

ABSTRAK

Bengkel Kuningmas Autocare sebagai bengkel perusahaan yang bergerak di bidang layanan perawatan dan perbaikan kendaraan bermotor, khususnya mobil memerlukan inovasi dalam menghadapi persaingan bisnis saat ini. Salah satu teknologi yang menjanjikan adalah desain objek 3D pada mobile app. Desain objek 3D memungkinkan visualisasi interaktif dan detail berbagai komponen kendaraan, memudahkan teknisi dalam menganalisis dan merencanakan perawatan atau perbaikan yang tepat. Penggunaan teknologi ini juga dapat meningkatkan interaksi dengan pelanggan, memungkinkan mereka untuk melihat komponen kendaraan secara langsung dan memahami langkah perbaikan dengan lebih jelas. Bengkel Kuningmas Autocare, yang dikenal karena kualitasnya, ingin meningkatkan pelayanan dan efisiensi operasional dengan menerapkan teknologi desain objek 3D. Pengalaman pelanggan juga ditingkatkan karena mereka mendapatkan gambaran yang jelas tentang kendaraan mereka, membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik terkait perawatan dan perbaikan. Hal ini meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pelanggan, yang berpotensi membuka peluang untuk pangsa pasar yang lebih besar. Bengkel Kuningmas Autocare juga dapat menggunakan aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android sebagai media promosi dan branding, meningkatkan kepercayaan pelanggan dan citra merek mereka sebagai bengkel mobil yang profesional dan terpercaya. Pada perancangan proyek akhir ini, penulis menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan industri bengkel otomotif. Desain objek 3D yang dirancang terdiri dari 16 komponen pada kendaraan yang terdiri dari *alternator, caliper, disc brake, rim, shock absorber, spark plug, tire, dan wiper*

Kata Kunci: Bengkel Kuningmas Autocare, Objek 3D, Blender 3D, Mobile App