

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

SKRIPSI

PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA KATALOG
PRODUK EX DISPLAY PT. SARANA KENCANA MULYA
PALEMBANG



Diajukan Oleh:

1. DANIEL KUKUH PRIBADI / 011140004
2. DHANDY AGUNG PRAMANA / 011120046
3. IAN KUSNAIDI / 011140002

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

SKRIPSI

PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA KATALOG
PRODUK EX DISPLAY PT. SARAN KENCANA MULYA
PALEMBANG



Diajukan Oleh:

1. DANIEL KUKUH PRIBADI / 011140004
2. DHANDY AGUNG PRAMANA / 011120046
3. IAN KUSNAIDI / 011140002

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA /NPM : 1. DANIEL KUKUH PRIBADI /011140004
2. DHANDY AGUNG PRAMANA/ 011140096
3. IAN KUSNAIDI/011140002

PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSERTRASI : JARINGAN

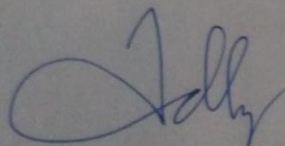
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN *AUGMENTED REALITY*
PADA KATALOG PRODUK *EX DISPLAY* PT.
SARANA KENCANA MULYA PALEMBANG

Tanggal : 10 Juli 2018

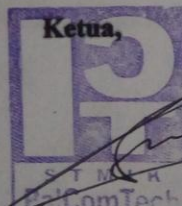
Mengetahui,

Pembimbing,

Ketua,



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0224048203

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA /NPM : 1. DANIEL KUKUH PRIBADI /011140004
2. DHANDY AGUNG PRAMANA/ 011120096
3. IAN KUSNAIDI/011140002

PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSERTRASI : JARINGAN

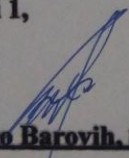
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN *AUGMENTED REALITY*
PADA KATALOG PRODUK *EX DISPLAY* PT.
SARANA KENCANA MULYA PALEMBANG

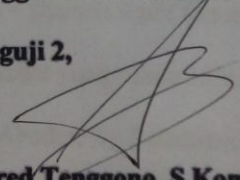
Tanggal : 30 Juli 2018

Tanggal : 30 Juli 2018

Penguji 1,

Penguji 2,


Guntoro Barovih, S.Kom., M.Kom.

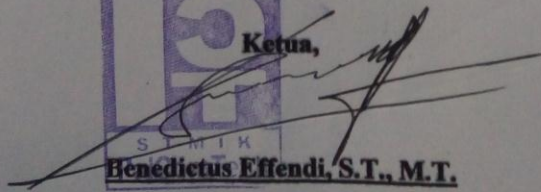

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0201048601

NIDN : 0205108901

Menyetujui,

Ketua,


Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan yang tinggi antara beberapa perusahaan dan merk dagang yang ada di masyarakat dewasa ini, menjadikan setiap perusahaan berlomba-lomba untuk terus berinovasi guna terus berada di depan setiap persaingan yang ada. Salah satu dari ujung tombak dari perusahaan adalah bagian *marketing* atau bagian pemasaran. Menurut Udaya (2015 : 23), pemasaran merupakan perpaduan antara ilmu dan seni, sehingga pemasaran menjadi sebuah obyek yang sangat menarik untuk di pelajari dan di terapkan dalam kegiatan sehari-hari, khususnya perusahaan karena kegiatan pemasaran dapat menghidupkan, memajukan dan menjatuhkan sebuah perusahaan. Namun kurangnya inovasi dari teknik pemasaran yang banyak yang digunakan oleh para penjual (*sales* dan *marketing*) sekarang ini, sehingga penggunaan metode konvensional melalui cara verbal dan atau menggunakan gambar dua dimensi berupa katalog masih sangat umum ditemukan. Sedangkan menurut Udaya (2015 : 224) promosi yang informatif berusaha mengubah kebutuhan yang sudah ada menjadi keinginan atau memberi stimulus minat pada sebuah produk baru. Maka semakin berkembangnya teknologi, memungkinkan inovasi dalam teknik promosi yang lebih informatif.

PT. Sarana Kencana Mulya Palembang adalah sebuah perusahaan elektronik yang menaungi *merk* dagang Polytron. Walaupun perusahaan ini pada

dasarnya menawarkan produk barang yang berupa barang-barang elektronik *ex-display merk* dagang Polytron khusus pada jenis *home appliances* saja. Barang *ex-display* adalah barang-barang yang dikembalikan oleh pihak toko kepada distributor karena telah mengalami kekurangan atau cacat secara fisik yang ada di setiap produk yang di jual, yang menimbulkan suatu permasalahan pada proses pemasarannya. Dengan padangan barang bekas yang di jual, maka 80% calon pembeli meragukan kualitas dari produk yang hanya mengalami kekurangan secara fisik dan penampilan saja namun tidak pada fungsi dan kelayakan yang lain. Hal ini salah satunya disebabkan oleh kemampuan promosi dari sales yang masih menggunakan metode konvensional secara verbal dan kurang informatif. Tentunya menjadi faktor penghambat bagi perusahaan untuk memasarkan barang-barang *ex-display* tersebut ditambah lagi dengan tidak adanya alat bantu penyedia informasi atau katalog mengenai produk yang ada.

