

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA
202310300511011
D3 KEPERAWATAN

**Pengalaman Orang Tua Dalam Menghadapi Remaja Dengan
Kecanduan Game Online**

Karya Tulis Ilmiah



Oleh :

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

NIM : 202310300511011

**PROGRAM DIII KEPERAWATAN
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA
202310300511011
D3 KEPERAWATAN

**Pengalaman Orang Tua Dalam Menghadapi Remaja Dengan
Kecanduan Game Online**

Karya Tulis Ilmiah

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Ahli Madya
Keperawatan**



Oleh :

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

**PROGRAM STUDI D III KEPERAWATAN
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI REMAJA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE

oleh :

Clarita Damaiyanti Omega
202310300511011

Diterima dan disetujui
Pada tanggal 08 Januari 2026

Pembimbing,



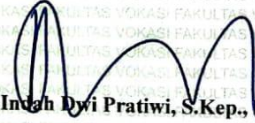
Muhammad Muslih, S.Kep. Ns., M.Sc., Ph.D.

Dekan,

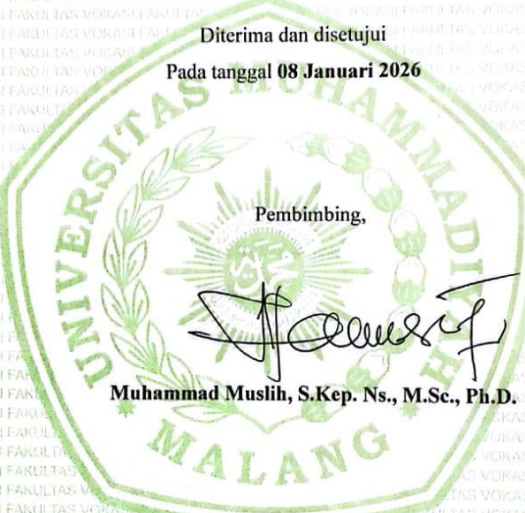
Ketua Program Studi,



Dr. Ir. Lailis Syafaah, M.T.



Inugh Dwi Pratiwi, S.Kep., Ns., M.Ng.



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI REMAJA
DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE

Yang disiapkan dan disusun oleh:
Nama: **Clarita Damaiyanti Omega**
NIM: **202310300511011**
Jurusan: **D3 Keperawatan**

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal **08 Januari 2026** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan guna memperoleh gelar **Ahli Madya Keperawatan (A.Md.Kep)** pada Universitas Muhammadiyah Malang.

Susunan Tim Penguji:

Penguji I	Ririn Harini, S.Kep., Ns., M.Kep.	1.
Penguji II	Aini Alifatin, S.Kep., M.Kep.	2.
Penguji III	Muhammad Muslih, S.Kep., Ns., M.Sc., Ph.D.	3.

Dekan: **Dr. Ir. Eajlis Syafaah, M.T.**
Ketua Program Studi: **Inday Dwi Pratiwi, S.Kep., Ns., M.Ng**



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Clarita Damaiyanti Omega

NIM : 202310300511011

Program Studi : D3 Keperawatan Fakultas Vokasi UMM

Judul : Pengalaman Orang Tua Dalam Menghadapi Remaja Dengan
Kecanduan Game Online

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 12 Desember 2025



Clarita Damaiyanti Omega
NIM : 202310300511011

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SW. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini saya tidak mengalami kendala yang berarti hingga terselesaikannya karya tulis ilmiah yang saya beri judul pengalaman orang tua dalam menghadapi remaja dengan kecanduan game online.

Pada kesempatan ini, dalam penulisan karya tulis ilmiah saya mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya dari hati saya yang terdalam saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih saya kepada :

1. Allah SWT. Atas limpahan rahmat yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
2. Ibu Dr. Lilis Syafa'ah, M.T selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Muhammadiyah Malang
3. Ibu Indah Dwi Pratiwi, S.Kep., Ns., M.Ng selaku Kaprodi D-III Keperawatan
4. Bapak Muhammad Muslih, S.Kep., Ns., Me., Ph.D selaku sebagai dosen pembimbing
5. Ririn Harini, S.Kep., Ns., M.Kep dan Aini Alifatin, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan
6. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberi dukungan secara moral dan material
7. Partisipan yang telah berperan aktif dan meluangkan waktu dalam penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini sehingga dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Terimakasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doa semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat dan Allah SWT memberikan perlindungan bagi kita semua.

