

# **Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan**

## **Metode UX Journey**

### **Tugas Akhir**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Lu'lu' Aini Naila Rizqi

202010370311053

**Bidang Minat**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan Metode UX  
Journey**

**TUGAS AKHIR**

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

Menyetujui,  
Malang, 1 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan Metode UX**  
**Journey**  
**TUGAS AKHIR**

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

Disusun Oleh :

**LU'LU' AINI NAILA RIZQI**  
**202010370311053**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian  
pada tanggal 1 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom.  
NIP. 10814100544PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,  
M.Kom  
NIP. 190913071987PNS.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.  
NIP. 10814100541PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA** : LU'LU' AINI NAILA RIZQI

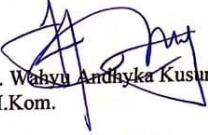
**NIM** : 202010370311053

**FAK./JUR.** : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan Metode UX Journey**” 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

  
Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,  
M.Kom.

Malang, 1 Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan

  
  
LU'LU' AINI NAILA RIZQI  
002FBALX115342924

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pengguna dengan melakukan analisa dan implementasi metode *UX Journey*, memberikan solusi dalam permasalahan pemesanan tiket pesawat, dan untuk melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan maskapai dengan menggunakan *requirement metric* dan *acceptance criteria*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *UX Journey* yang merupakan metode untuk membantu peneliti dalam memvisualisasikan skenario dari permasalahan pengguna.

Dalam penelitian ini, alur metode dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sama seperti dalam *UX Journey*, yaitu fase pendekatan pengguna untuk menggali informasi permasalahan yang dihadapi dalam menggunakan perangkat lunak. Lalu untuk sampel dari penelitian adalah beberapa pengguna aplikasi *flight booking*. Dengan adanya sampel tersebut lakukanlah analisis data menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif, metode ini adalah Teknik analisis yang mempelajari keadaan sekelompok orang objek, kondisi dan fakta. Hasil penelitian dari menggunakan metode *UX Journey* yaitu wawancara, observasi dan analisis data, yang kemudian dibuat gambaran *prototype* dengan pengembangan yang menyelesaikan masalah pengguna.

Penulis melakukan pengujian validasi dan verifikasi terhadap solusi desain aplikasi Flight Booking menggunakan Acceptance Criteria dan User Requirement Metrics. Hasilnya menunjukkan bahwa solusi desain telah diterima oleh semua responden, menunjukkan validasi yang sukses, sementara verifikasi menunjukkan bahwa solusi desain dapat dianggap terverifikasi dengan baik, meskipun beberapa aspek masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

**Kata Kunci:** Metode *UX Journey*, Pemesanan tiket pesawat, *Prototype*, *Testing*, *Acceptance Criteria*

## ***Abstract***

*This study aims to solve user problems by analyzing and implementing the UX Journey method, providing solutions to flight ticket booking problems, and to validate and verify airline problems using requirement metrics and acceptance criteria. The research method used is UX Journey which is a method to help researchers visualize scenarios of user problems.*

*In this study, the flow of methods is carried out with the same stages as in the UX Journey, namely the phase of user approach to explore information about problems faced in using the software. Then for the sample from the study are some users of flight booking applications. With these samples, do data analysis using qualitative descriptive analysis techniques, this method is an analytical technique that studies the state of a group of people, objects, conditions and facts. The results of research using the UX Journey method are interviews, observations and data analysis, which are then made prototype images with development that solves user problems.*

*The author conducts testing, validation and verification of Flight Booking application design solutions using Acceptance Criteria and User Requirement Metrics. The results show that the design solution has been accepted by all respondents, indicating successful validation, while verification shows that the design solution can be considered well verified, although some aspects still require further development.*

***Keywords:*** *UX Journey Method, Flight ticket booking, Prototype, Testing, Acceptance Criteria*

## Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Aplikasi Flight Booking Menggunakan Metode UX Journey".

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Contoh. Skripsi ini disusun untuk menjawab tantangan dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan pendekatan User Experience (UX) yang berfokus pada perjalanan pengguna (UX Journey).