Augmented Reality (AR) merupakan suatu lingkungan yang memasukkan objek 3D kedalam dunia nyata dalam waktu yang bersamaan dan dapat digunakan dalam menyediakan informasi dalam bentuk digital dan multimedia. Menurut Muntahanah, Toyib, dan Miko (2017 : 83), dengan adanya teknologi *augmented reality* untuk media promosi visual, akan dapat mempermudah penjual untuk memperkenalkan produk serta mempermudah pembeli untuk memilih produk yang di inginkan. Sedangkan menurut Tijono, Isnanto dan Martono (2015 : 25), dengan dasar pemikiran untuk menggabungkan dunia maya dan dunia nyata maka diperoleh ide-ide untuk memudahkan seseorang dalam menciptakan visualisasi yang lebih bagus, efisien dan imajinatif. Dengan menggunakan teknologi AR ini,

katalog yang nantinya dihasilkan akan dapat menstimulasi konsumen untuk dapat membeli produk-produk yang disediakan, dan kualitas dari produk yang ditawarkan.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan pemahaman dari data awal yang telah dikumpulkan sebagai bahan penelitian ini, maka penulis mengangkat penelitian ini dengan judul “ **PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA KATALOG *EX DISPLAY* PT. SARANA KENCAN MULYA PALEMBANG.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana menerapkan teknologi *Augmented Reality* pada tingkat penjualan produk *ex-display* pada tingkat penjualan produk *ex-display* PT. Sarana Kencana Mulya Palembang, dan penggunaannya sebagai media promosi berupa katalog interaktif dan *real time*.
2. Bagaimana mengetahui tanggapan konsumen terhadap katalog berbasis *Augmented Reality* pada produk *ex-display* PT. Sarana Kencana Mulya Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Penulis merangkum ruang lingkup untuk menentukan batasan-batasan pada penelitian ini berupa:

1. Penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana promosi produk berupa katalog yang dapat digunakan secara langsung oleh pembeli.
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana promosi produk ini dibangun menggunakan aplikasi *Unity* sebagai komponen utama pembangun teknologi AR, *Blender*, sebagai pengolah citra tiga dimensi dan *adobe Photoshop* sebagai pengolah citra dua dimensi.
3. Marker yang digunakan adalah katalog khusus yang didesain khusus untuk penelitian ini.
4. Katalog yang dibuat hanya menampilkan produk-produk *home appliances* dari merk dagang *Polytron* seperti lemari pendingin dan *show case*.
5. Pengujian penggunaan aplikasi diukur menggunakan metode *kuesioner* (angket) dengan sampel konsumen PT. Sarana Kencana Mulya untuk mengetahui tanggapan pengguna setelah menggunakan katalog berbasis *augmented reality*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan teknologi *Augmented reality* sebagai inovasi pengganti teknik promosi konvensional PT. Sarana Kencana Mulya untuk mempromosikan produk penjualan *ex-display*.
2. Mengetahui tanggapan konsumen terhadap penggunaan teknologi *Augmented reality* pada katalog produk *ex-display* PT. Sarana Kencana Mulya Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mahasiswa.
2. Mahasiswa dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di STMIK PalComTech Palembang.

1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi akademik adalah:

1. Katalog produk ex-display berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dan pilihan media pemasaran produk pada PT. Sarana Kencana Mulya yang sesuai dengan karakter perusahaan khususnya dalam hal inovasi serta memberikan kemudahan bagi *sales* dalam menjalankan fitur dan keunggulan produk kepada konsumen,

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat penelitian ini bagi akademik adalah:

1. Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan selanjutnya.
2. Sebagai tolak ukur tingkat kemampuan mahasiswa menyerap ilmu yang telah dipelajari di STMIK Palcomtech

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan yang dibuat dalam laporan penelitian ini, terdiri dari enam bab, sistematika penulisan menjelaskan secara singkat isi

yang akan dibahas, serta keterkaitan antara setiap bab. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menjelaskan permasalahan yang dihadapi dalam suatu perusahaan, dan solusi dari penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.2. Perumusan Masalah

Memaparkan pertanyaan yang menjadi permasalahan di dalam laporan penelitian, yang biasanya terletak diawal laporan setelah latar belakang.

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Menjelaskan batasan masalah yang akan dicari pemecahannya harus terbatas ruang lingkupnya agar pembahasannya dapat lebih terperinci dan dapat dimungkinkan pengambilan keputusan definitif.

1.4. Tujuan Penelitian

Menjelaskan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, atau menunjukkan hasil yang dipeoleh setelah penelitian selesai.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat Bagi Penulis, menjelaskan tentang manfaat penelitian yang penulis lakukan bagi penulis itu sendiri.

1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan

Menjelaskan tentang manfaat bagi perusahaan, ditempat penulis melakukan penelitian.

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

Manjelaskan manfaat bagi tempat kuliah penulis yang melakukan penelitian tersebut.

1.6. Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan tugas akhir yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap- tiap bab.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

1.1. Profil Perusahaan

1.1.1. Sejarah Perusahaan

Menjelaskan sejarah tempat penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.1.2. Visi dan Misi

Memaparkan tentang visi dan misi dari perusahaan tempat penulis melaukan penelitian.

1.1.3. Struktur Organisasi

Memaparkan struktur organisasi perusahaan tempat penulis melakukan penelitian.

1.1.4. Tugas dan Wewenang

Menjelaskan tugas dan wewenang dari struktur organisasi perusahaan dimana penulis melakukan penelitian

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

Menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian.

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Memaparkan judul penelitian terdahulu, nama penelitian dan tahun penelitian serta kesimpulan dari jurnal penelitian tersebut.

3.3. Kerangka Pemikiran Penelitian

Menjelaskan kerangka pemikiran penelitian, yang akan menjadi acuan bagi penulis untuk membuat laporan penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi

Menjelaskan lokasi atau tempat penelitian yang dilakukan oleh penulis.

4.1.1. Waktu

Memaparkan secara rinci waktu keseluruhan pada penelitian, baik dari waktu pengumpulan data maupun

waktu penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis.

4.2. Jenis Data

4.2.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang penulis peroleh melalui pengukuran secara langsung.

4.2.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang penulis peroleh dari pihak lain saat dokumentasi, yang digunakan pada penelitian ini.

4.3. Teknik Pengumpulan Data

Menjelaskan tentang teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan laporan penelitian ini.

4.4. Jenis Penelitian

Jenis penelitian, menjelaskan jenis penelitian yang digunakan penulis untuk membuat laporan penelitian.

4.5. Alat dan Pengembangan Sistem

4.5.1. Alat Pengembangan Sistem

Merupakan bagan alur *Unified Modelling Language(UML)* dan bagan alur (*flowchart*) pada aplikasi yang penulis gunakan pada teknik alat pengembangan sistem.

4.5.2. Teknik Pengembangan Sistem

Menjelaskan tentang metodologi yang penulis gunakan untuk pengembangan sistem.

