

**LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs
Sejarah Kawasan Banten Lama Dengan Metode Marker Based Tracking**

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
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality
Pengenaln Situs Sejarah Kawasan Banten Lama
Dengan Metode Marker Based Tracking

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 458 / TEKNIK INFORMATIKA

Ketua Peneliti

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)

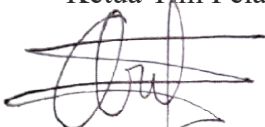
a. Nama Lengkap : -
b. NIDN : -

Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp. 8.000.000
- Dana 70% yang diterima termin 1 **Rp. 5.600.000**
- yang telah digunakan **Rp. 5.688.652**

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 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Perumusan Masalah.....	5
1.6 Target Penelitian	6
1.7 Target Luaran Yang Ingin Dicapai	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Tahapan Fase Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Penelitian	9
3.2 Gambaran Umum Sistem dan Mekanisme Aplikasi Augmented Reality.....	10
3.3. Marker Based Tracking	10
3.4 Perancangan Aplikasi AR Banten	11
3.4.1 Perancangan Tampilan Aplikasi.....	11
3.4.2 Perancangan tampilan AR.....	12
3.4.3 MockUp Aplikasi AR	12
BAB 4. KEMAJUAN PENELITIAN	13
4.1. Desain 3d Kawasan Banten Lama	13
4.2. Pemrograman Aplikasi Augmented Reality dengan Unity.....	14
4.3. Borang Kemajuan Penelitian	15
BAB 5. RENCANA KEGIATAN.....	17
BAB 6. PENGGUNAAN DANA	18
LAMPIRAN.....	19
Lampiran 1. Bukti Penggunaan Dana Penelitian.....	19

RINGKASAN

Banten merupakan sebuah propinsi yang terletak di bagian ujung barat dari pulau Jawa, memiliki serangkaian sejarah yang banyak dari masa kerajaan pada masa nusantara hingga saat ini. Bangunan peninggalan yang terdapat dari masa kerajaan hingga bangunan modern saat ini di wilayah Banten memiliki potensi yang baik jika diangkat sebagai lokasi landmark tujuan wisata yang diperuntukan bagi wisatawan yang hendak berpergian ke wilayah Banten. Namun, sayangnya titik lokasi landmark bangunan yang dapat menjadi tujuan wisatawan belum optimal, pengenalan objek landmark yang telah ada melalui aplikasi mobile maupun website, belum mampu untuk memberikan rasa ketertarikan pada para calon wisatawan untuk mengetahui seperti apa bangunan pada lokasi landmark. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah inovasi pengenalan objek pada sebuah titik lokasi landmark di wilayah kawasan Banten lama dengan memanfaatkan augmented reality sebagai pendukung utama aplikasi mobile. Keunggulan penggunaan teknologi *augmented reality* dari penelitian ini adalah, menjadikan sarana pembelajaran informasi lokasi landmark di wilayah Banten menjadi lebih interaktif serta menarik. Pendekatan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode marker based tracking method. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Banten, dengan waktu penelitian mulai dari Agustus 2018 sampai Januari 2019. Teknik pengambilan data adalah menggunakan teknik observasi dan studi lapangan. Dari hasil penelitian ini, diharapkan aplikasi dapat berguna untuk para wisatawan untuk mengunjungi wilayah Banten.

Kata Kunci : Augmented Reality, Banten, Landmark, Mobile Augmented Reality

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan pola penyampaian pengetahuan di dunia pendidikan menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek dan bidang kehidupan manusia. Kondisi ini mendorong *stakeholder* di berbagai bidang industri di Indonesia diharuskan untuk mengikuti perkembangan dan kemajuan tersebut untuk dapat menjamin tersalurnya pengetahuan dari produk yang ingin disampaikan, khususnya di bidang pelestarian cagar budaya di wilayah Banten dengan mengenal titik-titik sejarah dan landmark di Banten.

Cagar budaya adalah identitas dan jati diri dari sebuah negara, bangsa yang kerap melestarikan budaya setempat adalah bangsa yang besar. Sebuah budaya harus selalu dilestarikan dengan cara apapun, tanpa terkecuali dengan pemanfaatan sarana teknologi yang terkini untuk dapat menarik empati dari masyarakat setempat terutama generasi mudanya. Kurangnya informasi dan minat masyarakat setempat di Banten untuk mengetahui lokasi kawasan Banten Lama, memberikan peneliti sebuah tantangan untuk dapat memberikan solusi yang tepat atas permasalahan yang dihadapi dengan memanfaatkan teknologi augmented reality.

Augmented reality merupakan sebuah teknologi di bidang multimedia yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagaian dari dunia nyata yang seakan terhubung dengan dunia nyata serta dapat berinteraksi (Jacobs, 2012). Atas dasar pertimbangan tersebut, maka harus dilakukan sebuah inovasi dari sebuah peraga dengan memanfaatkan teknologi sehingga pengetahuan mengenai lokasi sejarah dan landmark di wilayah Banten dapat tersampaikan lebih menarik, informatif dan inovatif.

