

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran yang didapat selama proses pembangunan aplikasi tugas akhir ini.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu aplikasi E-Katalog Motor Kawasaki berhasil dibangun untuk membantu pengguna dalam mengenal, memahami, dan membantu pemilihan produk motor Kawasaki yang terbukti dari hasil pengujian pengguna.

6.2. Saran

Berdasarkan proses pembangunan yang telah dilakukan hingga proses pengujian, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi E-Katalog Motor Kawasaki yang telah dibuat sebagai berikut :

1. Penambahan fitur berita seputar Kawasaki.
2. Penambahan fitur video motor, foto 360 derajat motor dan foto detil bagian-bagian motor.
3. Penambahan fitur ulasan dan *rating*.
4. Pembacaan data bisa dipercepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, S. N., Widiartha, I. B., & Suksmadana, I. B. (2016). Pembuatan Aplikasi Catalog 3D Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3D. *Lontar Komputer*, 7(1), 1-12.
- Anindito, K., Julianto, E., & W.P., S. P. (2015). Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web dan Location-Based Service Secara Kolaboratif. *Jurnal Buana Informatika*, 6(1), 63-72.
- Desi Purwanti, Erika, K., & Ashari, J. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile E-Katalog Berbasis Ios Sebagai Media Bantu Pengenalan Produk Miulan. *Jurnal UPGRIS*, 1-11.
- Estukara, P. (2013). Perancangan Dan Pembuatan E-Katalog Berbasis Android Pada Tee Company Yogyakarta. *STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Grady, F. (2013). Perancangan Media Promosi Mobil Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Platform Android. *Jurnal DINAMIK*, 1-8.
- Halim, R. (2013). Pembuatan E-Katalog dan E-Lelang Pada Sistem Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1), 1-10.
- Lestari, S. (2013). Pengembangan Aplikasi E-Catalog Fasilitas Umum Dengan Penambahan Website Usability Evaluation Tool. *Digilib UIN*, 1-7.
- Sahara, F., & Adriana, R. (2016). Aplikasi E-Katalog Perpustakaan Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 7(1), 1-6. Retrieved 2016
- Saktiyanto, A. (2015, Oktoer 27). *Pengguna Android di Indonesia Nomor Satu di Asia Tenggara*. Retrieved from www.saibumi.com: <http://www.saibumi.com/artikel-69539-pengguna-android-di-indonesia-nomor-satu-di-asia-tenggara.html>
- Shaw, M. (2000). *Handbook on Electronic Commerce*. New York: Springer.
- Sutanto, E. B., Andjarwirawan, J., & Handojo, A. (2013). Pembuatan Aplikasi Web Promo Brosurku.com Berbasis

Android pada Perusahaan Wowrack. *Jurnal Infra*, 1(2), 1-6.

Wahyudi, A. (2015, Oktober 2). *Indonesia Raksasa Teknoklogi Digital Asia*. Retrieved from tempo.co: <https://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>

Wijaya, A., & Gunawan, A. (2016). Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. *Jurnal Bianglala Informatika*, 4(1), 16-21.