4.6. Alat dan Teknik Pengujian

Memaparkan tentang teknik pengujian yang digunakan penulis yaitu *alpha testing dan beta testing* dalam laporan penelitian ini.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Pengamatan

Memaparkan secara rinci hasil dan pembahasan pada penelitian, berdasarkan metodologi pengembangan dan pengujian.

5.1.2. Metode Pengembangan sistem

Menjelaskan Tentang hasil dari metode Pengembangan Sistem.

5.1.3. Metode Pengujian

Menjelaskan mengenai hasil dari manfaat penggunaan Aplikasi.

5.2 Pembahasan

Memaparkan hasil penelitian dari yang dilakukan oleh penulis yang berisikan tentang pembahasan dalam penelitian tersebut.

BAB VI PENUTUP

6.1. Simpulan

Memaparkan kesimpulan apa saja yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan hasil analisa.

6.2. Saran

Berisi tentang saran atau masukan untuk langkah pengembangan selanjutnya baik untuk perusahaan maupun akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Tri Listyorini., dan Susanto, Arif. 2015. *Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk Dan Training Di PT. Djarum Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Simetris Fakultas Teknik Univesitas Muria Kudus. Vol. 6 (No 2):321-328, November 2015. ISSN 2252-4983.
- Apriansyah, Putra., dan Hardiyanti, Dinna Yunika. 2011. *Penentuan Penerima Beasiswa dengan Menggunakan Fuzzy MADM*. Jurnal Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF). Vol.1. No.4. ISSN: 1979-2328.
- Ardhianto, Eka., Hadikurniawati, Wiwien., dan Winarno, Edy. 2016. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi. Vol.17 No.2 ISSN : 0854-9524.
- Wibowo, Arief. (2006). *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*.
- Binanto, Iwan. 2014. *Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia*. Prosiding Seminar RiTekTra Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Agustus 2014.
- Bintaro, Iwan. 2016. *Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multymedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir*. Seminar National Rekayasa Komputer dan Aplikasinya Fakultas Sains dan Teknologi Unversitas Sanata Dharma Yogyakarta, May 2016 ISBN 978-602-71695-1-7.
- Davis, F.D. 1985. *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New-End User Information Systems: Theory and Results*. Disertasi. Massachusetts Institute of Technology.
- Dedynggogo, Mohammad., dan Affan, Moh. 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer. Vol.1 No.2. Hal: 45-60. ISSN: 2777-888.
- Elly, Muningsih., dan Kiswati, Sri. 2015. *Penerapan Metode K-Means Untuk Clustering Produk Online Shop Dalam Penentuan Stok Barang*. Jurnal Bianglala Informatika. Vol.3 No.1. ISSN : 2338-9761.

- Fuad Budiman dan Fefri Indra Arza. (2013). *Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dalam kesuksesan implementasi sistem informasi manajemen daerah*. Jurnal WRA. Hlm. 87-109.
- Haryono. 2014. *Strategi Pemasaran Produk Garam Untuk Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Di CV Mutiara Laut Biru Desa Randutatah Kec. Paiton, Kab. Probolinggo)*. Jurnal Energy. Vol.4 No.2. ISSN: 2088-4591.
- Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kamelia, Lia. 2015. *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar*. Jurnal Edisi Juni 2015. Volume IX No. 1 ISSN 1979-8911.
- Kharisma, Nur Khakim. (2011). *Akuntansi Myob Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Khasan, Nur., Soedijono, Bambang., dan Fatta Hanif. 2016. *Analisis Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif Human Computer Interaction (Studi Kasus Dinas Pendidikan Kabupaten Brebes)*. Jurnal Telematika Vol 9 No. 2 Agustus 2016 ISSN : 1979 – 925X e-ISSN : 2442 – 4528.
- Muntahanah, Rozali, Toyib., dan Miko, Ansyori. 2017. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra)*. Jurnal Pseudocode Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Vol.4 (No 1):81-89, Februari 2017. ISSN 2355-5920.
- Permana, Aji Prajayudha., Nurhayati, Oky Dwi., dan Martono, Kurniawan Teguh. 2016. *Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis ANDROID*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. Vol.4 No.2 Hal: 295-304.
- Rizal, Muh., dan Lanidayati, Sandiana. 2016. *Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Teknologi Augmented Reality*. Jurnal Inspiraton STMIK AKBA. Vol. 6 (No 2):140-147, Desember 2016.
- Sayekti, Frans., dan Pulasna, Putarta. 2016. *Penerapan Technology Acceptance (TAM) Dalam Pengujian Model Penerapan Sistem Informasi Keuangan Daerah*. Jurnal Manajemen Teori dan Terapan Universitas Teknologi Yogyakarta, Tahun 9 No 3, Desember 2016.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenadamedia Group.

- Sugara, Eka Prasetya Adhy., dan Mustika. 2016. *Student Acceptance In Augmented Reality Computer Hardware Learning Media*. Bandung Creative Movement 2016. Hal 412– 419.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Cara mudah menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung:Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Tijono, Rachel Chryzilla., R., Rizal Isnanto., dan Kurniawan, Teguh Martono. 2015. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk “Sarana Sejahtera Willson’s Office Chairs” Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan
- Tumbol, Wanda JN., Poputra, Agus T., dan Runtu, Treesje. 2014. *Analisis Dengan Menggunakan Informasi Akuntansi Diferensial Dalam Pengambilan Keputusan Membeli Atau Membuat Sendiri Bakso Pada Bakso Pasuruan*. Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi. Vol.2 No.2. ISSN 2303-1174.
- Udaya, Jusuf., Setyaningrum, Ari., dan Efendi. 2015. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Penerbit Andi.
- Wahyudi, Rizki., Utami, Ema., dan Arief, M. Rudyanto. 2016. *Sistem Pakar E-Tourism Pada Dinas Pariwisata Diy Menggunakan Metode Forward Chaining*. Jurnal Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI). Vol.17 No.2. Hal: 67-75.

