

**LAPORAN KEMAJUAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**Peningkatan Keterampilan dan Kemampuan Organisasi di Bidang Mixed
Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality di Universitas Trilogi**

TIM PENGUSUL

Budi Arifitama, S.T., MMSI (Ketua) NIDN:0423058602

Ade Syahputra.,S.T.,M.Inf.Comm.Tech.Mgmt (Anggota) NIDN: 0308058301

**UNIVERSITAS TRILOGI
NOVEMBER 2018**

**LEMBAR PERTANGGUNGJAWABAN
PENGABDIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan dan Kemampuan Organisasi
di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas
Augmented Reality di Universitas Trilogi

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 458 / TEKNIK INFORMATIKA

Ketua Tim Pengabdi

- a. Nama Lengkap : Budi Arifitama
- b. NIDN : 04230598602
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Nomor HP : 081386400032
- f. Alamat e-mail : budiarif@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Ade Syahputra
- b. NIDN : 0308058301

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : -
- b. NIDN : -

Biaya Penelitian

- diusulkan ke Universitas Trilogi Rp. 5.000.000
- Dana 70% yang diterima termin 1 **Rp. 3.500.000**
- yang telah digunakan **Rp. 3.596.869**

Mengetahui,
Kepala LPPM

(Dr.P Setia Lenggono)
NIP.140115

Jakarta, 26 Nopember 2018
Ketua Tim Pelaksana


(Budi Arifitama.,ST.,MMSI)
NIP.140603

DAFTAR ISI

RINGKASAN	3
BAB 1. PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Analisis Situasi	4
1.3 Permasalahan	5
1.4 Target Luaran Yang Ingin Dicapai	5
BAB 2. SOLUSI PERMASALAHAN.....	6
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	8
BAB 4. KEMAJUAN PENELITIAN	11
4.1. Desain 3d Kawasan Banten Lama	11
4.2. Pemrograman Aplikasi Augmented Reality dengan Unity..	Error! Bookmark not defined.
4.3. Borang Kemajuan Pengabdian.....	12
BAB 5. RENCANA KEGIATAN.....	15
BAB 6. PENGGUNAAN DANA	16
LAMPIRAN.....	17
Lampiran 1. Bukti Penggunaan Dana Pengabdian.....	17

RINGKASAN

Mitra dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, adalah anggota tetap maupun anggota baru dari komunitas augmented reality yang berlokasi di daerah Pancoran Jakarta Selatan. Komunitas Augmented reality telah berjalan kurang lebih hampir 3 tahun lamanya diprakarsai oleh mahasiswa teknik informatika angkata 2013 universitas trilogi dengan total sebanyak 12 anggota komunitas. Banyak kegiatan sudah pernah dilaksanakan oleh komunitas mulai dari berkumpul untuk diskusi, mengadakan sesi training, hingga ikut perlombaan. Namun, sayangnya kegiatan yang selama ini dilakukan belum optimal, jadwal pertemuan dilaksanakan secara insidental dan belum terjadwal dengan baik yang mengakibatkan pengelolaan dari komunitas menjadi vakum. Sebuah komunitas yang baik diukur dari seberapa aktif dan disiplin dari pelaksana dan pengurus dari komunitas tersebut. Dibutuhkan sebuah solusi dalam hal manajemen organisasi yang baik dari panitia komunitas serta kemampuan teknis yang baik dari setiap member agar dapat mempersiapkan diri untuk ekspansi komunitas ke luar dari universitas.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah (a) Panitia pelaksana komunitas augmented reality belum memiliki kemampuan organisasi yang baik (b) Anggota komunitas belum menguasai teknologi dasar augmented reality secara penuh

Solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah (a) Melakukan pelatihan manajemen organisasi yang baik dalam mengelola sebuah organisasi mulai dari perencanaan, penjadwalan, pelaksanaan dan tata kelola organisasi (b) Melakukan pelatihan dasar augmented reality bagi anggota tetap maupun anggota baru yang belum memiliki keterampilan.

