

# **TUGAS AKHIR**

## **APLIKASI MOBILE PENCARIAN AUTOMATED TELLER MACHINE TERDEKAT DAN PRODUK BANK BRI BERBASIS AUGMENTED REALITY**



**Disusun Oleh :**

**IMAM HURI PRASETYO**

**NBI : 1461505139**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2019**

# **TUGAS AKHIR**

## **APLIKASI MOBILE PENCARIAN AUTOMATED TELLER MACHINE TERDEKAT DAN PRODUK BANK BRI BERBASIS AUGMENTED REALITY**



**Disusun Oleh :**

**IMAM HURI PRASETYO**  
**NBI : 1461505139**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2019**

**FINAL PROJECT**  
**THE NEAREST AUTOMATED TELLER MACHINE MOBILE**  
**SEARCH APPLICATION AND BANK BRI PRODUCT**  
**BASED AUGMENTED REALITY**

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of  
Sarjana Komputer at Informatics Department



By :  
Imam Huri Prasetyo

1461505139

**INFORMATICS DEPARTMENT**  
**FACULTY OF ENGINEERING**  
**UNIVERSITY 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2019**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

---

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**Nama** : Imam Huri Prasetyo  
**NBI** : 1461505139  
**Prodi** : S-1 Informatika  
**Fakultas** : Teknik  
**Judul** : APLIKASI MOBILE PENCARIAN AUTOMATED  
TELLER MACHINE TERDEKAT DAN PRODUK  
BANK BRI BERBASIS AUGMENTED REALITY

**Mengetahui / Menyetujui**

**Dosen Pembimbing 1**



**Aidil Primasetva Armin, S.ST., MT**  
NPP. 20460.16.0700

**Dosen Pembimbing 2**



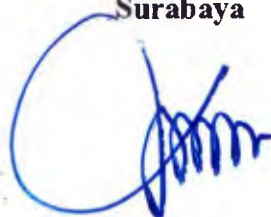
**Agyl Ardi Rahmadi, S.Kom., M.A**  
NPP. 20460.15.0666

**Dekan Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



**Dr. Ir. Sajivo, M.Kas. Teknik**  
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Informatika  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



**Geri Kusnanto, S.Kom., MM.**  
NPP. 20460.94.0401

## **PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Imam Huri Prasetyo  
NBI : 1461505139  
Fakultas/Program Studi : Teknik / Informatika  
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Mobile Pencarian Automated Teller Machine  
Terdekat dan Produk Bank BRI Berbasis Augmented  
Reality

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia di proses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.



Desember 2019

Imam Huri Prasetyo  
1461505139



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. Semolowaru 45 Surabaya  
Tlp. 031 593 1800 (ex.311)  
Email : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imam Huri Prasetyo  
NBI : 1461505139  
Fakultas : TEKNIK  
Program Studi : Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi/Laporan Penelitian/Makalah

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk  
memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus  
1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive  
Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul :

Aplikasi Mobile Pencarian Automated  
Teller Machine Terdekat dan Produk Bank BRI  
berbasis Augmented Reality.

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-  
Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau  
memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database),  
merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada Tanggal : .....

Yang Menyatakan,



(Imam Huri P)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI MOBILE PENCARIAN AUTOMATED TELLER MACHINE TERDEKAT DAN PRODUK BANK BRI BERBASIS AUGMENTED REALITY” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan Allah dan orang tua serta do’a dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah penting penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Aidil Primasetya Armin, S.ST., MT selaku dosen pembimbing pertama, yang telah memberikan petunjuk, pengarahan, semangat serta bimbingan dari awal pembuatan sistem.
2. Bapak Agyl Ardi Rahmadi, S.Kom., MA selaku dosen pembimbing ke-2 yang telah banyak memberikan waktu sharing atas berbagai hal sehingga dapat melancarkan pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Sugiono, MT yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama studi di Untag Surabaya ini.
4. Keluarga tercinta, ibu dan bapak (Sudarmi dan Slamet Prajogo) sebagai orang tua, yang selalu mendoakan, memotivasi, memperhatikan dan melengkapi segala keperluan penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
5. Kekasih yang selalu menemani Marsa Ulva Salvitri, terimakasih atas segala kasih sayang, do’a, serta dukungan yang selalu mengiringi penulis selama perkuliahan hingga proses Tugas Akhir.
6. Teman-teman satu angkatan dan satu perjuangan yang telah melewati proses Tugas Akhir bersama. Mulai dari briefing bersama, bimbingan bersama, makan bersama dan senang bersama.
7. Bapak Wiryawan Adi Utomo, S.Sos selaku pimpinan BRI Unit Bulak Banteng, terima kasih telah membantu penulis dalam melancarkan proses pembuatan Tugas Akhir hingga selesai.
8. Bank BRI Unit Bulak Banteng yang telah banyak membantu dalam memperoleh data yang diperlukan untuk membangun aplikasi Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwasannya dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna serta banyak kekurangan. Namun walaupun demikian diharapkan dengan adanya kajian pada laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun yang memerlukan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun penulis sangat mengharapkannya. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Surabaya, Desember 2019