Lampiran 6. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN
**PENGEMBANGAN APLIKASI KATALOG PRODUK EX-DISPLAY
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PT.SARANA KENCANA
MULYA PALEMBANG**

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

UMUR

20-29 th	30-39 th	40-59 th
----------	----------	----------

 :

JENIS KELAMIN : Laki – Laki / Perempuan

TATA CARA PENGISIAN KUISONER

Mohon mengisi tanda (V) pada kolom sebelah kanan pernyataan mengenai kesan dan pengalaman anda dalam penggunaan aplikasi PolyCar (Catalog Produk Ex-Display Polytron berbasis Augmented Reality).

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
A. PERSEPSI KEGUNAAN						
1	Dengan menggunakan katalog AR (PolyCar) ini dapat membantu dalam memilih produk					
2	Dengan menggunakan katalog AR (PolyCar) ini dapat menambah pemahaman saya mengenai suatu produk					
3	Dengan menggunakan katalog AR (PolyCar) ini, saya dapat memilih produk dengan lebih cepat					

B. PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN					
4	Katalog AR (PolyCar) ini mudah untuk digunakan				
5	Menggunakan katalog AR (PolyCar) ini tidak membutuhkan banyak usaha				
6	Belajar untuk menggunakan katalog AR (PolyCar) ini mudah dan dapat dimengerti				
C. PERSEPSI KESENANGAN					
7	Menggunakan katalog AR (PolyCar) ini menyenangkan				
8	Saya menikmati ketika menggunakan katalog AR (PolyCar) ini				
9	Saya merasa terhibur ketika menggunakan katalog AR (PolyCar) ini				
D. KETERTARIKAN PENGGUNAAN					
10	Saya akan menggunakan katalog AR (PolyCar) ini dalam memilih produk				
11	Saya merasa menggunakan katalog AR(PolyCar) ini menyenangkan				
12	Saya merasa dengan menggunakan katalog AR (PolyCar) ini mendapatkan informasi yang cukup mengenai suatu produk				
E. INTENSI PENGGUNAAN					
13	Saya akan selalu mencoba untuk menggunakan katalog AR(PolyCar) ini				
14	Katalog AR (PolyCar) ini mempunyai fitur yang membantu				
15	Di masa yang akan datang, saya akan tetap menggunakan katalog AR(PolyCar) ini				

F. SARAN

.....

.....

.....

.....

Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian

No.	Nama	X1	X2	X3	SUM1	X4	X5	X6	SUM2
1	Sri Suharti	4	4	4	12	5	4	4	13
2	Dwi Meilinia	4	4	4	12	4	3	4	11
3	Hasan Sunardi	3	3	3	9	3	2	3	8
4	Harneli	4	3	4	11	5	5	5	15
5	Pani	3	3	3	9	4	3	4	11
6	Rusmala Dewi	5	3	4	12	3	3	3	9
7	Rati Utami	4	3	4	11	5	3	4	12
8	Aminullah Tjilking	3	3	4	10	4	3	4	11
9	Murtini	5	4	4	13	3	3	4	10
10	Junaidi	4	3	4	11	3	3	4	10
11	Sindi Satrio	3	3	2	8	5	3	4	12
12	Nuraslinda	4	3	4	11	4	3	4	11
13	Oksandi Putra	5	5	4	14	3	3	4	10
14	M. Hilman Rizki	4	4	4	12	5	4	4	13
15	Riana	3	3	3	9	4	3	4	11
16	Ahmad Mirwan	4	3	4	11	3	2	3	8
17	Kania Agustini	3	3	3	9	5	5	5	15
18	Ibrahim	5	3	4	12	4	3	4	11
19	Anita Tursia	4	3	4	11	3	3	4	10
20	Fitri Yanti	3	3	4	10	3	3	4	10
21	Mardia	3	3	4	10	3	2	3	8
22	Nyayu Ira Putri Pratama	3	2	3	8	3	3	4	10
23	Maryani M. Zen	3	3	4	10	5	4	4	13
24	Ana Kumari	5	4	4	13	4	3	4	11
25	Lusiana	4	3	4	11	4	4	4	12
26	Putriningsih	5	4	4	13	4	4	4	12
27	Angelina Natatiluva	4	3	4	11	3	4	3	10
28	M. Subandrio	4	4	4	12	3	3	4	10
29	Ahmad Syahril Nuddin	4	4	4	12	3	2	3	8
30	Leny Angrellia	3	2	3	8	3	3	4	10
31	Merry Indriyani	5	4	4	13	4	3	4	11
32	Sadi	4	3	4	11	3	2	2	7

33	Erwandi	3	3	2	8	5	5	5	15
34	Erwin Thamrin	4	3	4	11	4	3	4	11
35	Umri Usman	5	4	4	13	3	3	4	10
36	Ririn Rivana	4	4	4	12	4	3	4	11
37	Romlan	3	3	3	9	3	3	4	10
38	Febrima Dwi Oktaviani	4	3	4	11	5	4	4	13
39	Humairoh	3	3	3	9	4	3	4	11
40	Elshia Dianita	4	3	4	11	3	2	3	8
41	Sri Wijayanti	4	3	4	11	3	3	4	10
42	Yuningsih	4	4	4	12	5	4	4	13
43	Merlin Resino	4	4	4	12	4	3	4	11
44	Suwarni	3	2	3	8	3	2	2	7
45	Agus Supriadi	5	4	4	13	5	5	5	15
46	Yulianingsih	4	3	4	11	3	3	4	10
47	Meliandra Besemah	3	3	2	8	4	3	4	11
48	Zahra Fitria	4	3	4	11	3	3	4	10
49	Novi Damayanti	5	5	4	14	5	4	4	13
50	Hilman	4	4	4	12	4	3	4	11
51	Dian Novianti	3	2	3	8	5	4	4	13
52	Suratin	5	4	4	13	4	3	4	11
53	Asrori	4	3	4	11	3	2	3	8
54	Mega Lestari	3	3	3	9	3	3	4	10
55	Wahyu Setiawan	4	3	4	11	5	4	4	13
56	Zainal Abidin Syarkowi	4	3	4	11	4	4	3	11
57	Feri Padri	4	4	4	12	3	4	3	10
58	Julia	4	4	4	12	3	3	4	10
59	Tu Tjai Me	3	2	3	8	3	2	2	7
60	Udin Zainudin	5	4	4	13	4	3	4	11
61	Amran Tadon	4	3	4	11	3	2	3	8
62	Desi Nataliya Susanti	3	3	2	8	3	3	4	10
63	Arfani Marzuan	4	3	4	11	5	4	4	13
64	Sunaini	3	3	2	8	5	4	4	13
65	R.A. Rahman	4	3	4	11	4	3	4	11
66	Elan Kurnadi	5	4	4	13	3	2	3	8
67	Yahya Aryanto	4	4	4	12	3	3	4	10
68	Ratna Sari Dewi	3	3	3	9	5	4	4	13