Dalam penelitian ini, ingin melakukan pengembangan alat peraga landmark wilayah Banten dengan memanfaatkan teknologi. Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan akan dapat menambah pengetahuan dari landmark wilayah Kawasan Banten Lama.

1.2 Identifikasi Masalah

Peningkatan inovasi teknologi dengan pemanfaatan teknologi harus dilakukan analisis dari berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah:

- a. Lokasi Landmark wilayah Kawasan Banten Lama
- b. Identifikasi jumlah landmark yang akan dipakai untuk aplikasi
- c. Jenis marker yang digunakan untuk aplikasi
- d. Rancang bangun aplikasi augmented reality

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah inovasi di bidang teknologi informasi dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat dan generasi muda Banten mengenai situs bersejarah di wilayah wisata di Kawasan Banten Lama.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pada penelitian ini dibatasi oleh jumlah objek landmark di Kawasan Banten Lama yang akan didapatkan pada penelitian ini dan ukuran marker yang digunakan untuk aplikasi *augmented reality*

1.5 Perumusan Masalah

Sesuai dengan hubungan yang telah dibatasi maka dibangun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah pemilihan objek landmark tepat dan akurat guna memberikan wawasan kepada masyarakat.
- b. Apakah pemilihan ukuran wilayah marker tepat dan akurat.
- c. Apakah informasi yang diberikan memberikan manfaat kepada masyarakat
- d. Aplikasi memberikan pengaruh positif kepada masyarakat
- e. Apakah penerapan tepat dan interaktif.
- f. Apakah lokasi pemilihan landmark sudah tepat

1.6 Target Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai bagian dari inovasi teknologi pemetaan lokasi landmark
- b. Sebagai media informasi kepada masyarakat

1.7 Target Luaran Yang Ingin Dicapai

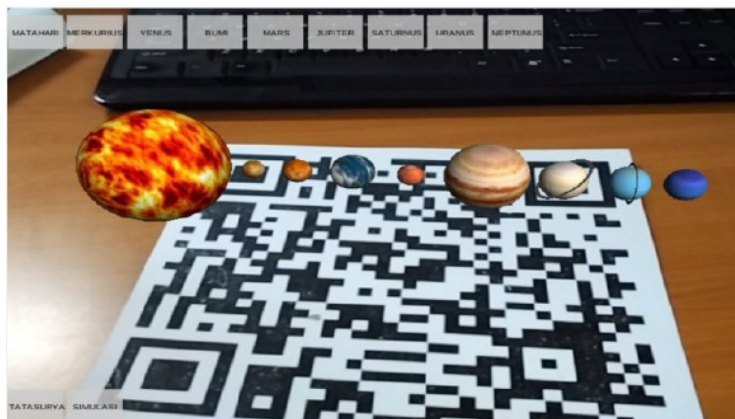
Luaran hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Publikasi di Jurnal Nasional Ber-ISSN Minimal terindeks Sinta 6 (S6)
- 2. Submit HKI

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Melihat pesatnya kemajuan teknologi di bidang multimedia khususnya di bidang edukasi wisata , teknologi ini memberikan penyerapan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat menjadi lebih efektif dan interaktif. Beberapa penelitian di dunia maupun di indonesia sendiri sudah mulai mengarah ke arah penerapan teknologi untuk mendukung proses pengetahuan yang baik. Adapun penelitian penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan di edukasi dan wisata adalah sebagai berikut :

Arifitama Budi (2015) Judul penelitian ini adalah Pengembangan Alat Peraga Pengenalan Tata Surya Bima Sakti Menggunakan *Augmented Reality* di PAUD. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah alat peraga berupa aplikasi pengenalan tata surya bima sakti yang diperuntukan bagi peserta didik anak PAUD, yang dapat ditampilkan pada marker yang sudah disediakan seperti pada gambar 2.1.



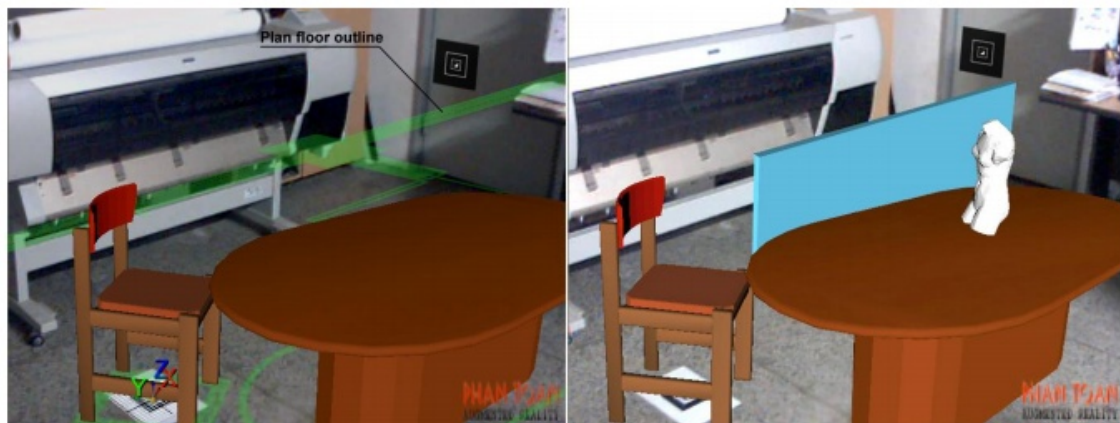
Gambar 2.1. Aplikasi AR Tata Surya Bima Sakti Untuk Paud