Skripsi ini disusun atas landasan ilmiah dan dukungan berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Teman-teman yang memberikan dukungan moral dan motivasi dalam menghadapi berbagai tantangan selama menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi dalam setiap langkah perjalanan akademik kami.
4. Kehadiran musik tidak hanya menjadi pelipur dalam momen-momen penat dan stres, tetapi juga menjadi teman setia yang mengiringi langkah-langkah penelitian dan penulisan. Melalui irama dan melodi yang indah, musik memberikan energi dan semangat tambahan dalam menyelesaikan setiap bagian dari skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak, khususnya dalam konteks pemesanan tiket pesawat, serta menjadi bahan referensi dan inspirasi bagi peneliti dan praktisi di masa mendatang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan dari pembaca sangatlah kami harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Malang, 20 Februari 2024

Lu'lu' Aini Naila Rizqi

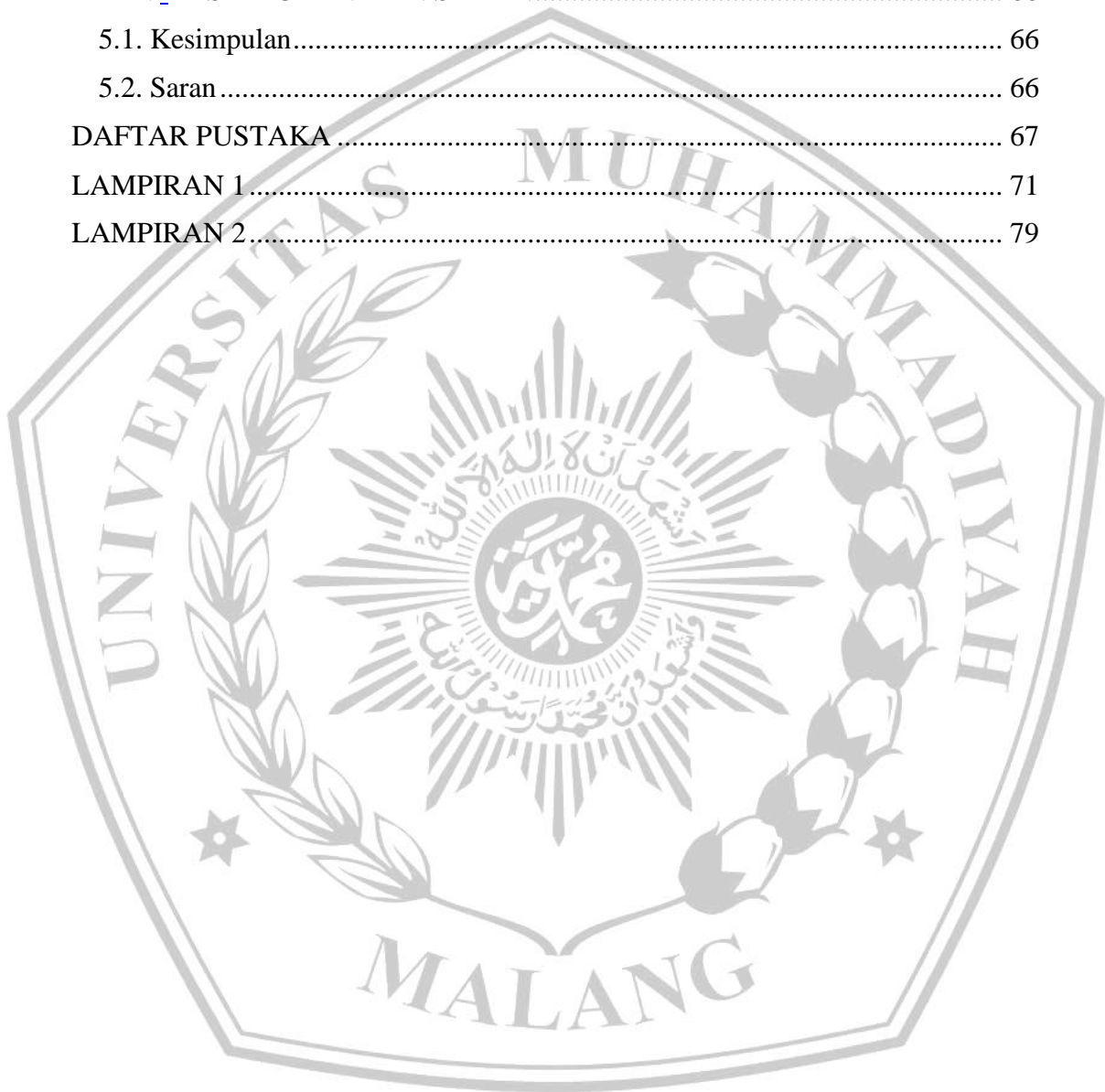


## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
Abstrak .....	iv
<i>Abstract</i> .....	v
Kata Pengantar .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
BAB II STUDI LITERATUR.....	5
2.1. Konteks Penelitian.....	6
2.2. Studi Kelayakan .....	7
2.3. Research Gap.....	9
2.4. Teknik Pengumpulan Data .....	9
2.5. Validasi dan Verifikasi .....	10
BAB III METODOLOGI.....	13
3.1. Desain Penelitian .....	13
3.2. Alur Metode Penelitian.....	13
3.3. Populasi dan Sampel .....	15
3.4. Prosedur Pengumpulan Data .....	16
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data .....	16
3.6. Penjaminan Keabsahan Data .....	17
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	18
3.8. <i>Goals</i> .....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	21
4.1. Discover.....	21
4.2. Explore .....	23



4.3. Test .....	44
4.4. Listen (Follow-up).....	52
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	52
4.6. Metrik Persyaratan .....	61
4.7. Diskusi.....	63
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1. Kesimpulan.....	66
5.2. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN 1.....	71