69	Siti Nurbaiti	4	3	4	11	4	4	4	12
70	Hendria Siswanto	4	4	3	11	4	4	4	12

No.	Nama	X7	X8	X9	SUM3	X10	X11	X12	SUM4
1	Sri Suharti	3	3	3	9	3	3	4	10
2	Dwi Meilinia	4	3	4	11	3	3	3	9
3	Hasan Sunardi	2	2	3	7	4	4	4	12
4	Harneli	5	4	4	13	3	3	3	9
5	Pani	3	4	3	10	3	4	4	11
6	Rusmala Dewi	3	3	4	10	4	5	4	13
7	Rati Utami	3	3	3	9	4	5	4	13
8	Aminullah Tjilking	4	4	4	12	5	4	4	13
9	Murtini	3	3	3	9	2	3	2	7
10	Junaidi	3	4	4	11	3	2	3	8
11	Sindi Satrio	4	5	4	13	5	4	4	13
12	Nuraslinda	5	4	4	13	3	4	3	10
13	Oksandi Putra	4	3	3	10	4	4	3	11
14	M. Hilman Rizki	4	3	3	10	3	4	4	11
15	Riana	2	3	2	7	4	4	4	12
16	Ahmad Mirwan	3	2	3	8	2	3	2	7
17	Kania Agustini	5	4	4	13	3	2	3	8
18	Ibrahim	3	4	3	10	5	4	4	13
19	Anita Tursia	3	3	4	10	3	4	3	10
20	Fitri Yanti	3	3	3	9	3	4	3	10
21	Mardia	4	4	5	13	3	3	3	9
22	Nyayu Ira Putri Pratama	4	3	3	10	4	3	4	11
23	Maryani M. Zen	4	5	3	12	2	2	3	7
24	Ana Kumari	3	3	4	10	3	3	4	10
25	Lusiana	3	4	4	11	4	3	3	10
26	Putriningsih	4	4	4	12	5	4	4	13
27	Angelina Natatiluva	3	4	3	10	4	3	4	11
28	M. Subandrio	3	3	2	8	3	4	3	10
29	Ahmad Syahril Nuddin	3	3	4	10	3	3	3	9
30	Leny Angrellia	3	2	3	8	4	3	3	10

31	Merry Indriyani	4	4	4	12	4	5	3	12
32	Sadi	3	2	3	8	3	3	4	10
33	Erwandi	4	4	4	12	3	4	4	11
34	Erwin Thamrin	3	3	3	9	4	3	3	10
35	Umri Usman	3	4	4	11	4	3	3	10
36	Ririn Rivana	4	5	4	13	2	3	2	7
37	Romlan	3	4	3	10	3	2	3	8
38	Febrima Dwi Oktaviani	3	3	3	9	5	4	4	13
39	Humairoh	4	3	4	11	3	4	3	10
40	Elshia Dianita	2	2	3	7	3	3	4	10
41	Sri Wijayanti	3	3	4	10	4	4	4	12
42	Yuningsih	4	3	3	10	3	3	3	9
43	Merlin Resino	3	4	4	11	3	4	4	11
44	Suwarni	4	5	4	13	4	5	4	13
45	Agus Supriadi	3	4	3	10	3	3	4	10
46	Yulianingsih	3	3	3	9	3	3	3	9
47	Meliandra Besemah	4	3	3	10	4	4	4	12
48	Zahra Fitria	4	5	3	12	3	3	3	9
49	Novi Damayanti	3	3	4	10	3	4	3	10
50	Hilman	3	4	4	11	3	3	3	9
51	Dian Novianti	4	4	4	12	4	3	3	10
52	Suratin	3	4	3	10	3	3	4	10
53	Asrori	3	3	2	8	2	3	3	8
54	Mega Lestari	5	5	5	15	3	4	4	11
55	Wahyu Setiawan	3	4	3	10	4	5	4	13
56	Zainal Abidin Syarkowi	2	3	4	9	3	4	3	10
57	Feri Padri	4	3	3	10	4	3	3	10
58	Julia	4	2	4	10	3	4	4	11
59	Tu Tjai Me	3	2	3	8	4	5	4	13
60	Udin Zainudin	3	1	3	7	3	4	3	10
61	Amran Tadon	3	2	2	7	2	3	3	8
62	Desi Nataliya Susanti	3	3	4	10	4	3	3	10
63	Arfani Marzuan	5	4	4	13	3	1	3	7
64	Sunaini	4	3	4	11	3	2	2	7
65	R.A. Rahman	3	2	3	8	3	3	4	10
66	Elan Kurnadi	3	3	4	10	5	4	4	13

67	Yahya Aryanto	5	4	4	13	4	3	4	11
68	Ratna Sari Dewi	4	3	4	11	3	2	3	8
69	Siti Nurbaiti	3	2	2	7	3	3	4	10
70	Hendria Siswanto	5	5	5	15	3	4	4	11