Figueiredo M, Gomes J, Gomes C, Lopes J (2014) Judul penelitian ini adalah *Augmented Reality Tools For Teaching And Learning*. Dalam penelitian ini , para peneliti melakukan riset mengenai manfaat dan penerapan dari teknologi di bidang pendidikan, adapun pembahasan yang dilakukan adalah memunculkan bentuk bentuk geometris sesuai dengan marker yang dituju seperti pada gambar 2.2



2.2. Gambar Desain 3d Isometric

Viet T.P, Seung Y.C. (2010) Judul penelitian ini adalah *Interior Design in Augmented Reality Environment*. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknologi untuk memunculkan objek pada marker yang banyak di bidang *interior design*, seperti pada gambar 2.3



Gambar 2.3. Multiple Object dengan Multiple Marker

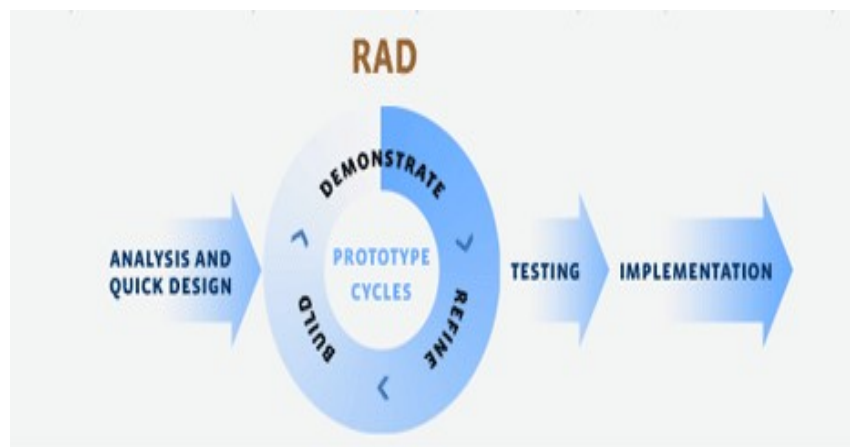
BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama Dengan Metode Marker Based Tracking**”, menggunakan beberapa model dalam pembangunan aplikasi yaitu pendekatan RAD (*Rapid Application Development*) , serta metode pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan metode *marker based tracking* serta pendekatan kuantitatif akan diterapkan sebagai tingkat ukuran keberhasilan uji coba dari aplikasi dengan sampel sebanyak 50 pengguna.

3.1 Tahapan Fase Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Penelitian

Pada tahapan awal pembuatan penelitian , model pengembangan aplikasi yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) Rapid Application Development (Rosa,dkk.2012) sebagai tahapan pengerjaan penelitian dari awal hingga akhir, untuk menjaga waktu dan kualitas pengerjaan dari penelitian.

Penjelasan tahapan fase RAD adalah seperti pda gambar di bawah ini



Gambar 3.1. Rapid Application Development

Gambar 3.1 , menjelaskan alur dari tahapan RAD, adapun secara rinci tahapan RAD adalah sebagai berikut :

- **Fase Analisis dan Desain** : Fase analisis dan desain digunakan sebagai tahapan awal dari RAD, yang digunakan untuk melakukan tahapan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan dan melakukan sebuah analisa kelayakan

dengan mencari data dan informasi, dan melakukan desain prototipe fase awal aplikasi.

- **Fase Siklus Prototipe** : Fase siklus prototipe merupakan siklus desain aplikasi dari perkembangan prototipe awal, kegiatan desain dan evaluasi dilakukan secara iteratif, hingga mendapatkan sebuah desain paling baik yang sesuai dengan user.
- **Fase Testing** :Merupakan fase ujicoba aplikasi yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil dari ujicoba aplikasi ini akan menentukan apakah aplikasi sudah layak atau belum untuk di edarkan..
- **Fase Implementasi** : Fase implementasi adalah proses p instalasi sistem, dan rencana dukungan sistem.

3.2 Gambaran Umum Sistem dan Mekanisme Aplikasi Augmented Reality

Augmented reality pada dasarnya memiliki beberapa komponen yang saling terkait yaitu komponen pertama adalah *user* selaku pengguna dari perangkat untuk. Komponen kedua adalah *gadget* yang sudah tertanam teknologi digunakan untuk menampilkan objek 3d yang ada dan tersedia pada *marker* yang sudah disiapkan. Komponen ketiga adalah *marker*, *marker* digunakan sebagai penanda tempat lokasi kemunculan objek . Komponen ke empat sekaligus terakhir adalah *drone*, *drone* digunakan sebagai pendukung dari *tablet*, agar dapat mengudara pada titik yang telah ditentukan dan melakukan pengindaian pada wilayah *marker*.