Target dalam program kemitraan ini adalah mitra mampu meningkatkan kemampuan berorganisasi dengan baik yaitu memiliki jadwal kegiatan terencana dari komunitas sebesar 80% dan meningkatkan keterampilan di bidang augmented reality sebesar 80% oleh para member baru maupun member tetap. Sebagai upaya agar menjaga keberhasilan dari pelaksanaan program kegiatan pengabdian ini, maka selama berjalanya program dilakukan pendampingan dan pemantauan kepada peserta pelatihan dari awal hingga berakhirnya program, sehingga target yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Kata Kunci : Augmented Reality, pengabdian masyarakat, peningkatan keterampilan, peningkatan pengetahuan, manajemen organisasi

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dharma atau tugas pokok dari dosen di perguruan tinggi, termasuk di Universitas Trilogi, disamping pengajaran dan penelitian. Pengabdian masyarakat merupakan kegiatan yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dalam upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Pengertian mengenai pengabdian masyarakat secara filosofis sesungguhnya dapat berkembang dan dikembangkan sesuai dengan persepsi dan tergantung pada dimensi ruang dan waktu. Topik dari pengabdian masyarakat yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan dan Kemampuan Organisasi di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality di Universitas Trilogi”** diambil, dikarenakan tim pelaksana pengabdian memiliki latar belakang dan keilmuan yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dimiliki di lokasi mitra pengabdian yaitu kemampuan manajemen organisasi dan teknologi augmented reality yang digunakan oleh pihak mitra.

1.2 Analisis Situasi

Mitra pada program ini adalah Komunitas Augmented Reality (KAR) yang berlokasi di daerah Pancoran Jakarta Selatan. Sebagai sasaran dari program ini adalah para panitia pelaksana komunitas dan anggota tetap maupun baru dari komunitas augmented reality, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berorganisasi dari panitia dan keterampilan dari anggota komunitas. Komunitas Augmented Reality (KAR) terbentuk sejak pada tahun 2014, selama berdiri telah melaksanakan berbagai kegiatan yang menunjang pengetahuan dari teknologi augmented reality, seperti mengikuti kontes nasional lomba augmented reality di tahun 2015, melaksanakan pertemuan sharing session di tahun 2016, melaksanakan kegiatan seminar mixed reality di tahun 2017. Anggota di komunitas augmented reality (KAR) saat ini berjumlah 12 member tetap berjenis kelamin pria semuanya. Usia dari para member memiliki rentang mulai dari 17 tahun hingga 22 tahun, pendidikan terendah dari para anggota adalah SMA/SMK.

1.3 Permasalahan

Kurangnya kemampuan dari panitia pengelola dari komunitas augmented reality (KAR) merupakan permasalahan pertama yang ada di mitra. Perilaku manajemen organisasi yang baik belum mampu diterapkan oleh pengelola, mulai dari perencanaan kegiatan, penyusunan proposal, penelegasian anggota panitia serta manajemen waktu kegiatan komunitas. Dari permasalahan manajemen organisasi, berdampak pada permasalahan lainnya yaitu kurang terampilnya anggota komunitas secara teknis dengan teknologi augmented reality. Keterbatasan-keterebatasan yang telah disebutkan sebelumnya menjadi penyebab dari kurang optimalnya pelaksanaan kegiatan komunitas. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

- Bagaimana meningkatkan kemampuan manajemen organisasi dari komunitas?
- Bagaimana meningkatkan keterampilan teknis augmented reality dari anggota komunitas?

Secara garis besar, pelaksanaan program pengabdian ini dilaksanakan untuk membantu pelaksana dan anggota komunitas dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengelolaan organisasi di bidang mixed reality.