Malang, 23 Desember 2025

Penulis

Clarita Damaiyanti Omega

202310300511011

ABSTRAK

Pengalaman Orang Tua dalam Menghadapi Remaja dengan Kecanduan Game Online

Clarita Damaiyanti Omega¹, Muhammad Muslih²

¹Program Studi DIII Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Malang

muslih@umm.ac.id

Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat menjadikan game online sebagai aktivitas yang banyak diminati oleh remaja. Penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi berkembang menjadi kecanduan game online yang berdampak pada aspek fisik, psikologis, sosial, dan akademik remaja, serta memengaruhi keharmonisan keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pengalaman orang tua dalam menghadapi remaja dengan kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Partisipan terdiri dari dua orang tua yang memiliki remaja berusia 12-18 tahun dengan kebiasaan bermain game online lebih dari tiga jam per hari. Pengumpulan data dilakukan mendalam, wawancara, serta dokumentasi kemudian dianalisis mengenyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online pada remaja ditandai dengan durasi bermain yang berlebihan, gangguan pola tidur, perubahan emosi, kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, serta terganggunya komunikasi dalam keluarga. Orang tua melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kondisi tersebut, antara lain membatasi waktu bermain, mengalihkan dengan aktivitas yang lebih positif, memberikan pendampingan, serta kerja sama dengan pihak sekolah. Kecanduan game online pada remaja berdampak pada remaja dan keluarga, sehingga peran aktif orang tua melalui komunikasi, pengawasan, dan dukungan emosional sangat diperlukan untuk membantu remaja mengelola penggunaan game secara sehat.

Kata kunci : **Orang Tua, Remaja, Kecanduan, Game Online**

ABSTRACT

Parent's Experiences in Dealing with Teenagers with Online Game Addiction

Clarita Damaiyanti Omega¹, Muhammad Muslih²

¹Diploma III Nursing Program, University Muhammadiyah Malang

muslih@umm.ac.id

The rapid advancement of digital technology has made online gaming a popular activity among teenagers. Uncontrolled use has the potential to develop into online gaming addiction, which impacts the physical, psychological, social, and academic aspects of adolescents, as well as affecting family harmony. This study aims to explore in-depth the experiences of parents in dealing with adolescents with online gaming addiction. This study used a qualitative approach with a case study design. Participants consisted of two parents of adolescents aged 12-18 who had a habit of playing online games for more than three hours per day. Data collection was conducted in-depth, interviews, and documentation, then analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions with validity testing through source triangulation. The results show that online gaming addiction in adolescents is characterized by excessive playing time, disturbed sleep patterns, emotional changes, a tendency to withdraw from social circles, and disrupted communication within the family. Parents make various efforts to address this condition, including limiting playing time, diverting children to more positive activities, providing guidance, and collaborating with schools. Online gaming addiction in adolescents impacts both the adolescent and the family, so an active role for parents through communication, supervision, and emotional support is essential to help adolescents manage game use in a healthy manner.

Keywords: **Parents, Adolescents, Addiction, Online Games**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Remaja.....	6
2.1.1 Pengertian Remaja.....	6
2.1.2 Perilaku sosial dan psikologis remaja	7
2.1.3 Masalah yang sering terjadi pada remaja.....	8
2.2 Game Online.....	9
2.2.1 Pengertian Game Online.....	9
2.2.2 Jenis Jenis Game Online	10
2.2.3 Dampak Game Online Terhadap Remaja.....	12
2.2.4 Kecanduan Game Online	13
2.3 Peran dan Pengalaman Orang Tua.....	15
2.3.1 Pengertian Orang Tua dan Perannya dalam Mengasuh Anak	15
2.3.2 Pola Asuh dalam Konteks Anak kecanduan game online.....	16