Imam Huri Prasetyo



## ABSTRAK

Nama : Imam Huri Prasetyo  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Aplikasi Mobile Pencarian Automated Teller Machine Terdekat dan Produk Bank BRI Berbasis Augmented Reality

Layanan ATM (*Automatic Teller Machine*) berfungsi sebagai penarikan tunai, *inquiry saldo* rekening tabungan, *transfer* dan pembayaran tagihan tanpa harus datang langsung ke Kantor Bank BRI. Sedangkan pengenalan produk Bank BRI memberikan informasi kepada *customer* tentang produk-produk yang dimiliki oleh Bank BRI, melalui informasi yang disampaikan oleh *customer service*.

Namun lokasi keberadaan suatu mesin ATM dan informasi tentang produk Bank BRI merupakan hal yang penting untuk nasabah. Sehingga di perlunya suatu aplikasi yang dapat berguna untuk setiap nasabah dalam mengetahui lokasi keberadaan ATM yang berada di sekitar tanpa harus membuka peta dan mengetahui informasi mengenai produk Bank BRI tanpa harus menghubungi atau bertemu dengan *customer service*.

Teknologi *Augmented Reality* berbasis lokasi dengan metode *markerless* dan pendeteksian objek dengan metode *marker* dapat menjadi solusi untuk nasabah. Dalam menentukan lokasi ATM BRI terdekat, aplikasi akan memproyeksikan objek dua dimensi berupa *list* dan *icon* sebagai objek pengganti dalam pencarian ATM BRI dan disertai dengan keterangan *distance/* jarak. Sedangkan dalam pengenalan tentang produk Bank BRI, aplikasi akan melakukan pendeteksian marker melalui brosur dan memunculkan objek gambar 3D secara realtime dengan disertai tampilan tombol info produk. Penelitian ini menggabungkan Teknologi *Augmented Reality* berbasis lokasi dan pendeteksian marker dengan menggunakan *Vuforia SDK* dan *database API Google*, untuk menyajikan informasi mengenai lokasi ATM BRI terdekat dan informasi produk yang dimiliki Bank BRI.

Kata kunci : *Augmented Reality, API Google, ATM BRI, Produk BRI, Android.*

## **ABSTRACT**

**Name** : Imam Huri Prasetyo  
**Study Program** : Infromatic Engineering  
**Title** : The Nearest Automated Teller Machine Mobile Search Application  
and Bank BRI Product Based Augmented Reality

The ATM Service (Automatic Teller Machine) functions as a cash withdrawal, savings account balance inquiry, transfer and bill payment without having to come directly to the BRI Bank Office. While the introduction of Bank BRI products provides the information to customers about products owned by Bank BRI, through information submitted by customer service.

But the location of an ATM machine and information about BRI Bank products is important for customers. So that the need for an application that can be useful for each customer in knowing the location of ATMs in the vicinity without having to open maps and find out information about BRI Bank products without having to contact or meet with customer service.

Augmented Reality based on location technology with the markerless method and object detection using the marker method can be a solution for customers. In determining the location of the nearest ATM, the application will project two-dimensional objects and icons as interesting objects in the BRI ATM search and distance information search. While in the introduction of BRI Bank products, the application will detect markers through brochures and bring up 3D objects in real time with the display of product information buttons. This study combines location-based Augmented Reality Technology and marker detection using the Vuforia SDK and Google's API database, to present information about the nearest ATM location and product information owned by BRI Bank.

**Keywords** : Augmented Reality, Google API, BRI ATM, BRI Products, Android.

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TA.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud & Tujuan .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Bank.....	5
2.1.1 Bank BRI.....	5
2.2 Kantor Cabang Bank BRI .....	6
2.3 Mesin ATM ( <i>Automated Teller Machine</i> ) .....	6
2.3.1 Mesin ATM BRI .....	7
2.4 Pengertian Produk.....	8
2.4.1 Pengertian Produk BRI .....	8
2.4.1.1 Tabungan dan ATM Simpedes .....	8
2.4.1.2 Tabungan dan ATM Britama .....	9
2.4.1.3 Tabungan dan ATM Junio .....	10
2.4.1.4 Mobile Banking BRI.....	10
2.4.1.5 Kredit Pemilikan Rumah (KPR) .....	11
2.5 Augmented Reality .....	11
2.6 Android .....	12
2.7 Unity .....	12
2.8 Android Software Development Kit (Android SDK) .....	14
2.9 Java Development Kit (JDK).....	14
2.10 Google Maps.....	14
2.10.1 Google <i>Places API Web Service</i> .....	15
2.11 Global Position System ( <i>GPS</i> ) .....	15
2.12 Blender .....	16
2.13 Beberapa Penelitian Terdahulu .....	16
2.13.1 Penelitian Thoha Nurhadiyan dan A. Syamsul Hidayatullah 2017.....	16