1.4 Target Luaran Yang Ingin Dicapai

Luaran hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Publikasi di Jurnal Nasional Ber-ISSN Minimal terindeks Sinta 6 (S6)
2. HKI
3. Artikel Media Massa (Online)
4. Video Kegiatan

BAB 2. SOLUSI PERMASALAHAN

Solusi dari permasalahan pada komunitas augmented reality (KAR) berdasarkan yang telah diuraikan di pendahuluan adalah memberikan kegiatan pendampingan dan pelatihan kepada pelaksana organisasi dan anggotanya yang berjumlah 12 orang, Kegiatan pendampingan dilaksanakan mulai dari awal program dimulai, selama program dilaksanakan dan akhir selesainya program kegiatan, waktu pelaksanaan program ini adalah selama 6 bulan lamanya. Tujuan dari kegiatan pendampingan adalah untuk memantau dan menjaga agar rencana aktivitas yang telah disusun dan direncanakan, dapat berjalan sesuai dengan perencanaan, beberapa program dengan cara pendampingan di Indonesia telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kinerja dan pengetahuan dari masyarakat, seperti salah satunya program pendampingan pengolahan komoditas dengan cara memberi pengetahuan pemasaran online berhasil meningkatkan pengetahuan masyarakat dan pemasaran dari komoditi (Kartika, Metasari, 2018), dan (Kurnianingsih, 2017), kemudian program pemberdayaan dengan memberikan pelatihan literasi digital bagi tenaga perpustakaan dan guru di wilayah Jakarta pusat juga menjadi contoh pelaksanaan program pemberdayaan yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan kinerja masyarakat (Rusdi, Ziad, 2016), dan (Wahyuni, Sri, 2016), serta program pengembangan lainnya yaitu pelatihan TIK untuk sekolah (Wahyuni, Sri, 2016). Pada program pendampingan pertama yang akan dilaksanakan adalah program pelatihan kemampuan manajemen organisasi untuk panitia pelaksana seperti, pelatihan motivasi berorganisasi, manajemen organisasi, program kerja dan citra diri. Di akhir pelatihan akan dilaksanakan tes keterampilan untuk peserta berdasarkan materi pelatihan yang sudah diberikan, sebagai upaya untuk menilai keberhasilan dari pelatihan yang telah diberikan. Pelatihan kedua adalah pelatihan pembuatan augmented reality untuk anggota komunitas, akan dilakukan pelatihan sketchup, dan membuat augmented reality dengan unity, sehingga anggota komunitas dapat memiliki keterampilan dasar pembuatan augmented reality.

Berikut adalah konsep solusi yang ditawarkan dari pelaksana kegiatan :

Tabel 1. Solusi dan Keluaran Pelatihan

Solusi	Keluaran
Pelatihan manajemen organisasi komunitas (motivasi berorganisasi, manajemen organisasi, program kerja dan citra diri)	• Peningkatan kemampuan di bidang manajemen organisasi sebesar 80%
pelatihan pembuatan augmented reality untuk anggota komunitas	• Peningkatan kemampuan di bidang augmented reality sebesar 80%

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini , dilaksanakan dengan cara memberikan pelatihan secara bertahap, sesuai dengan kebutuhan dari mitra komunitas. Program PKMS dilaksanakan dalam 3 tahapan , yaitu fase 1, fase 2 dan fase akhir.

3.1 Fase 1

Tahapan awal dari pelaksanaan kegiatan ini adalah melakukan pertemuan koordinasi dengan ketua dan wakil ketua komunitas augmented reality (KAR) untuk melakukan koordinasi perancangan dan sosialisasi kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan.