2.3.3 Pengalaman Emosional dan Sosial Orang Tua dalam Merawat Remaja dengan Kecanduan Game Online	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.3 Setting Penelitian	21
3.4 Subjek Penelitian	22
3.5 Metode Pengumpulan Data	22
3.6 Metode Uji Keabsahan data	24
3.7 Metode Analisa Data	24
3.8 Etika Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Informasi Umum Partisipan	26
4.2 Hasil Penelitian	26
4.2.1 Tanda dan Dampak Kecanduan Game Online.....	27
4.2.2 Perasaan dan Respon Emosional Orang Tua.....	27
4.2.3 Dampak Terhadap Hubungan Orang dan Anak	28
4.2.4 Upaya dan Harapan Orang Tua dalam Menghadapi Kecanduan Game Online.....	28
4.3 Pembahasan.....	29
4.3.1 Tanda dan Dampak Kecanduan Game Online.....	29
4.3.2 Perasaan dan Respon Emosional Orang Tua.....	30
4.3.3 Dampak Terhadap Hubungan Orang Tua dan Anak	31
4.3.4 Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan.....	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	40

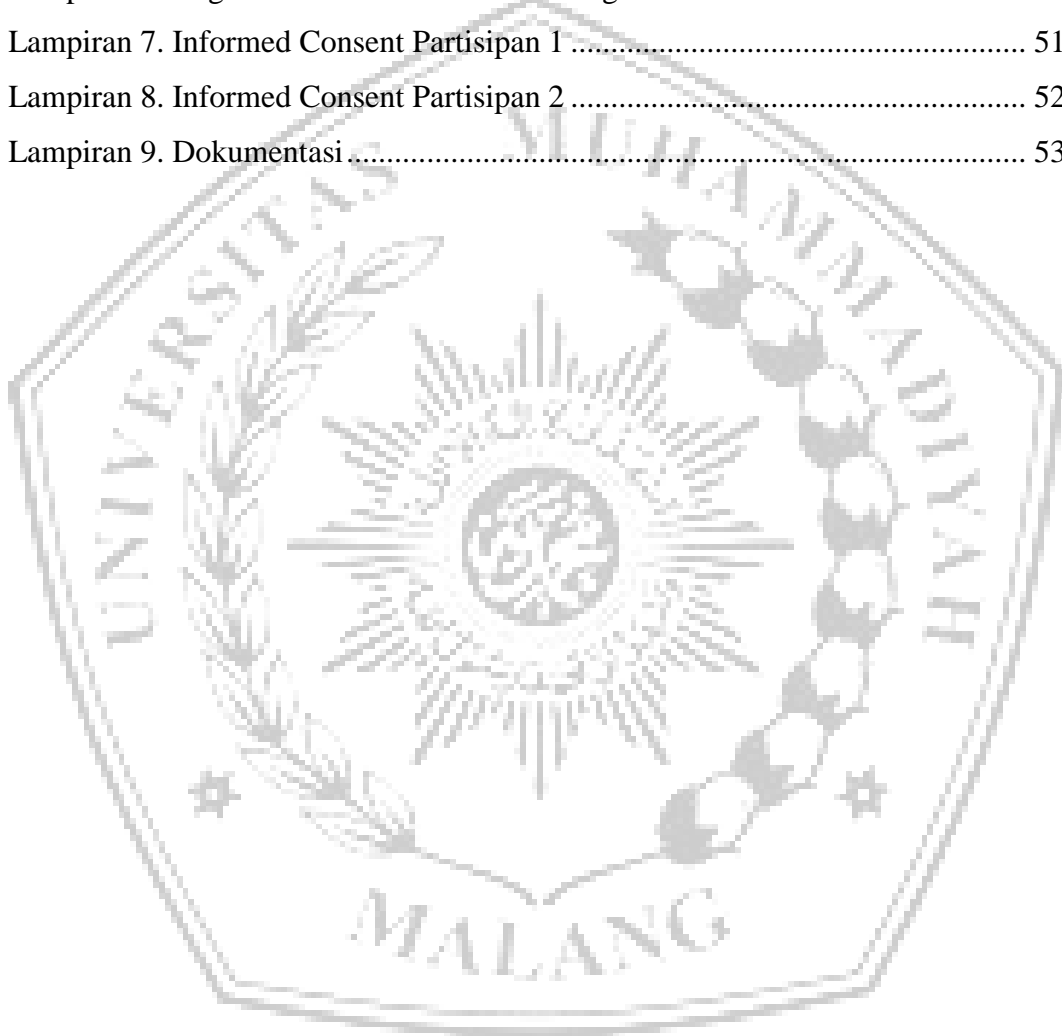
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Informasi Umum Partisipan	26
Tabel 4.2 Analisa Data	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pertanyaan Wawancara.....	40
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Partisipan 1	41
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Partisipan 2	43
Lampiran 4. Analisa Data	45
Lampiran 5. Lembar ACC Judul.....	48
Lampiran 6. Log Book Konsultasi Pembimbing.....	49
Lampiran 7. Informed Consent Partisipan 1	51
Lampiran 8. Informed Consent Partisipan 2	52
Lampiran 9. Dokumentasi	53