LAMPIRAN 2.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian UX Journey .....	14
Gambar 4. 1 Map Interview .....	27
Gambar 4. 2 <i>Synthesize characteristics and relevant goals</i> .....	28
Gambar 4. 3 Persona (Mudah) .....	32
Gambar 4. 4 Persona (Netral) .....	33
Gambar 4. 5 <i>Customer Journey</i> .....	34
Gambar 4. 6 Customer Journey (Netral).....	35
Gambar 4. 7 Customer Journey (Mudah).....	36
Gambar 4. 8 <i>User Scenarios</i> .....	37
Gambar 4. 9 Site Map .....	37
Gambar 4. 10 Referensi fitur promo pemesanan (kiri) aplikasi yang dikembangkan (kanan).....	38
Gambar 4. 11 Referensi fitur informasi (kiri) aplikasi yang dikembangkan (kanan).....	38
Gambar 4. 12 Referensi fitur notif (kiri) aplikasi yang dikembangkan (kanan).....	39
Gambar 4. 13 WireFraming a (kanan) dan b (kiri) .....	40
Gambar 4. 14 WireFraming c (kanan) dan d (kiri) .....	41
Gambar 4. 15 WireFraming e (kanan) dan f (kiri) .....	42
Gambar 4. 16 WireFraming g (kanan) dan h (kiri) .....	43
Gambar 4. 17 A/B Testing 1 .....	45
Gambar 4. 18 A/B Testing 2 .....	46
Gambar 4. 19 A/B Testing 3 .....	47
Gambar 4. 20 Acceptance Criteria .....	49
Gambar 4. 21 Acceptance Criteria .....	50
Gambar 4. 22 Acceptance Criteria .....	50
Gambar 4. 23 Acceptance Criteria .....	50
Gambar 4. 24 Acceptance Criteria .....	51
Gambar 4. 25 Acceptance Criteria .....	51
Gambar 4. 26 Acceptance Criteria .....	51
Gambar 4. 27 Acceptance Criteria .....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetitor .....	6
Tabel 2. 2 <i>SWOT Analysis</i> .....	7
Tabel 2. 3 <i>Acceptance Criteria</i> .....	11
Tabel 2. 4 <i>User Requirement Metric</i> .....	11
Tabel 3. 1 Populasi.....	15
Tabel 3. 2 <i>Goals</i> .....	19
Tabel 4. 2 <i>Observed Behavioral Variable</i> .....	23
Tabel 4. 3 <i>Prepared Question</i> .....	23
Tabel 4. 4 <i>Sticky Notes</i> untuk persona pengguna.....	25
Tabel 4. 5 <i>Significant behavior pattern</i> .....	27
Tabel 4. 6 <i>Component</i> aplikasi.....	38
Tabel 4. 7 <i>Component</i> aplikasi.....	39
Tabel 4. 8 <i>Component Aplikasi</i> .....	39
Tabel 4. 9 <i>Verification</i> .....	48
Tabel 4. 10 <i>Objective Behavioural Variables</i> .....	49
Tabel 4. 11 Daftar Periksa Kebutuhan .....	53
Tabel 4. 12 Matriks Penilaian .....	61