3.2 Fase 2

Tahapan selanjutnya adalah melaksanakan pelatihan yang telah disepakati yaitu pelatihan manajemen organisasi dan pelatihan augmented reality. Pelaksanaan pelatihan akan dilaksanakan selama 4 bulan lamanya. 2 bulan pertama akan dilakukan pelatihan di bidang manajemen organisasi sesuai dengan kebutuhan dari komunitas Adapun materi pelatihan yang akan diberikan di 2 bulan pertama berupa :

Tabel 2. Pelatihan Bulan Agustus Hingga September

Bulan Agustus - September 2018
Pelatihan Manajemen Organisasi 1
Manajemen Organisasi • Maksud & Tujuan Organisasi • Mengapa Harus Berorganisasi • Manfaat Organisasi • Motivasi Berorganisasi • Struktur Organisasi • Job Description dari Pengurus Organisasi • Bagaimana Membangun Sebuah Organisasi yg Solid & Produktif • Mengatasi Konflik • Interaksi & Komunikasi di Internal Organisasi
Membangun Teknik Berbicara dan Presentasi • Teknik Berbicara di Depan Umum • Meningkatkan Rasa Percaya Diri Untuk Berbicara di Depan Umum • Protokol Dalam Berpidato dan Memandu Acara
Pelatihan Manajemen Organisasi 2
Menyusun Program Kerja • Penyusunan Program Kerja Yang Aspiratif,Kreatif&Inovatif • Goal Setting • Planning & Organizing • Time Schedulle • Kepanitiaan Protokol Dalam Berpidato dan Memandu Acara

Kesekretariatan

- Tata Cara Surat Menyurat
- Filing & Administrasi Organisasi
- Teknik Pembuatan Proposal
- Teknik Pembuatan LPJ

Berikut adalah materi pelatihan kedua di bulan Oktober-Nopember 2018 berupa :

Tabel 3. Pelatihan Bulan Oktober Hingga Nopember

Bulan Oktober 2018-Nopember 2018
Pelatihan Desain 3D dengan Sketch Up Asset Interior Design
• Pengenalan SketchUp • Pengenalan UI SketchUp • Pengenalan Tool Sketchup • Membuat objek sederhana sketchup • Membuat desain sitemap interior gedung • Konversi project ke file obj
Pelatihan Augmented reality menggunakan Vuforia SDK
• Pengenalan AR • Pengenalan Unity • Pengenalan Vuforia • Pengenalan dasar unity • Membuat scene di unity • Mengubah material di unity • Bekerja dengan kanvas di unity • Membuat marker di vuforia • Setting unity untuk augmented reality • Deploy project AR

3.3 Tahapan Akhir

Tahapan Akhir pada program pengabdian ini adalah sebagai tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan pelatihan kepada peserta pelatihan, untuk melihat tingkat penyerapan pengetahuan dari hasil pemberian pelatihan. Selain dari evaluasi, pada tahapan akhir ini juga dilakukan penyusunan laporan akhir hasil pelaksanaan kegiatan dan penulisan artikel berita yang akan dimuat di kanal media massa online dan Jurnal pengabdian masyarakat.

3.4. Uraian dan Tugas Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat

Tim pelaksana dari program pengabdian dibentuk sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di lokasi mitra. Tim terdiri dari 1 dosen sebagai ketua pelaksana dan 2 dosen sebagai anggota pelaksana, penugasan selama kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Kepakaran	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Budi Arifitama/042305 8602	Universitas Trilogi	Teknik Informatika (Bidang TIK)	2 jam/minggu	-Koordinasi Tim untuk penyusunan proposal -Koordinasi dengan Ketua dan Wakil ketua Komuntas AR (KAR) -Monitoring Pelaksanaan kegiatan -Mengisi Materi Membuat Augmented reality dengan Vuforia SDK
2	Ade Syahputra/ 0308058301	Universitas Trilogi	Teknik Informatika (Bidang TIK)	2 jam/minggu	-Melaksanakan pelatihan desain sketchup materi indoor design - Melakukan Evaluasi dan Tes Hasil Pelatihan