3.3. Marker Based Tracking

Marker Based Tracking Method merupakan salah satu pendekatan metode yang digunakan dalam membuat sebuah augmented reality. Metode ini fokus pada pengembangan marker yang cocok ketika dilakukan pengindaian oleh kamera untuk mencari lokasi kemunculan objek augmented reality. Metode marker based tracking dipilih pada peneilitian ini dikarenakan kecocokan metode dalam pengenalan objek benda 3 dimensi yang membutuhkan objek yang tidak bergerak (Sanni Siltanen,2012). Metode ini memiliki langkah prosedur alur yang harus dilakukan yaitu ,

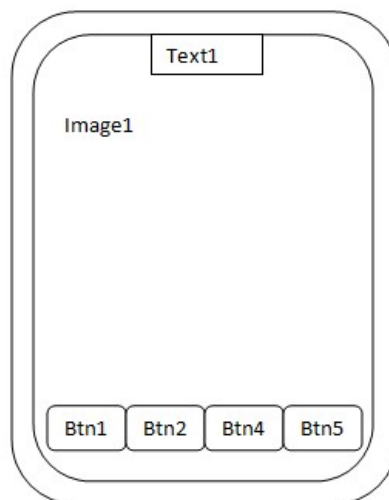
- a) Image Acquisition : Pemilihan gambar yang akan dijadikan marker
- b) Preprocessing : melakukan perubahan gambar yang berwarna menjadi greyscale
- c) Acceptance potential marker : melakukan pengukuran batas kelayakan potensi dari marker yang telah dipilih



Gambar 3.2 Potential Marker Image

3.4 Perancangan Aplikasi AR Banten

3.4.1 Perancangan Tampilan Aplikasi



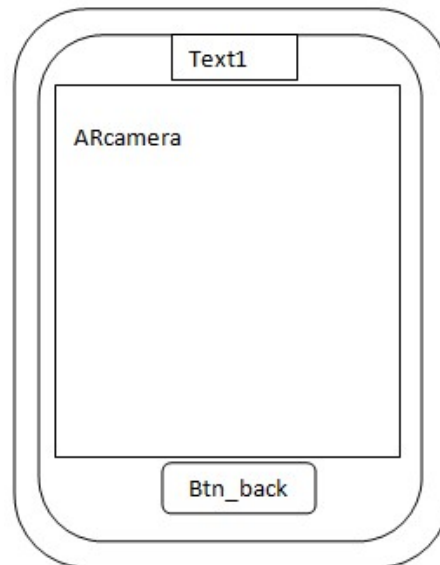
Gambar 3.3. Perancangan Menu Utama

Adapun Penjelasan dari tiap komponen dari *scene* pada gambar 3.4.1, adalah sebagai berikut :

- Image1 adalah komponen gambar yang digunakan sebagai background dari menu utama,
- Text1 adalah komponen tulisan yang dipakai sebagai penanda judul aplikasi

- Btn1-Btn4, adalah komponen tombol yang digunakan untuk pindah ke scene landmark banten

3.4.2 Perancangan tampilan AR



Gambar 3.4 Tampilan Menu Augmented Reality

- Text1 adalah komponen tulisan yang dipakai sebagai penanda judul aplikasi
- ARcamera, adalah komponen kamera untuk melakukan pengindaian pada marker
- Btn_back digunakan sebagai tombol untuk kembali ke menu sebelumnya.