No.	Nama	X13	X14	X15	SUM5
1	Sri Suharti	4	4	4	12
2	Dwi Meilinia	3	2	3	8
3	Hasan Sunardi	4	4	4	12
4	Harneli	3	3	3	9
5	Pani	3	4	4	11
6	Rusmala Dewi	4	5	4	13
7	Rati Utami	3	4	3	10
8	Aminullah Tjilking	3	4	4	11
9	Murtini	3	3	3	9
10	Junaidi	5	3	4	12
11	Sindi Satrio	4	3	4	11
12	Nuraslinda	3	3	4	10
13	Oksandi Putra	3	3	4	10
14	M. Hilman Rizki	3	2	3	8
15	Riana	4	4	5	13
16	Ahmad Mirwan	3	2	3	8
17	Kania Agustini	4	3	4	11
18	Ibrahim	3	3	2	8
19	Anita Tursia	4	3	4	11
20	Fitri Yanti	5	4	4	13
21	Mardia	3	4	3	10
22	Nyayu Ira Putri Pratama	3	4	3	10
23	Maryani M. Zen	3	3	3	9
24	Ana Kumari	4	3	3	10
25	Lusiana	4	3	3	10
26	Putriningsih	2	3	2	7
27	Angelina Natatiluva	3	2	3	8
28	M. Subandrio	3	4	3	10

29	Ahmad Syahril Nuddin	3	3	4	10
30	Leny Angrellia	3	2	2	7
31	Merry Indriyani	4	3	4	11
32	Sadi	3	2	3	8
33	Erwandi	3	3	4	10
34	Erwin Thamrin	4	3	3	10
35	Umri Usman	4	3	3	10
36	Ririn Rivana	2	3	2	7
37	Romlan	3	2	3	8
38	Febrima Dwi Oktaviani	5	4	4	13
39	Humairoh	3	4	3	10
40	Elshia Dianita	3	3	3	9
41	Sri Wijayanti	4	3	3	10
42	Yuningsih	5	4	4	13
43	Merlin Resino	3	4	3	10
44	Suwarni	4	4	3	11
45	Agus Supriadi	3	4	4	11
46	Yulianingsih	4	4	4	12
47	Meliandra Besemah	2	3	2	7
48	Zahra Fitria	4	3	4	11
49	Novi Damayanti	3	3	3	9
50	Hilman	4	3	4	11
51	Dian Novianti	4	3	4	11
52	Suratin	4	4	4	12
53	Asrori	4	4	4	12
54	Mega Lestari	3	2	2	7
55	Wahyu Setiawan	4	3	4	11
56	Zainal Abidin Syarkowi	3	2	3	8
57	Feri Padri	3	3	4	10
58	Julia	5	4	4	13
59	Tu Tjai Me	5	4	4	13
60	Udin Zainudin	3	4	3	10
61	Amran Tadon	4	2	4	10
62	Desi Nataliya Susanti	3	2	3	8
63	Arfani Marzuan	3	1	3	7
64	Sunaini	3	2	2	7

65	R.A. Rahman	3	3	4	10
66	Elan Kurnadi	5	4	4	13
67	Yahya Aryanto	5	5	5	15
68	Ratna Sari Dewi	3	4	3	10
69	Siti Nurbaiti	2	3	4	9
70	Hendria Siswanto	4	4	3	11

Lampiran 8. Uji Validitas Data

Persepsi Kegunaan

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
x1	3.8714	.70034	70
x2	3.3000	.64494	70
x3	3.6571	.61115	70
sum1	10.8286	1.66787	70

		Correlations			
		x1	x2	x3	sum1
x1	Pearson Correlation	1	.664**	.674**	.924**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	70	70	70	70
x2	Pearson Correlation	.664**	1	.412**	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	70	70	70	70
x3	Pearson Correlation	.674**	.412**	1	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	70	70	70	70
sum1	Pearson Correlation	.924**	.816**	.809**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
x4	3.8000	.80937	70
x5	3.2143	.77820	70
x6	3.8000	.60433	70
sum2	10.8143	1.92085	70

Correlations

		x4	x5	x6	sum2
x4	Pearson Correlation	1	.713**	.539**	.880**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	70	70	70	70
x5	Pearson Correlation	.713**	1	.678**	.919**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	70	70	70	70
x6	Pearson Correlation	.539**	.678**	1	.817**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	70	70	70	70
sum2	Pearson Correlation	.880**	.919**	.817**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Persepsi Kesenangan

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
x7	3.4571	.75538	70
x8	3.3571	.90146	70
x9	3.4714	.69619	70
sum3	10.2857	1.91215	70

		x7	x8	x9	sum3
x7	Pearson Correlation	1	.502**	.494**	.811**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	70	70	70	70
x8	Pearson Correlation	.502**	1	.467**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	70	70	70	70
x9	Pearson Correlation	.494**	.467**	1	.779**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	70	70	70	70
sum3	Pearson Correlation	.811**	.840**	.779**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Ketertarikan Penggunaan

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
x10	3.3857	.76694	70
x11	3.4286	.82658	70
x12	3.4143	.60176	70
sum4	10.2286	1.75426	70

Correlations

		x10	x11	x12	sum4
x10	Pearson Correlation	1	.421**	.497**	.806**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	70	70	70	70
x11	Pearson Correlation	.421**	1	.454**	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	70	70	70	70
x12	Pearson Correlation	.497**	.454**	1	.774**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000

	N	70	70	70	70
sum4	Pearson Correlation	.806**	.811**	.774**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas

Intensi Penggunaan

	Mean	Std. Deviation	N
x13	3.5000	.77553	70
x14	3.2143	.81459	70
x15	3.4143	.71207	70
sum5	10.1286	1.85661	70

		x13	x14	x15	sum5
x13	Pearson Correlation	1	.401**	.590**	.820**
	Sig. (2-tailed)		.001	.000	.000
	N	70	70	70	70
x14	Pearson Correlation	.401**	1	.444**	.777**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.000
	N	70	70	70	70
x15	Pearson Correlation	.590**	.444**	1	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	70	70	70	70
sum5	Pearson Correlation	.820**	.777**	.825**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8. Uji Realibilitas Data

Scale: Persepsi Kemudahan

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	Based on Standardized Items	N of Items
.810	.808	3

Scale: Persepsi Kemudahan Penggunaan

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.839	.844	3

Scale: Persepsi Kesenangan

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.734	.740	3

Scale: ketertarikan Penggunaan

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.704	.716	3

Scale: Intensi Penggunaan

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.729	.734	3

Lampiran 10. Uji Deskriptif

Persepsi Kegunaan

Statistics

sum1

N	Valid	70
	Missing	0
Mean		10.8286
Median		11.0000
Mode		11.00
Std. Deviation		1.66787
Range		6.00
Minimum		8.00
Maximum		14.00

sum1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	10	14.3	14.3	14.3
	9.00	8	11.4	11.4	25.7
	10.00	4	5.7	5.7	31.4
	11.00	23	32.9	32.9	64.3
	12.00	14	20.0	20.0	84.3
	13.00	9	12.9	12.9	97.1
	14.00	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Persepsi Kemudahan

