

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan Pembelian
Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Design Thinking
(Studi Kasus: Share Tour and Travel)**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Edo Juni Nur Riskia Putra
201910370311249

Bidang Minat

Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan
Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Desain
Thinking (Studi Kasus : Share Tour and Travel)**

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Menyetujui,
Malang, 25 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom
NIP. 10817030596PNS.

Dosen Pembimbing 2



Didih Rizki Chandranegara S.kom.,
M.Kom
NIP. 180302101992PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan
Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Desain
Thinking (Studi Kasus : Share Tour and Travel)**

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Edo Juni Nur Riskia Putra

201910370311249

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 25 Januari 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Hardianto Wibowo S.Kom, MT.

NIP. 10816120592PNS.

Dosen Penguji 2



Christian Sri Kusuma Aditva

S.Kom., M.Kom

NIP. 180327021991PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Edo Juni Nur Riskia Putra

NIM : 201910370311249

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Desain Thinking (Studi Kasus : Share Tour and Travel)”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

Malang, 25 Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan



Edo Juni Nur Riskia Putra

ABSTRAK

Share Tour and Travel adalah usaha dari CV Mitra Share yang bergerak dalam bidang biro perjalanan wisata sebagai sarana dalam mempermudah rencana perjalanan wisata yang berlokasi di Kota Malang, Jawa Timur. Share Tour and Travel memiliki media sistem informasi yaitu website, namun dirasa masih belum sukses untuk memenuhi harapan pengguna. Pengalaman pengguna yang kurang baik, tampilan yang kurang menarik, serta minimnya informasi yang menjadi kebutuhan pengguna merupakan permasalahan yang kerap dirasakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang diberikan adalah perancangan ulang desain antarmuka website Share Tour and Travel menggunakan metode *Design Thinking* dengan hasil akhir berupa *prototype high-fidelity*. *Design thinking* merupakan siklus berulang yang bertujuan untuk memahami pengguna, menantang asumsi yang ada, dan meninjau kembali masalah yang sedang dihadapi. *Design Thinking* melibatkan beberapa tahapan, yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pengujian dilakukan menggunakan metode *single ease question*. Dari hasil pengujian yang dilakukan antara website lama dan website baru, terlihat peningkatan yang sangat signifikan dalam tingkat pengalaman pengguna. Jika sebelumnya, mendapatkan nilai rata – rata 2,2 pada website lama, setelah dilakukan perancangan ulang desain antarmuka website, nilai rata – rata yang didapatkan meningkat menjadi 6,63 pada skala likert 1 hingga 7. Peningkatan ini menunjukkan bahwa desain antarmuka website yang baru lebih mudah digunakan dan pengalaman secara keseluruhan lebih baik.

Kata kunci: *Design Thinking, Share Tour and Travel, Single Ease Question, User Interface, User Experience*

ABSTRACT

Share Tour and Travel is a business from CV Mitra Share which operates in the tourism travel agency sector as a means of facilitating travel plans located in Malang City, East Java. Share Tour and Travel has an information system media, namely a website, but it is felt that it is still not successful in meeting user expectations. Poor user experience, an unattractive display, and a lack of information that users need are problems that are often felt. Based on these problems, the solution provided is redesigning the interface design of the Share Tour and Travel website using the Design Thinking method with the final result being a high-fidelity prototype. Design Thinking is an iterative cycle that aims to understand users, challenge existing assumptions, and revisit the problem at hand. Design Thinking involves several stages, namely: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Testing was carried out using the single ease question method. From the results of tests carried out between the old website and the new website, a very significant increase in the level of user experience can be seen. If previously you got an average score of 2.2 on the old website, after redesigning the website interface design, the average score obtained increased to 6.63 on a Likert scale of 1 to 7. This increase shows that the new website interface design it's easier to use and the overall experience is better.