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. W. C. a. N. J. S. T. Acuña, "A HCI technique for improving," *Inf. Softw. Technol.*, vol. 54, no. 12, p. 1357–1375, 2012.
- [2] M. C. J. a. M. B. T. I. R. Floyd, "Resolvin Incommensurable Debates: a Preliminary Identification of Persona Kinds Attributes, and Characteristics," *Artifact*, vol. 2, no. 1, pp. 12-26, 2008.
- [3] D. R. M. H. a. M. A. B. F. Anvari, "Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design," *Proc. - Int. Conf. Softw. Eng.*, vol. 2, pp. 263-272, 2015.
- [4] W. Widarto, "Faktor Penghambat Studi Mahasiswa yang Tidak Lulus Tepat Waktu di Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNY," *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 2, no. 2, p. 127, 2017.
- [5] S. S. Julianto Simatupang, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASIPEMESANAN TIKET BUSPADA PO.HANDOYO BERBASIS ONLINE," *Jurnal Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [6] A. H. B. L. F. Anandhi Tristiaratri, "Perbandingan User Interface Aplikasi MobilePemesanan Tiket Pesawat Onlinedengan Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 6, 2018.
- [7] H. Purwanto, "SISTEM INFORMASI JADWAL PENERBANGAN PESAWAT BERBASIS WEB AT BERBASIS WEB," *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [8] M. Wulandari, "Analisis Sikap Masyarakat terhadap Aplikasi Traveloka untuk Pemesanan Tiket Pesawat Online Kota Pontianak," *Journal on Education*, vol. 05, no. 01, 2022.
- [9] M. Nasir, "Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang Menggunakan Model UTAUT," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2013.
- [10] H. F. a. N. H. W. Agwil, "Analisis ketepatan waktu lulus mahasiswa dengan menggunakan bagging cart," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat*, vol. 6, no. 2, pp. 155-166, 2020.
- [11] S. S. H. A. H. Risa Nur Islami, "Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.com Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Universitas Buana Perjuangan Karawang*, vol. 7, no. 1, 2023.

- [12] A. W. Natanael Josua Sihombing, "Pengaruh Customer Experience Terhadap Customer Satisfaction(Studi Kasus Aplikasi Agoda)," *e-Proceeding of Management*, vol. 9, no. 2, pp. 721 - 722, 2022.
- [13] I. W. S. ., I. M. S. Ni Luh Putu Riska Riana Paramita, "EFEKTIVITAS PROMOSI TIKET.COM TERHADAP KEPUTUSAN WISATAWAN DOMESTIK DALAM PEMBELIAN TIKET PESAWAT MENUJU BALI," *Jurnal IPTA*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [14] D. A. Z. S. M. Kevin Aditya Iswara, "PENGARUH HARGA DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN TIKET PESAWAT DI TIKET.COM," *e-Proceeding of Management*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [15] R. R. a. D. C. A. Cooper, "About Face 3: The Essentials of Interaction Design," *Llibre electrònic de Google*, 2007.
- [16] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," *NN/g Nielsen Norman Group*, pp. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>, 2012.
- [17] Nurjanah, "Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan," *Jurnal Mahasiswa*, vol. 1, p. 121, 2021.
- [18] A. A. P. & R. DESTRIANA, "PENGAMANAN TEKS MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA RSA DENGAN VERIFIKASI REALTIME BIOMETRIK MENGGUNAKAN OPENCV," *Jurnal Teknik: Universitas Muhammadiyah Tangerang*, vol. 7, no. 2, 2018.
- [19] Engel, "Metodologi Penulisan," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, p. 38–41, 2014.
- [20] A. H. b. J. N. I. A. ., a. N. b. M. Wahyu Andhyka Kusuma, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," *www.preprints.org*, vol. 1, 2023.
- [21] A. R. a. I. C. M. Westerdal, "Analisis Komoditas Karet Yang Ada Di Indonesia," p. 51–62, 2000.
- [22] S. M. Dr. H. Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, CV. syakir Media Press, 2021.
- [23] N. N. a. I. Syarifah, "PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT MUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA," <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8114?show=full>, 2018.