DAFTAR SINGKATAN

BPS	: Badan Pusat Statistik
WHO	: World Health Organization
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Games
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
FPS	: First Person Shooter
IGD	: Internet Gaming Disorder



DAFTAR PUSTAKA

- Adolescent health*. (n.d.). Retrieved July 25, 2025, from https://www.who.int/health-topics/adolescent-health//?utm_source=chatgpt.com#tab=tab_1
- Albert, D., Chein, J., Steinberg, L., Chien, J., & Steinberg, L. (2014). Peer influences on adolescent decision making. *Current Directions in Psychological Science*, 22(2), 114–120. <https://doi.org/10.1177/0963721412471347>.Peer
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. (n.d.). Retrieved September 18, 2025, from <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., & Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 667–688. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00053>
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>
- BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*. (n.d.). Retrieved July 18, 2025, from https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173?utm_source=chatgpt.com
- Casey, B. J., Heller, A. S., Gee, D. G., & Cohen, A. O. (2019). Development of the emotional brain. *Neuroscience Letters*, 693, 29–34. <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2017.11.055>
- Diana Fitriani, D., Kasumawati, F., Tri Rahyuning Lestari, R., Hirawanti, A., Studi Keperawatan, P., Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, S., Selatan, T., & Studi Kesehatan Masyarakat, P. (2022). Correlation Between Parental Interactions With Online Game Addicted Adolescents. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*, 2(2), 144–153.
- Frosch, C. A., Schoppe-Sullivan, S. J., & O'Banion, D. D. (2021). Parenting and Child Development: A Relational Health Perspective. *American Journal of Lifestyle Medicine*, 15(1), 45–59. <https://doi.org/10.1177/1559827619849028>
- Hidaayah, N., Yunitasari, E., Kusnanto, K., Nihayati, H. E., Santy, W. H., Putri, R. A., & Rahman, F. S. (2022). Parenting in the Prevention of Internet Gaming Addiction. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(G), 731–738. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.7980>
- Kowalik, B. A., & Delfabbro, P. (2025). A Scoping Review of Impaired Control in the Context of Gaming Disorder: Conceptualisations Across Different Studies and Frameworks. In *International Journal of Mental Health and Addiction* (Issue 0123456789). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01454-w>
- Kurnia, I. D., Ardi, B. M., Krisnana, I., Nastiti, A. A., Rithpho, P., & Arief, Y. S. (2023). The correlation between parents interaction conflict with online game addiction

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

D3 KEPERAWATAN

in adolescents. *Jurnal Ners*, 18(1), 9–15. <https://doi.org/10.20473/jn.v18i1.26785>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>

Lai, W., Yang, Z., Mao, Y., Zhang, Q., Chen, H., & Ma, J. (2020). When do good deeds lead to good feelings? Eudaimonic orientation moderates the happiness benefits of prosocial behavior. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph17114053>

Mental health of adolescents. (n.d.). Retrieved September 18, 2025, from https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwzva1BhD3ARIsADQuPnVhfkmlaPzCcDBnQ0JLgaGbQ7Pr0-OUdVtIFA1nX2FzhWKvP5ki3dgaAhZoEALw_wcB&utm_source=chatgpt.com

Munsch, S., In-Albon, T., & Messerli-Bürgy, N. (2025). Youth, the New Adolescence: A Challenge and a Window of Opportunity for Early Mental Health Interventions. *Clinical Psychology in Europe*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.32872/cpe.16951>

Orenstein, G. A., & Lewis, L. (2021). Eriksons Stages of Psychosocial Development. *StatPearls*, 179–184. <https://doi.org/10.1002/9781119547143.ch31>

Polat, A. (2025). Thematic Analysis in Qualitative Research: Common Pitfalls and Practical Insights for Academic Writing. *International Journal of Qualitative Methods*, 24, 1–10. <https://doi.org/10.1177/16094069251372835>

Putri Anisa, Asmat Burhan, I. H. S. (2024). Jurnal Inovasi Global. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551.