3.4.3 MockUp Aplikasi AR

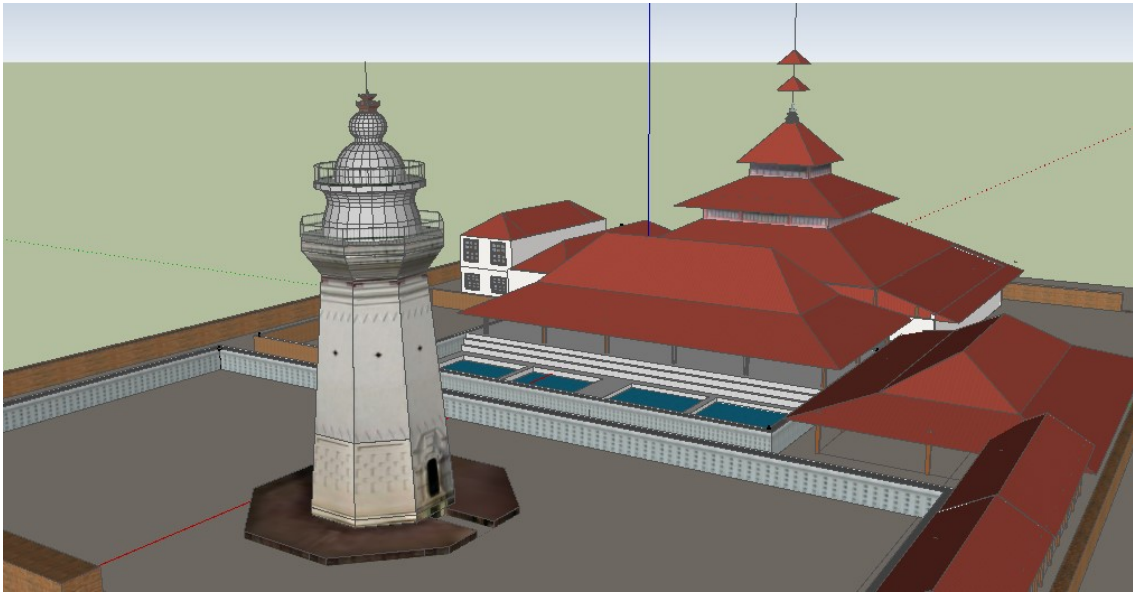


Gambar 3.5 Mockup Gedung Masjid melalui Augmented Reality

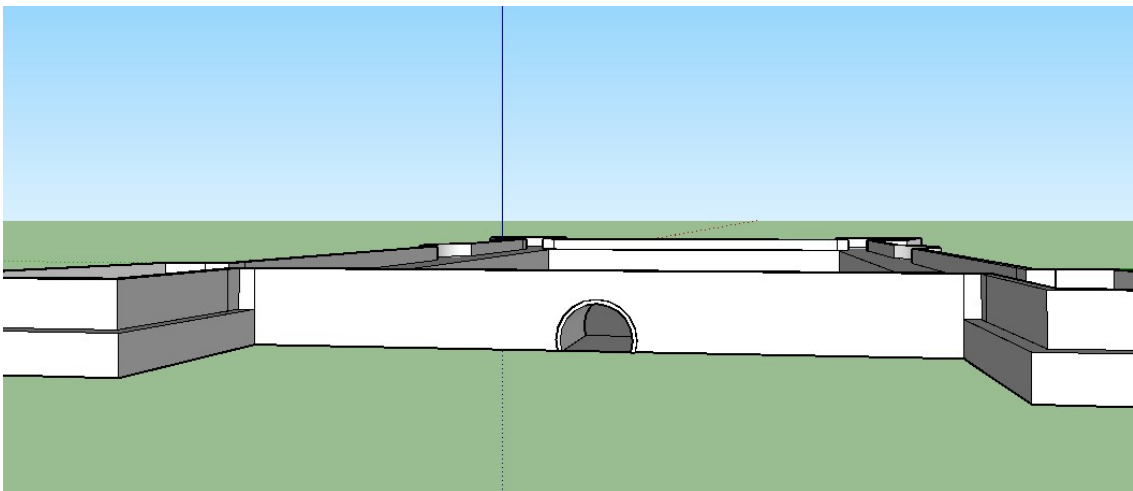
BAB 4. KEMAJUAN PENELITIAN

4.1. Desain 3d Kawasan Banten Lama

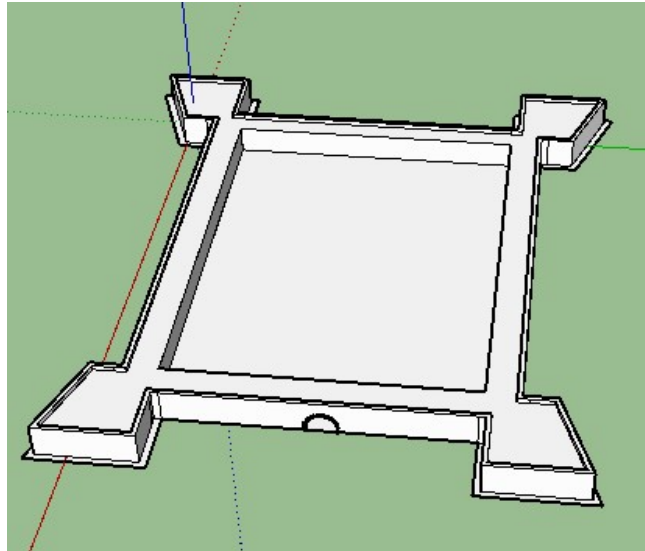
Kemajuan yang telah dicapai pada penelitian yang telah dilakukan adalah pada proses perancangan aplikasi, pembuatan scene dan pembuatan design 3D model masjid agung banten untuk diimplementasikan menggunakan augmented reality serta aplikasi prototipe awal . Adapun perancangan tahap awal desain 3d di banten di kawasan banten lama adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1. Masjid Agung Banetn Lama