- [24] A. H. S. d. A. Arief, "Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO," Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010, p. 56–78.
- [25] R. N. T. Y. U. Sandi Hesti Sondak, "FAKTOR-FAKTOR LOYALITAS PEGAWAI DI DINAS PENDIDIKAN DAERAH PROVINSI SULAWESI UTARA," *Jurnal EMBA*, vol. 7, no. 1, p. 671 – 680, 2019.
- [26] M. H. K. Y. S. R. A. Joaldrik Ferad Wawolumaja, "PENGARUH USER EXPERIENCE (UX) DESIGN TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI CARSWORLD," *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, vol. 17, no. 1, 2021.
- [27] I. M. P. S. A. Ni Putu Pramita Utami, "PENGEMBANGAN PROGRAM NOTIFIKASI BERBASIS KOMPUTER UNTUK MEMPERLANCAR PROSES PENGEMBALIAN BUKU PINJAMAN PADA PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [28] Tokopedia, "Belanja Murah," <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tokopedia.tkpd>.
- [29] Booking.com, "Pesan Promo Perjalanan," <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.booking>.
- [30] K. D. T. Rizki Ade Ningsih, "Perbandingan User Experience Aplikasi Tiket.com dan Pegipegi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [31] Kiwi.com, "Low-cost flights," <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.skypicker.main>.
- [32] SkyScanner, "Pesawat Hotel Mobil," <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.skyscanner.android.main>.
- [33] CheapFlights, "Flights & Hotels," <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cf.flightsearch>.
- [34] FlyGaruda, "Garuda Indonesia The Airline of Indonesia," <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ursabyte.garudaindonesiaairlines>.
- [35] Citilink, "Nikmati Pengalaman pemesanan penerbangan yang cepat dan mudah dengan aplikasi seluler citilink," <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.co.m.citilink.tras>.



- [36] L. Air, "We Make People Fly,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goquo.jt.app>.
- [37] B. Air, "Official Batik Air Apps dengan fitur Flight Booking, Ticketing & Check-In,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goquo.ig.app>.
- [38] A. Asia, "Flights, Hotels, Ride,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airasia.mobile>.
- [39] M. V. R. Ahmad Mustofa, "PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN HARGA TIKET TERHADAP KEPUASAAN PENUMPANG MASKAPAI PENERBANGAN WINGS AIR DI BANDAR UDARA RAHADI OESMAN KETAPANG," *Jurnal Flight Attendant Kedirgantaraan*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [40] S. Air, "Sriwijaya Air Mobile App hadir untuk memudahkan penerbangan anda bersama kami,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.co.sriwijayaair.mreservation>.
- [41] P. Air, "Terbang nyaman dengan Pelita Air,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pelitaair.b2c>.
- [42] S. A. Jet, "Maskapai penerbangan bartarif rendah yang berbasis di Jakarta, Indonesia,"  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=kabinkitap.superairjet>.



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : LU'LU' AINI NAILA RIZQI

NIM : 202010370311053

Judul TA : Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan Metode UX Journey

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	7%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	15%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	23%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	5%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2%

\*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



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