Keywords: *Design Thinking, Share Tour and Travel, Single Ease Question, User Interface, User Experience*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga dengan ridha-Nya tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Share Tour and Travel)” dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan adik saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayang baik secara materi maupun non materi sehingga saya dapat sampai pada titik ini.
2. Bapak Wildan Suharso S.Kom., M.Kom dan Bapak Didih Rizki Chandranegara S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir saya.
3. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staff di Fakultas Teknik Prodi Informatika yang telah memberikan pelayanan dan dukungan.
4. Bapak Hariyanto selaku owner dari Share Tour and Travel yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian tugas akhir.
5. Teman - teman kontrakan Gajayana yang selalu memberikan dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Sahabat - sahabat saya yang selalu menemani setiap proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh teman kuliah dari Informatika kelas E angkatan 2019.

Malang, 13 Januari 2024



Edo Juni Nur Riskia Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

“Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Share Tour and Travel)”

Dalam penelitian ini disajikan pokok – pokok pembahasan meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapat pada proses penelitian ini. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar penulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 13 Januari 2024



Edo Juni Nur Riskia Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Website.....	8
2.3 <i>Tour and Travel</i>	8
2.4 <i>User Interface</i>	9
2.5 <i>User Experience</i>	9
2.6 <i>Design Thinking</i>	10
2.7 <i>Single Ease Question</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Identifikasi Masalah	13
3.1.1 Identifikasi Hasil Uji Website Lama.....	14
3.2 Studi Literatur	15
3.3 Perancangan Ulang Website	15
3.3.1 <i>Empathize</i>	15
3.3.2 <i>Define</i>	16

3.3.3 <i>Ideate</i>	17
3.3.4 <i>Prototype</i>	17
3.3.5 <i>Test</i>	18
3.4 Evaluasi Desain	20
3.5 Penulisan Laporan	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 <i>Emphatize</i>	21
4.1.1 <i>Emphaty Map</i>	21
4.1.2 <i>User Persona</i>	25
4.2 <i>Define</i>	27
4.3 <i>Ideate</i>	30
4.3.1 <i>Daftar Fitur</i>	30
4.3.2 <i>Sitemap</i>	32
4.4 <i>Prototype</i>	32
4.4.1 <i>Style Guide</i>	32
4.4.2 <i>Low Fidelity Prototype</i>	33
4.4.3 <i>High Fidelity Prototype</i>	40
4.5 <i>Testing</i>	50
4.6 Evaluasi Design	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Metode Design Thinking.....	10
Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian.....	13
Gambar 4.1 Empathy Map Hariyanto.....	22
Gambar 4.2 Empathy Map M Ilzam Saddadi.....	23
Gambar 4.3 Empathy Map Puguh Idea Triatma.....	24
Gambar 4.4 User Persona Hariyanto.....	25
Gambar 4.5 User Persona M Ilzam Saddadi.....	26
Gambar 4.6 User Persona Puguh Idea Triatma.....	26
Gambar 4.7 Daftar Fitur.....	30
Gambar 4.8 Sitemap.....	32
Gambar 4.9 Style Guide.....	33
Gambar 4.10 Wireframe Login dan Daftar.....	34
Gambar 4.11 Wireframe Akun.....	34
Gambar 4.12 Wireframe Home.....	35
Gambar 4.13 Wireframe Destination.....	36
Gambar 4.14 Wireframe Detail Destination.....	36
Gambar 4.15 Wireframe Enter User Data.....	37
Gambar 4.16 Wireframe Payment.....	37
Gambar 4.17 Wireframe Gallery.....	38
Gambar 4.18 Wireframe Review.....	38
Gambar 4.19 Wireframe Blog.....	39
Gambar 4.20 Wireframe Contact.....	40
Gambar 4.21 Mockup Login.....	41
Gambar 4.22 Mockup Daftar.....	41
Gambar 4.23 Mockup Account.....	42
Gambar 4.24 Mockup Home.....	43
Gambar 4.25 Mockup Destination.....	44
Gambar 4.26 Mockup Detail Destination.....	45
Gambar 4.27 Mockup Enter User Data.....	46
Gambar 4.28 Mockup Payment.....	46
Gambar 4.29 Mockup Gallery.....	47