Gambar 4.2. Peninggalan Keraton Surosowan

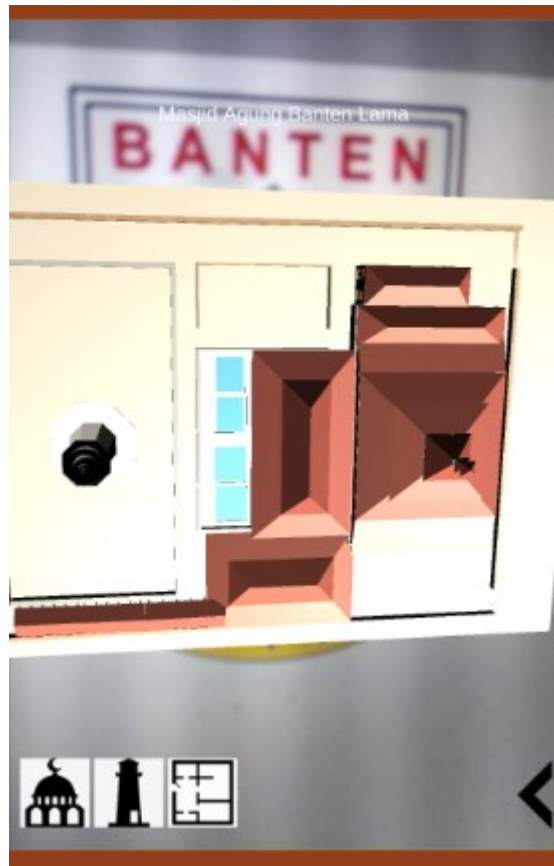


Gambar 4.3. Benteng Spelwijk

4.2. Pemrograman Aplikasi Augmented Reality dengan Unity



Gambar 4.4. Aplikasi Utama dari Banten4d



Gambar 4.5. Implementasi Objek Masjid dengan Augmented Reality

4.3. Borang Kemajuan Penelitian

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
		Nasional Tidak Terakreditasi	X	X	Tidak ada
2.	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks	X	X	Tidak ada
		Nasional	X	X	Tidak ada
3.	Invited Speaker dalam temu	Internasional	X	X	Tidak ada
		Nasional	X	X	Tidak ada

	ilmiah				
4.	<i>Visiting Lecturer</i>	Internasional	X	X	Tidak ada
5.	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten	X	X	Tidak ada
		Paten sederhana	X	X	Tidak ada
		Hak Cipta	V	X	Menyelesaikan Aplikasi Terlebih Dahulu
		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
9.	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		V	X	2

BAB 5. RENCANA KEGIATAN

Dari hasil penelitian 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	Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Augmented reality			
2	Uji Coba Aplikasi			
3	Publikasi Jurnal Nasional			
4	Submit HKI			
5	Penyusunan Laporan Akhir			

BAB 6. PENGGUNAAN DANA

No	Tanggal	Anggaran	Uraian	No.Bukti	Jumlah
		Peralatan Penunjang			
	14 Okt 2018	Alat Penguji	Digunakan sebagai alat pengujian prototipe	10	Rp.2.799.000
	1 Nov 2018	Jasa Pengujian Aplikasi 1	Jasa Tester Aplikasi Pengujian Prototipe AR	11	Rp.1.500.000
		Perjalanan			
	02 Okt 2018	Penginapan lokasi penelitian	Menginap 1 malam di lokasi tempat penelitian dalam rangka survei lapangan	3	Rp.802.652
	04 Okt 2018	Perjalanan persiapan penelitian	Bensin motor	5	Rp.20.000
	07 Okt 2018	Tol serang - Bintaro	Tol pembayaran lokasi penelitian ke rumah	9	Rp.21500
		Lain-lain			
	26 Sep 2018	Konsumsi pengerjaan riset 1	Konsumsi pengerjaan riset 1	1	Rp.23.000
	02 Okt 2018	Konsumsi pengerjaan riset 2	Konsumsi pengerjaan riset 2	2	Rp.44.000
	04 Okt 2018	Konsumsi pengerjaan riset 3	Konsumsi pengerjaan riset 3	4	Rp.81.000
	05 Okt 2018	Konsumsi pengerjaan riset 4	Konsumsi pengerjaan riset 4	6a-6f	Rp.189.000
	06 Okt 2018	Konsumsi di tempat lokasi penelitian 1	Konsumsi di tempat lokasi penelitian 1	7	Rp.128.000
	06 Okt 2018	Konsumsi di tempat lokasi penelitian 2	Konsumsi di tempat lokasi penelitian 2	8	Rp.80.500
Total					Rp.5.688.652

Lampiran 1. Bukti Penggunaan Dana Penelitian

(2)

Wendy's
Plaza Bintaro (07255)
Ground Fl. Bintaro Jaya Sektor 5A
Tangerang
Phone: (021) 7353956 /

BILL

Eat In

Print Date : 02/10/18
Bill # : 0029
Print Time : 17:42
Cashier Name : Nur Sapnaysh

1 PUAS 2	Rp. 20,000
1 PUAS 2	Rp. 20,000

Item Total	(Rp):	40,000
Disc Total	(Rp):	0
Net Sales	(Rp):	40,000
Tax:	(Rp):	4,000

BILL TOTAL	(Rp):	44,000
------------	-------	--------

PAYMENT :

CASH (Rp):	50,000
CHANGE (Rp):	6,000

Dapatkan Gratis Small French Fries
Informasikan Saran & Masukan Anda ke
www.talktowendysindo.com
Kode Survey : 07255
Terima kasih

BUKTI PEMBELIAN (RECEIPT)

Nomor : #1613206399350764387

Tanggal : 02 Okt 2018, 16:45 (Selasa)

traveloka

DATA PEMESAN

Nama : Budi Arifitama
Email : budiarifitama@gmail.com
No. Kontak : +6281388400032

DETAIL PEMBAYARAN

P.O. NUMBER : 363128932
PEMBELIAN MELALUI : TRANSFER
DETAIL TRANSAKSI : Lunas

DATA PENUMPANG

DETAIL PEMBELIAN

No.	Jenis Barang	Deskripsi	Jml.	Harga satuan Rp	Total Rp
1	Kamar Hotel	Amaris Hotel Serang, Smart Room Hollywood Special Prorho - 2 tamu	1	446.400	446.400
		Amaris Hotel Serang, Smart Room Hollywood Special Promo - 2 tamu	1	446.400	446.400
2	Kupon	Polongan harga pemesanan hotel untuk Budi Arifitama	1	-89.280	-89.280
TOTAL					833.520
BIAYA ADMINISTRASI					-868
JUMLAH PEMBAYARAN					832.652