Statistics

sum2

N	Valid	70
	Missing	0
Mean		10.8143
Median		11.0000
Mode		10.00
Std. Deviation		1.92085
Range		8.00
Minimum		7.00
Maximum		15.00

sum2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	3	4.3	4.3	4.3
	8.00	8	11.4	11.4	15.7
	9.00	1	1.4	1.4	17.1
	10.00	19	27.1	27.1	44.3
	11.00	18	25.7	25.7	70.0
	12.00	6	8.6	8.6	78.6
	13.00	11	15.7	15.7	94.3
	15.00	4	5.7	5.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Persepsi Kesenangan

Statistics

sum3

N	Valid	70
	Missing	0
Mean		10.2857
Median		10.0000
Mode		10.00
Std. Deviation		1.91215
Range		8.00
Minimum		7.00
Maximum		15.00

sum3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	6	8.6	8.6	8.6
	8.00	7	10.0	10.0	18.6
	9.00	8	11.4	11.4	30.0
	10.00	22	31.4	31.4	61.4
	11.00	9	12.9	12.9	74.3
	12.00	7	10.0	10.0	84.3
	13.00	9	12.9	12.9	97.1
	15.00	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Perilaku Penggunaan

Statistics

sum4

N	Valid	70
	Missing	0
Mean		10.2286
Median		10.0000
Mode		10.00
Std. Deviation		1.75426
Range		6.00
Minimum		7.00
Maximum		13.00

sum4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	6	8.6	8.6	8.6
	8.00	6	8.6	8.6	17.1
	9.00	8	11.4	11.4	28.6
	10.00	23	32.9	32.9	61.4
	11.00	11	15.7	15.7	77.1
	12.00	5	7.1	7.1	84.3
	13.00	11	15.7	15.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Intensi Penggunaan

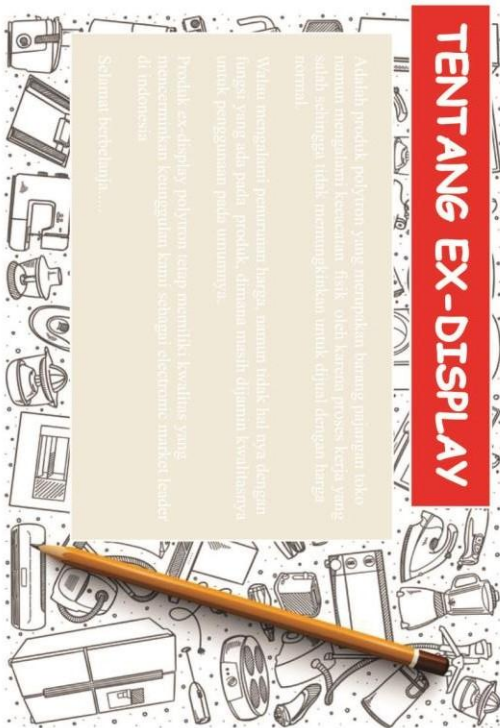
Statistics

sum5		
N	Valid	70
	Missing	0
Mean		10.1286
Median		10.0000
Mode		10.00
Std. Deviation		1.85661
Range		8.00
Minimum		7.00
Maximum		15.00

sum5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	7	10.0	10.0	10.0
	8.00	9	12.9	12.9	22.9
	9.00	6	8.6	8.6	31.4
	10.00	20	28.6	28.6	60.0
	11.00	13	18.6	18.6	78.6
	12.00	6	8.6	8.6	87.1
	13.00	8	11.4	11.4	98.6
	15.00	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 10. Katalog Produk



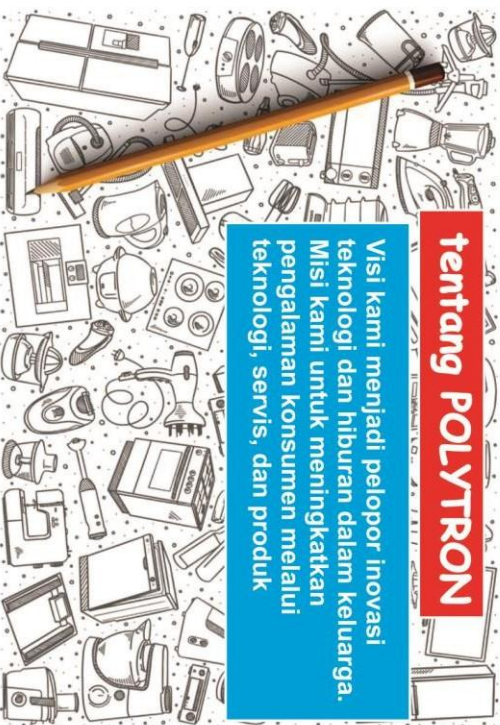
TENTANG EX-DISPLAY

Adalah produk polytron yang merupakan barang pajangan atau hiasan rumah yang memiliki kegunaan fisik atau karena proses kerja yang sudah sebangun tidak memungkinkan untuk dipukul dengan benda normal

Walaupun mengalami penurunan harga, namun tidak ada yang dengan fungsi yang sama pada produk, dimana masih dijamin keahliannya untuk penggunaan pada umumnya.