2.13.2 Penelitian Marshel Saraun 2017.....	17
2.13.3 Penelitian Riyans Wahyu Eko Agung Setyawan 2018 .....	18
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode yang Digunakan .....	21
3.2 Analisis Kebutuhan .....	21
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	21
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	22
3.3 Perancangan Sistem .....	24
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	26
3.3.2 <i>Activity Diagram</i> .....	32
3.3.2.1 <i>Activity Diagram</i> ATM BRI.....	33
3.3.2.2 <i>Activity Diagram</i> Produk Bank BRI .....	34
3.3.2.3 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk.....	35
3.3.2.4 <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi .....	36
3.3.2.5 <i>Activity Diagram</i> Keluar .....	37
3.3.3 <i>Sequnce Diagram</i> .....	37
3.3.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Menu ATM BRI .....	38
3.3.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Menu Produk Bank BRI .....	39
3.3.3.3 <i>Sequence Diagram</i> Menu Petunjuk.....	40
3.3.3.4 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang Aplikasi .....	40
3.3.3.5 <i>Sequence Diagram</i> Menu Keluar .....	41
3.3.4 <i>Wireframe</i> Aplikasi .....	41
3.3.4.1 <i>Form</i> Menu Utama .....	42
3.3.4.2 <i>Form</i> Menu ATM BRI .....	42
3.3.4.3 <i>Form</i> Menu Produk Bank BRI.....	48
3.3.4.4 <i>Form</i> Menu Petunjuk .....	49
3.3.4.5 <i>Form</i> Menu Tentang Aplikasi.....	49
3.3.4.6 <i>Form</i> Menu Keluar.....	50
3.4 Implementasi Sistem.....	51
3.5 Pengujian Sistem.....	51
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Implementasi <i>Markerless Based Location</i> dan <i>Marker Based-Augmented Reality</i> .....	53
4.2 Implementasi Objek 2D .....	55
4.3 Implementasi Objek 3D .....	56
4.4 Implementasi Aplikasi .....	57
4.5 Pengujian Fungsionalitas .....	65
4.6 Pengujian Kinerja Aplikasi .....	67
4.7 Pengujian Kompatibilitas .....	68
4.8 Pengujian <i>Markerless Based Location</i> .....	69