④

McDonald's Merjanan
 PT. Reksa Nasional Food
 NPWP: 02.270.034.E-046.000
 Store #0247

Rev id 52 SUSI S.
 TAX INVOICE

MEY Side 1

QTY 449 - REG #2- 04/10/2018 07:24:46
 QTY LTR 10341
 1 22.7 Aysan Special 14000
 1 SSGE MCHuffin Mea 22000
 1 Hot Coffee 35000
 1 SSGE Muffin Egg Mea 35000
 1 Hot Tea
 Take-Out Tot (inc. PAJAK) 81000
 Cashless Kartuki 81000
 Change 0
 Net Sales 73600
 PAJAK YANG BERLAKU 10% 7360

Dapatkan penawaran khusus pembayaran
 Non Tunai di layanan pesan antar
www.mcdelivery.co.id dan McDelivery App
 SK berlaku. Klik www.mcdonalds.co.id

⑤

PS. NINGGU SITE ID: 10051971
 BERSAMA

to Tlp 021-79199353
 IPW: 03. 198 9437. 000. 000
 ID 3 4

04/10/2018 08:50
 Receipt No.: 16048

Unit No. 01
 SHIELD SUPER
 1.90
 Price 10000
 20000

Vehicle No. (Not Entered)

HA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA
 SUDAH TERMASUK PAJAK
 SHIELD CO. TEL: 021-79199353

150

(0)

Reksa Nasional Food

6a



EST. 2013

PUYO BINTARO EXCHANGE

Bintaro Exchange
www.puyodesserts.com

BILL: 518171357, 05/10/18 19:15:53
POS: 1, CASHIER: Teta
PRINT BY: Teta - 05/10/2018 19:15:58

Milky Strawberry	1x	23,000	23,000
-Cup Drink			
-Silky Mango			
Caramel Latte	1x	23,000	23,000
-Cup Drink			
-Silky Milo			

Sub Total		45,000
-----------	--	--------

GRAND TOTAL	45,000
-------------	--------

Payment		
- CASH		50,000

RECEIVED	50,000
CHANGE	4,000

Harga sudah termasuk PBI
Barang yang sudah dibeli
tidak dapat ditukar atau kembalikan

6c

GO MANGO BINTARO XCHANGE MALL
JAKARTA

No. order: 43
Kode struk: 96JVG3Y8N9Y76N
Tanggal: Oct 5, 2018 17:16:40
Kasir: KASIR GO MANGO BXC

Go Mango Signature x 1	30,000
------------------------	--------

Total	30,000
-------	--------

Tunai	50,000
Kembali	20,000

** LUNAS **

6b

FOOD XCHANGE
Bintaro Jaya XChange
KEDAI HOT MIE TIAM

Pax: 1 OP:
POS Title: POS013
Rcpt #: A18060322131 05/10/18 19:27

1 Nasi goreng seafood	25,455
-----------------------	--------

SUBTOTAL	25,455
----------	--------

PBI 10%	2,546
---------	-------

Rounding Value	0
----------------	---

TOTAL	28,000
-------	--------

CASHLESS	28,000
----------	--------

Member: Mr Regular (1120468)

Point Issued: 0

Balance Value: 98,998

Deposit Value: 5,000

Expiry Date: 25/10/2018

Closed Bill

05/10/2018 17:42

Regular Card berlaku 30 hari sejak TopUp
Member Card berlaku 1 tahun sejak TopUp

Terima Kasih

6d

FOOD XCHANGE
Bintaro Jaya XChange
KEDAI HOT MIE TIAM

Pax: 1 OP:
POS Title: POS013
Rcpt #: A18060322133 05/10/18 19:16

1 Nasi goreng seafood	25,455
-----------------------	--------

SUBTOTAL	25,455
----------	--------

PBI 10%	2,545
---------	-------

Rounding Value	0
----------------	---

TOTAL	28,000
-------	--------

CASHLESS	28,000
----------	--------

Member: Mr Regular (1120468)

Point Issued: 0

Balance Value: 49,998

Deposit Value: 5,000

Expiry Date: 25/10/2018

Closed Bill

05/10/18

Regular Card berlaku 30 hari sejak TopUp
Member Card berlaku 1 tahun sejak TopUp

Terima Kasih

(6e)

FOOD XCHANGE

Bintaro Jaya XChange

BEVARIAS 1

Pax: OP:
 POS Title: POS030
 Rept#: A13000422128 05/10/2018 17:29

1 Iced Malt Nestle	10,800
1 Tabs tea with soda	1,180
1 Tea Panas Manis	1,455

SUBTOTAL	24,435
PBI 10%	2,455

Rounding Value	-1
----------------	----

TOTAL 27,000

CASHLESS 27,000
 Member: Mr Regular [120468]
 Point Issued: 0
 Balance Value : 71,997
 Deposit Value : 5,000
 Expiry Date: 25/10/2018