BAB 4. KEMAJUAN PENGABDIAN

4.1. Materi Pengabdian Manajemen Organisasi Komunitas AR

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dharma atau tugas pokok dari dosen di perguruan tinggi, termasuk di Universitas Trilogi, disamping pengajaran dan penelitian. Pengabdian masyarakat merupakan kegiatan yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dalam upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Pengertian mengenai pengabdian masyarakat secara filosofis sesungguhnya dapat berkembang dan dikembangkan sesuai dengan persepsi dan tergantung pada dimensi ruang dan waktu. Topik dari pengabdian masyarakat yang berjudul “Peningkatan Manajemen Organisasi di Komunitas Augmented Reality (KOMAR)” diambil, dikarenakan tim pelaksana pengabdian memiliki latar belakang dan keilmuan yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dimiliki di lokasi mitra pengabdian yaitu kemampuan manajemen organisasi oleh pihak mitra.

Acara berupa pemaparan dari berbagai macam narasumber seperti:

- Budi Arifitama.,ST.,MMSI dengan topik redesign Website
- Ade Syahputra.,ST.,M.Inf.Comm.Tech.Mgmt dengan topik pengelolaan website

Acara dimulai tepat pukul 08:00 dan dibuka oleh ketua komunitas, beliau menyambut dan apresiasi kepada narasumber dari Prodi Teknik Informatika Universitas Trilogi. Kemudian dilanjutkan kepada Bapak Budi Arifitama untuk menyampaikan materi tentang manajemen organisasi dan kemudian dilanjutkan oleh bapak Ade Syahputra, yaitu mengenai bagaimana tips merencanakan sebuah kegiatan



Gambar 4.1. sosialisasi manajemen organisasi yang baik bagi komunitas



Gambar 4.2. Suasana pengabdian manajemen organisasi komunitas



Gambar 4.2. Suasana pengabdian manajemen organisasi komunitas 2

4.3. Borang Kemajuan Pengabdian

No	Jenis Luaran				Keterangan
	Kategori	Sub Kategori	Target	Capaian	
1.	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional bereputasi	X	X	Tidak ada
		Nasional Terakreditasi	V	V (draft)	Draft (menunggu selesai seluruh pengabdian)

		Nasional Tidak Terakreditasi	X	X	Tidak ada
2.	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks	X	X	Tidak ada
		Nasional	V	V	Published
3.	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	X	X	Tidak ada
		Lokal	V	V (Draft)	Menunggu selesai pengabdian
4.	Dokumentasi pelaksanaan	Video Kegiatan	V	V	Ada
5.	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten	X	X	Tidak ada
		Paten sederhana	X	X	Tidak ada
		Hak Cipta	V	X	Draft (menunggu selesai editing foto)
		Merek Dagang	X	X	Tidak ada
		Rahasia Dagang	X	X	Tidak ada
		Desain Produk Industri	X	X	Tidak ada
		Indikasi Geografis	X	X	Tidak ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	X	X	Tidak ada
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	X	X	Tidak ada
6.	Teknologi Tepat Guna		X	X	Tidak ada
7.	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial		X	X	Tidak ada
8.	Buku Ajar (ISBN)		X	X	Tidak ada

BAB 5. RENCANA KEGIATAN

Dari hasil pengabdian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka tahapan selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

No	Jenis Kegiatan	Nopember 2018	Desember 2018	Januari 2019
1	Workshop pembuatan augmented reality (advance)			
2	Editing video pengabdian			
3	Publikasi Jurnal Nasional dan artikel online			
4	Submit HKI			
5	Penyusunan Laporan Akhir			

BAB 6. PENGGUNAAN DANA

No	Tanggal	Anggaran	Uraian	No.Bukti	Jumlah
		Bahan Habis Pakai			
1	29 Okt 2018	Fotokopi Modul	Digunakan sebagai modul pendukung	3	Rp.1.130.000
2	2 Nov 2018	Komunikasi Data	Komunikasi data	4	Rp. 251.500
3	9 Okt 2018	Konsumsi Pelatihan	Konsumsi pelatihan	1	Rp. 750.000
		Perjalanan			
4	20 Okt 2018	Penginapan seminar nasional	Menginap 1 malam pelaksanaan seminar	2	Rp.520.369
5	16 Nov 2018	Konsumsi malam seminar	Konsumsi	6	Rp.195.000
		Lain-lain			
6	12 Nov 2018	Registrasi seminar hasil pengabdian	registrasi	5	Rp.750.000
Total					Rp.3.596.869