Gambar 4.30 Mockup Review.....	48
Gambar 4.31 Mockup Blog	49
Gambar 4.32 Mockup Contact.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Skala Nilai SEQ.....	12
Tabel 3.1 Hasil Uji SEQ Website Lama.....	14
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan	16
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Single Ease Question (SEQ).....	19
Tabel 4.1 Tabel Masalah / Kebutuhan Responden.....	27
Tabel 4.2 Tabel How Might We.....	28
Tabel 4.3 Penjelasan Daftar Fitur.....	31
Tabel 4.4 Skenario Pengujian 1	51
Tabel 4.5 Skenario Pengujian 2.....	51
Tabel 4.6 Skenario Pengujian 3.....	52
Tabel 4.7 Skenario Pengujian 4.....	52
Tabel 4.8 Skenario Pengujian 5.....	52
Tabel 4.9 Skenario Pengujian 6.....	53
Tabel 4.10 Skenario Pengujian 7.....	53
Tabel 4.11 Skenario Pengujian 8.....	54
Tabel 4.12 Skenario Pengujian 9.....	54
Tabel 4.13 Daftar Responden.....	55
Tabel 4.14 Hasil Uji Skenario 1.....	55
Tabel 4.15 Hasil Uji Skenario 2.....	56
Tabel 4.16 Hasil Uji Skenario 3.....	57
Tabel 4.17 Hasil Uji Skenario 4.....	58
Tabel 4.18 Hasil Uji Skenario 5.....	58
Tabel 4.19 Hasil Uji Skenario 6.....	59
Tabel 4.20 Hasil Uji Skenario 7.....	60
Tabel 4.21 Hasil Uji Skenario 8.....	61
Tabel 4.22 Hasil Uji Skenario 9.....	62
Tabel 4.23 Hasil Pengujian SEQ.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Data Tugas Akhir	70
Lampiran 2. Surat Keterangan Wawancara.....	71
Lampiran 3. Surat Keterangan Wawancara.....	72
Lampiran 4. Surat Keterangan Wawancara.....	73



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- [2] Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- [3] Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- [5] Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (n.d.). *Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. <http://www.php.net>.
- [6] Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] Haikal, M., Septa Kusuma, R., Nauvanda, S. E., Safitri, M., & Kunci, K. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB MB TOURS AND TRAVEL BEKASI. In *JIKA*.
- [8] Hartawan, M. S., & Id, J. (n.d.). *SWADHARMA (JEIS) PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM*.
- [9] Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- [10] Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>

- [11] Insani, M. A., Gustalika, M. A., & Kresna, I. (2022). Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 626–635. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1806>
- [12] Mandala Putra, I., & Rosa Indah, D. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *Media Online*, 3(6), 688–697. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- [13] Maniek, A., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTAHAP DI POLSEK SUKMAJAYA. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 267–276. <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2026>
- [14] Musdar, I. alwiah, & Arfandy, H. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA SULAWESI SELATAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 70–76. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i1.542>
- [15] Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2022). STUDI LITERATUR: KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS MAHASISWA PADA MATERI INTEGRAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 94.
- [16] Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [17] Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- [18] Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- [19] Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (n.d.). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- [20] Syahrul, Y. (2019). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK

PALCOMTECH. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>

- [21] Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2).
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Edo Juni Nur Riskia Putra
 NIM : 201910370311249
 Judul TA : Perancangan Ulang Desain Antarmuka Sistem Informasi dan Pembelian Paket Tour and Travel Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Share Tour and Travel)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	8%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	7%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	14%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	9%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%

*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(..... denf)



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

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutani 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