Closed Bill

<-----05/10/2018 17:29----->

Regular Card berlaku 30 hari sejak TopUp
 Member Card berlaku 1 tahun sejak TopUp

Terima Kasih

(6f)

FOOD XCHANGE

Bintaro Jaya XChange

ISTANA GOREK PENYAT

Pax: OP:
 POS Title: POS016
 Rept#: A13000422131 05/10/2018 17:29

1 Iced Panas	1,180
--------------	-------

SUBTOTAL	27,271
PBI 10%	2,727

TOTAL 30,000

CASHLESS 30,000
 Member: Mr Regular [120468]
 Point Issued: 0
 Balance Value : 1,180
 Deposit Value : 5,000
 Expiry Date: 25/10/2018

Closed Bill

<-----05/10/2018 17:29----->

Regular Card : 30 hari sejak TopUp
 Member Card : 1 tahun sejak TopUp

Terima Kasih

7

RUMAH MAKAN

IHC "IBU HAJI CIJANTUNG"

MASAKAN SUNDA IBU HAJI CIGANEA

Jl. Yumaga NO.11 A Hp. 087 771 784 768

Jl. Raya Serang Pandeglang Km 4 - Serang Hp. 087 771 549 400

Jl. Sudirman (Kemang) Hp. 085 213 043 117

Jenis Makanan / Minuman	Banyaknya	Harga (Rp.)	Jumlah (Rp.)
NASI	12		40.000
AYAM GORENG	1		17.000
IKAN GORENG			
GEPUK	1		17.000
B. UDANG/B.JAGUNG/PERKEDEL			
TAHU / TEMPE	3		6.000
PEPES IKAN			
PEPES ATI AMPELA	1		8.000
PEPES TAHU/TERI/JAMUR			
SAYUR ASEM			
SAMBAL, LALAB	2		10.000
PENCOK LELUNCAKAREDO KOMPIT			
MINUMAN JUICE			
MINUMAN BOTOL			
ROKOK			
JERUK DINGIN / PANAS			
KOPI/K.SUSU/K.GINSENG			
IKAN KECIL/BEUNTEUR	1		20.000
IKAN GURAME			
SEMUR JENGKOL			
SOP IGA			
SATE MARANGGI			
P. PEDAS	1		8.000
K	1		2.000

Jumlah Rp. 128.000

Terima Kasih Atas Kunjungannya
Semoga Anda Puas

Hormat,

NY 0004065

Serang, 20

8



CFC MALL OF SERANG
08881172330

1 ASTAGA 2 COKE 25,454
1 CHIPS ORIGINAL 3,080
1 FUN MEAL 2 MILO 37,272
1 Fun Correct
1 FUN MEAL 2 MILO
-37,272
1 FUN MEAL 1 MILO 37,272
1 UP SIZE NASI 1,369

Subtotal 73,179
P Resto 10% 7,300
4 Total 80,500

Tendered 100.000
Cash 19.500
Kembali 19.500

Sal 6-10-2018 10:58
000000510002

PAKET 1
PAKET BURGER BERDUA
HANYA RP 45.454

9



PT. RANTRI

07/10/2018 14:28:41
No seri : 180749 68142
601-1 e-Toll Mandiri Rp21500
CN:60329063201079 Rp.307759

ERAFONE LOTTEMART II BINTARO

Nama WP : PT.ERAFONE ARTHA RETAILINDO
 NPWP : 02.261.661.9-038.000
 No. PKP : 02.261.661.9-038.000
 No. Faktur : POS/EF-TGR-016/18/10/00177
 Tanggal : 14-Oct-2018 12:52
 Kasir : RENALDI IKSAN
 Customer : Budi Ariefatama
 HP : 081386400032
 ID Card : 3674062305860001

1. HMIAMEG7S64JBE

MI Redmi Note 5 64GB 4GB RAM Blue ID

1 PCS x 2,799,000.00 2,799,000

Disc:

869792031517784

2. MCD-PB-ERF

Plastik Bay Erafone

1 PCS x 0.00 0

Disc:

Total Item = 2 Total Qty = 2

Grand Total :	2,799,000
Bayar :	2,799,000
Uang Kembali :	0
Ret Aml :	0

Card :

1. 522184*****5325	2,799,000
BRI-DEBIT BRI	BRI

TIDAK ADA GARANSI TOKO

Undian EraVersary Menangkan Hadiah Milyaran Rupiah berupa 2 unit Honda HRV dan Ratusan Hadiah Spektakuler: MacBook, iPad Pro, Samsung Galaxy Note9, Samsung Galaxy A8 Star, Huawei P20 Pro, OPPO F7, Vivo V9, Drone DJI, Camera GoPro, GARMIN Sport Watches, smartphone dan Voucher Belanja! Simpan bukti transaksi yang mencantumkan nomor Undian ini. Untuk informasi lebih lanjut, kunjungi: www.eraversary.com.

Nomor Undian Anda :

EF-TGR-016/18/10/00177-A

Barang yang sudah dibeli tidak dapat
 ditukar / dikembalikan
 Harga sudah termasuk PPN 10%

Tanggal Print: 14-10-2018 12:58