Lampiran 1. Bukti Penggunaan Dana Pengabdian

17

BUKTI PEMBELIAN (RECEIPT)

Nomor : #1713882399350764562

Tanggal : 20 Okt 2018, 12:45

2

traveloka

DATA PEMESAN

Nama : Budi Arifitama
Email : budiarifitama@gmail.com
No. Kontak : +6231386400032

DETAIL PEMBAYARAN

P.O. NUMBER : 403128222
PEMBAYARAN MELALUI : TRANSFER
DETAIL TRANSAKSI : Lunas

DATA PENUMPANG

DETAIL PEMBELIAN

No.	Jenis Barang	Deskripsi	Jml.	Harga satuan Rp	Total Rp
1	Kamar Hotel	Oasis Amir Hotel, Smart Room - 2 laras	1	520.369	520.369
	Kupon				
TOTAL					520.369
BIAYA ADMINISTRASI					
JUMLAH PEMBAYARAN					520.369



Bukti Transaksi

Detail Transaksi

Tanggal Pembayaran	: 02-11-2018 09:32:44
Nomor Referensi	: 41160412095900000740
Nomor Telepon	: 081386400032
Operator	: Voucher Telekom
Rekening Debet	: 000000000305344775
Nominal	: IDR 250.000.00
Biaya Admin	: IDR 1.500.00
Total Pembayaran	: IDR 251.500.00
Status	: Sukses

Harap simpan resi ini sebagai bukti transaksi yang sah
Terima kasih telah bertransaksi menggunakan BNI Internet Banking

Please keep this receipt as a proof of legitimate transaction
Thank you for doing transaction using BNI Internet Banking

5
NO : 035



KWITANSI

SUDAH TERIMA DARI : Budi Ariftama, ST, MMSI
UANG SEBESAR : Rp. 750.000,-
TERBILANG : *Tujuh ratus lima puluh ribu rupiah*
UNTUK PEMBAYARAN : Biaya Pendaftaran Sebagai Pemakalah Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat UPN "Veteran" Jakarta, Tanggal 16 Nopember 2018 di OASIS AMIR HOTEL, Jl. Senen-Raya Blok A No. 135-137, Senen Jakarta Pusat

Jakarta, 12 Nopember 2018

Koordinator Keuangan



Rp. 750.000,-

[Signature]
Maslan

NIP. 197006161994031001

6

WINA

NOV 2018

PIZZA HUT

TK-LDK (KASIR)
KORP TAHAN HIBURAN BLOK A NO. 16 JANGRA
16/11/2018 - 17:11:08
TA /1622-0023/MK06 /1006/CHI/K012

GOIEK/ABDIKRAMAH

1 BIG BOX P/L SSU	177,273
1 BAKED BREAD	
1 POTATO WEDGEE	
1 CHICKEN TUFF SPIC	
1 SAUSAGE PASTRY ROLL 4	
1 PIZ W CHEESE DEL	
1 NEW BEEF SPAGHETTI	
1 PAN LARGE SUPER SUPRE	

SUBTOTAL	177,273
TAX	17,727

TOTAL 195,000

TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA
SUMBANGAN YANG TERKUMPUL DALAM PROGRAM
BERDASI BERKAH AKAN KAMI SALURKAN
KE PANTI ADHAN DI SEKITAR RESTORAN

Guest Experience Survey

Share pengalaman Dining /
santai di Restoran kami
di Restoran ini ke
www.halopisaindonesia.com
paling lambat 3 hari dari
tanggal transaksi di restoran ini
Dapatkan Appetizer gratis