Razum, J., & Glavak-Tkalić, R. (2025). Prevalence and Impact of Internet Gaming Disorder: A Population-Based Study. *Cyberpsychology*, 19(1). <https://doi.org/10.5817/CP2025-1-1>

Sari, A. P., Rahayu, R. P., & B, J. (2021). Muslim Parents Strategy To Overcome Online Game Addicted. *Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 7(2), 1–11.

Sari, Maulidya, R., & Afriani, A. (2023). Online Game Addiction Behavior: Gender and Duration of Playing Online Games in Adolescents. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 8(1). <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v8i1.17439>

Satapathy, P., Khatib, M. N., Balaraman, A. K., R, R., Kaur, M., Srivastava, M., Barwal, A., Prasad, G. V. S., Rajput, P., Syed, R., Sharma, G., Kumar, S., Singh, M. P., Bushi, G., Chilakam, N., Pandey, S., Brar, M., Mehta, R., Sah, S., ... Samal, S. K. (2025). Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and meta-analysis. *Public Health in Practice*, 9(March 2024), 100565. <https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

D3 KEPERAWATAN

- Setiowati, A., Dwi Prasetya, F. F., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P. J., Hellems, K. G. C., & Guimond, S. (2022). Problematic Social Media Use in Adolescents and Young Adults: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(4), 1–12. <https://doi.org/10.2196/33450>
- Sharfika, R., Mohd, S., & Raemah, H. (2022). Servant Leadership, Leadership Competency, Self-Efficacy and Job Performance of Malaysian Universities' Leaders. *Res Militaris*, 12(2), 869–887.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- van Dooren, M. M. M., Visch, V. T., & Spijkerman, R. (2019). The design and application of game rewards in youth addiction care. *Information (Switzerland)*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/info10040126>
- Vazquez, S. (2019, May 25). *World Health Organization Classifies Game Addiction As A Behavioral Disease - Game Informer*. https://gameinformer.com/2019/05/25/world-health-organization-classifies-game-addiction-as-a-behavioral-disease?utm_source=chatgpt.com
- Vo, M. T. H., Nakamura, K., Seino, K., & Van Vo, T. (2021). Greater risk of negative health outcomes of older adults living alone in Vietnam: A community survey. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21), 1–9. <https://doi.org/10.3390/ijerph182111115>
- Wang, Z., Sapienza, A., Culotta, A., & Ferrara, E. (2019). Personality and behavior in role-based online games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG, 2019-Augus*. <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8848027>
- Widyastuti, T. M., & Muwa, M. S. (2025). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Kelurahan Purwomartani. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.27394>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



DIREKTORAT PENDIDIKAN VOKASI

DIII KEPERAWATAN

d3keperawatan.umm.ac.id | d3-akper@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro KTI Prodi D-3 Keperawatan Direktorat Pendidikan Vokasi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada hari 2 Januari 2026, pada karya tulis ilmia mahasiswa di bawah ini :

Nama : CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

Nim : 202310300511011

Prodi : D-3 Keperawatan

Judul KTI : Pengalaman Orang Tua Dalam Menghadapi Remaja Dengan Kecanduan Game Online

Bidang Minat : Jiwa

Jenis Naskah : Karya Tulis Ilmiah

Keperluan : Mengikuti ujian hasil KTI

Hasilnya dinyatakan : Lolos, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis KTI	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1-V (pendahuluan – Kesimpulan dan Saran)	24	14

Keputusan : Lanjut Pemberkasan

Malang, 2 Januari 2026

Ns Nurilla Kholidah, S.Kep., M.Kep.

Ketua KTI D3 Keperawatan



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id