4.9 Pengujian <i>Marker</i> .....	69
4.10 Pengujian SUS ( <i>System Usability Scale</i> ) .....	72
4.10.1 Hasil Penilaian Responden.....	74
4.11 Analisa Hasil Pengujian .....	77
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras Komputer .....	22
Tabel 3.2	: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras Android .....	23
Tabel 3.3	: Skenario <i>Use Case</i> ATM BRI .....	28
Tabel 3.4	: Skenario <i>Use Case</i> Produk Bank BRI .....	29
Tabel 3.5	: Skenario <i>Use Case</i> Petunjuk .....	30
Tabel 3.6	: Skenario <i>Use Case</i> Tentang Aplikasi .....	31
Tabel 3.7	: Skenario <i>Use Case</i> Keluar .....	32
Tabel 3.8	: Penjelasan Bagian pada Tampilan Objek 2D <i>list</i> ATM BRI .....	43
Tabel 3.9	: Penjelasan Bagian pada Deskripsi Objek 2D <i>list</i> ATM BRI .....	44
Tabel 3.10	: Penjelasan Bagian pada Tampilan Objek 2D <i>icon</i> ATM BRI .....	46
Tabel 3.11	: Penjelasan Bagian pada Deskripsi Objek 2D <i>icon</i> ATM BRI .....	47
Tabel 3.12	: Penjelasan Bagian pada Tampilan Menu Produk Bank BRI .....	48
Tabel 4.1	: Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi .....	65
Tabel 4.2	: Hasil Pengujian Kinerja Aplikasi .....	67
Tabel 4.3	: Hasil Pengujian Kompabilitas Aplikasi .....	68
Tabel 4.4	: Hasil Pengujian <i>Markerless Based Location</i> .....	69
Tabel 4.5	: Hasil Pengujian <i>Marker</i> berdasarkan Jarak dan Sudut .....	70
Tabel 4.6	: Hasil Pengujian <i>Marker</i> yang Terhalang Objek Lain .....	71
Tabel 4.7	: Item Pertanyaan SUS ( <i>System Usability Scale</i> ) .....	72
Tabel 4.8	: Skor Jawaban SUS ( <i>System Usability Scale</i> ) .....	73
Tabel 4.9	: Hasil Penilaian Responden .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	:	Logo Bank BRI .....	6
Gambar 2.2	:	Kantor Cabang Bank BRI .....	6
Gambar 2.3	:	Mesin ATM BRI .....	7
Gambar 2.4	:	Tabungan dan ATM Simpedes .....	9
Gambar 2.5	:	Tabungan dan ATM Britama .....	9
Gambar 2.6	:	Tabungan dan ATM Junio .....	10
Gambar 2.7	:	Mobile Banking BRI .....	10
Gambar 2.8	:	Kredit Pemilikan Rumah (KPR) BRI .....	11
Gambar 2.9	:	Logo Unity .....	13
Gambar 2.10	:	Contoh Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi - ATM BNI Terdekat di Kota Serang berbasis Android .....	17
Gambar 2.11	:	Contoh Aplikasi Mobile Pencarian ATM BNI berbasis - <i>Augmented Reality</i> .....	18
Gambar 2.12	:	Contoh Implementasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media - Pemasaran berbasis <i>Android</i> pada Brosur <i>Handphone</i> .....	19
Gambar 3.1	:	Tampilan <i>Flowchart System</i> .....	25
Gambar 3.2	:	<i>Use Case Diagram</i> Aplikasi .....	27
Gambar 3.3	:	Tampilan <i>activity diagram</i> pada menu ATM BRI .....	33
Gambar 3.4	:	Tampilan <i>activity diagram</i> pada menu Produk Bank BRI .....	34
Gambar 3.5	:	Tampilan <i>activity diagram</i> pada menu petunjuk .....	35
Gambar 3.6	:	Tampilan <i>activity diagram</i> pada menu tentang aplikasi .....	36
Gambar 3.7	:	Tampilan <i>activity diagram</i> pada menu keluar .....	37
Gambar 3.8	:	Tampilan <i>sequence diagram</i> pada menu ATM BRI .....	38
Gambar 3.9	:	Tampilan <i>sequence diagram</i> pada menu Produk - Bank BRI .....	39
Gambar 3.10	:	Tampilan <i>sequence diagram</i> pada menu petunjuk .....	40
Gambar 3.11	:	Tampilan <i>sequence diagram</i> pada menu tentang aplikasi .....	40
Gambar 3.12	:	Tampilan <i>sequence diagram</i> pada menu keluar .....	41
Gambar 3.13	:	Tampilan Menu Utama Aplikasi .....	42
Gambar 3.14	:	Tampilan Objek 2D <i>List</i> Pencarian ATM BRI .....	43

Gambar 3.15	:	Deskripsi pada Objek 2D <i>List</i> Pencarian ATM BRI	44
Gambar 3.16	:	Tampilan Objek 2D <i>icon</i> Pencarian ATM BRI	45
Gambar 3.17	:	Deskripsi dan Gambar pada Objek 2D <i>icon</i> Pencarian - ATM BRI	47
Gambar 3.18	:	Tampilan Menu Produk Bank BRI	48
Gambar 3.19	:	Tampilan Menu Petunjuk	49
Gambar 3.20	:	Tampilan Menu Tentang Aplikasi	50
Gambar 3.21	:	Tampilan Menu Keluar	50
Gambar 4.1	:	Implementasi <i>Markerless Based Location</i>	54
Gambar 4.2	:	Implementasi <i>Marker</i> pendeteksian objek	54
Gambar 4.3	:	Model 2D berupa <i>List</i>	55
Gambar 4.4	:	Model 2D berupa <i>Icon</i>	56
Gambar 4.5	:	Model 3D Tabungan Britama	56
Gambar 4.6	:	<i>Texturing</i> pada Model 3D Tabungan Britama	57
Gambar 4.7	:	Tampilan <i>splash screen</i>	58
Gambar 4.8	:	Tampilan <i>loading</i> menuju halaman utama	58
Gambar 4.9	:	Halaman Menu Utama	59
Gambar 4.10	:	Tampilan 2D <i>List</i> pada menu ATM BRI	60
Gambar 4.11	:	Deskripsi dari Tampilan 2D <i>List</i>	61
Gambar 4.12	:	Tampilan 2D <i>Icon</i> pada menu ATM BRI	61
Gambar 4.13	:	Deskripsi dari Tampilan 2D <i>Icon</i>	62
Gambar 4.14	:	Tampilan Awal <i>AR Camera</i>	62
Gambar 4.15	:	Marker Berhasil memuat Objek AR	63
Gambar 4.16	:	Tampilan Deskripsi Objek AR	63
Gambar 4.17	:	Tampilan Menu Petunjuk	64
Gambar 4.18	:	Tampilan Menu Tentang Aplikasi	64
Gambar 4.19	:	Penentuan Hasil Penilaian Skor SUS ( <i>System Usability - Scale</i> )	76