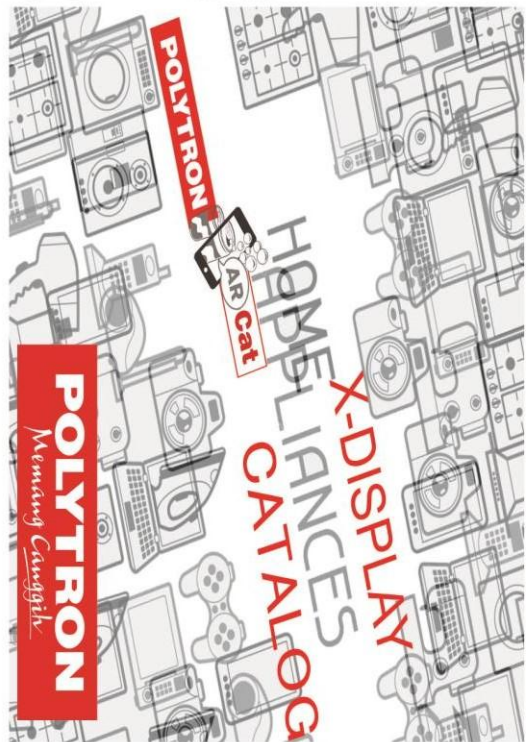
Produk ex-display polytron tetap memiliki kualitas yang memunculkan keunggulan kami sebagai electronic market leader di Indonesia

Selamat berbelanja.....



tentang POLYTRON

Visi kami menjadi pelopor inovasi teknologi dan hiburan dalam keluarga. Misi kami untuk meningkatkan pengalaman konsumen melalui teknologi, servis, dan produk



POLYTRON

AR Cat

X-DISPLAY

HOME LIFANCES

CATALOG

POLYTRON

Meningkatkan Canggih

Showcase Fastcool

Non Handle Series

- LED Lighting
- Bottle Opener
- Anti - Fogging Glass Door
- Energy Saving
- Bigger Storage
- Perfect Door Sealed
- Door Lock
- Adjustable Rack
- Rust Free
- Wheel

POLYTRON
Memang Canggih

POLYTRON
AR Cat

POLYTRON
AR Cat

REFRIGERATOR

POLYTRON
Memang Canggih

POLYTRON
AR Cat

scan me 

AG Series

- 4D Quick Freezing
- Tempered Glass Rack
- Perfect Door Sealed
- Jumbo Freezer

Available type :
PRO 8 AG (180 lt)
PRO 16 AG (160 lt)
PRO 15 AG (150 lt)

POLYTRON
AR Cat

POLYTRON
AR Cat

Showcase Fastcool

Handle Series

- LED lighting
- Handle and Bottle Opener
- Anti - Fogging Glass Door
- Energy Saving
- Bigger Storage
- Door Lock
- Adjustable Rack
- Rust Free
- Wheel

Available type :
SCN 231L (230 lt)
SCN 181L (180 lt)
SCN 141L (140 lt)

POLYTRON
Memang Canggih

POLYTRON
AR Cat

POLYTRON
AR Cat

POLYTRON
AR Cat

SHOW CASE



scan me!!!



Available type :
PRO 18 BGVN (180 lt)
PRO 16 BGVN (160 lt)
PRO 15 BGVN (150 lt)

- * 4D Quick Freezing
- * Tempered Glass Rack
- * Perfect Door Sealed
- * Jumbo Freezer

Q Series



Rasakan sentuhan kecantikan yang terpancar dari desain elegan glass door Belleza. Miliki kulkas Belleza sebagai refleksi keindahan hidup di dalam rumah Anda.

ZEN DESIGN

Cantik di luar

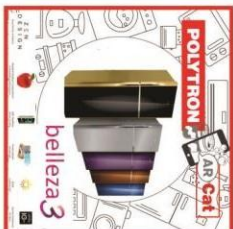
POLYTRON BELLEZA 3 dengan unsur 'Zen Design' merupakan keseimbangan antara penyempurnaan interior dan eksterior dengan sentuhan desain Borderless dan pilihan motif baru yang lebih memuaskan.

Tempered Glass Door

Ketahanan lebih kuat terhadap benturan keras, anti kearat (rust proof) dan terhindar dari keropos yang sering timbul pada bagian bawah pintu lemari es.

Tampilan lebih terang, lebih mewah

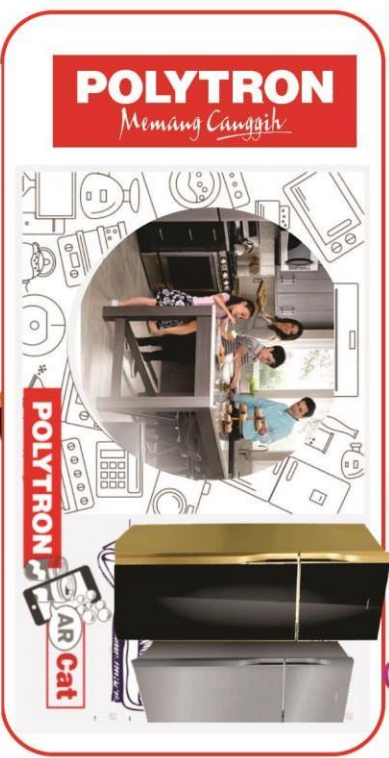
Dengan lampu LED lebih mewah, terang lebih berda serta hemat energi sampai dengan 70%



ST & LT Series



belleza 3



ZEN DESIGN
New sensor & sensor



- * 4D Quick Freezing
- * Tempered Glass Rack
- * Tempered Glass Door
- * Perfect Door Sealed
- * Jumbo Freezer
- * Elegant Handle
- * Twist and Ice



belleza 2

POLYTRON
Memang Canggih



Available type :
PRG 18BG (180 lt)
PRG 21BG (210 lt)
PRG 24BG (240lt)



Cantik di luar

ZEN DESIGN

POLYTRON BELLEZA 3 dengan fitur 7star Design menggunakan sensor untuk pemantauan suhu dan kelembapan serta kontrol kelembapan dan filter anti bau yang lebih sempurna.

Tempered Glass Door

Kedua-dua sisi kaca memiliki penahan suhu, anti karat (anti rust) dan struktur dari lembaran yang sangat tebal untuk menjaga barang-barang yang ada di dalam.



Tempered Glass Rack

Rak elegant dengan bahan kaca yang mampu menahan beban hingga 100 kg dan lebih kuat dari rak biasa dan dapat diatur serta dipindah sesuai kebutuhan.



LED Lighting

Lampu LED membuat interior menjadi lebih terang, lebih hemat energi, serta bebas merkuri.

scan me!!!