

Aplikasi Kantin ITB

Dibuat oleh kelompok 23 (New Year)



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
LATAR BELAKANG	1
BAB II	2
DEKOMPOSISI.....	2
BAB III	4
EMPATHIZE.....	4
BAB IV.....	6
DEFINE	6
BAB V.....	7
IDEATE.....	7
BAB VI.....	10
PROTOTYPE	10
BAB VII	12
RANGKUMAN DAN KESIMPULAN	12
A. Rangkuman	12
BAB VII	13
PEMBAGIAN TUGAS.....	13
LAMPIRAN.....	14
DAFTAR PUSTAKA	19

BAB I

LATAR BELAKANG

Latar belakang masalah kepadatan antrian di kantin kampus ITB merupakan permasalahan yang signifikan yang menghambat kenyamanan dan efisiensi para mahasiswa. Kantin di kampus sering kali menjadi tempat berkumpulnya mahasiswa untuk bersosialisasi, berinteraksi, dan mencari hiburan setelah beraktivitas akademik yang padat. Selain itu, kantin juga berperan penting sebagai tempat untuk makan dan mengerjakan tugas kuliah.

Namun, kondisi kantin di kampus ITB mengalami ketidakseimbangan antara jumlah mahasiswa yang datang dan ketersediaan tempat yang terbatas. Akibatnya, antrian yang panjang menjadi hal yang lumrah di kantin, menyebabkan beberapa mahasiswa merasa tidak nyaman dengan situasi tersebut. Beberapa mahasiswa bahkan memilih untuk membeli makanan di luar lingkungan kampus sebagai solusi alternatif.

Hal ini berdampak negatif pada fungsi utama kantin sebagai tempat yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari makanan dan menyediakan lingkungan yang nyaman untuk mengerjakan tugas kuliah. Antrian yang terlalu padat dapat mengurangi efisiensi waktu mahasiswa, mengganggu fokus belajar, dan menyebabkan stres.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan sebuah solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penerapan sistem pre-order melalui aplikasi. Dengan sistem ini, mahasiswa dapat memesan makanan secara daring sebelum tiba di kantin, sehingga mereka tidak perlu mengantri dalam antrian yang panjang. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang membantu kemudahan proses pemesanan, seperti melihat menu lengkap, memilih variasi makanan, hingga metode pembayaran digital.

Penerapan sistem pre-order ini tidak hanya akan mengurangi kepadatan antrian di kantin, tetapi juga memberikan kemudahan dan efisiensi bagi para mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan makanan dan mengerjakan tugas. Dengan berpindah ke sistem pre-order, diharapkan mahasiswa dapat lebih fokus pada aktivitas akademik mereka tanpa harus terbebani oleh waktu antri yang lama.

BAB II

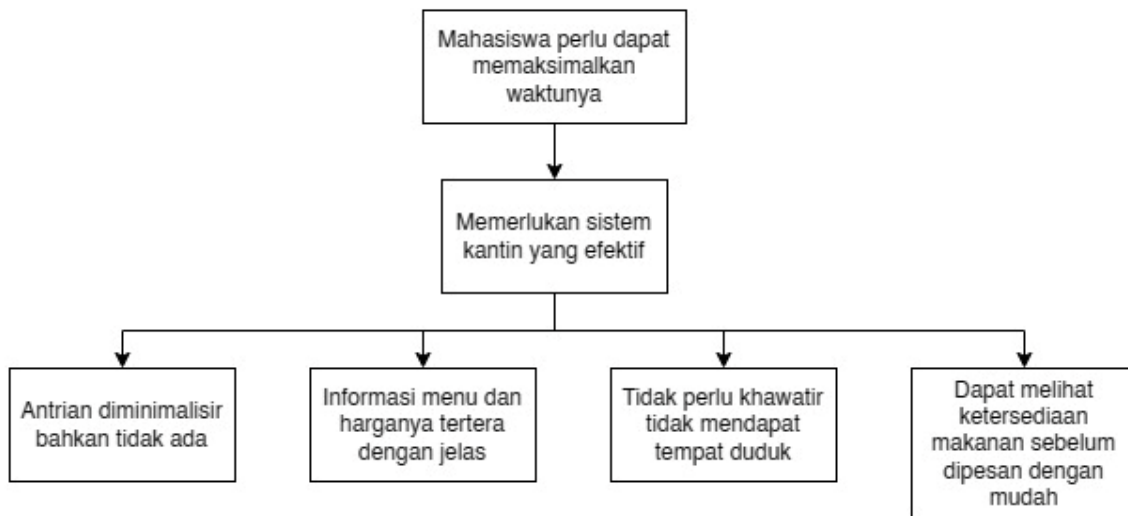
DEKOMPOSISI

1. Identifikasi masalah
 - Masalah utama yang dihadapi adalah kepadatan antrian di kantin kampus ITB, yang menghambat kenyamanan dan efisiensi para mahasiswa.
 - Kantin merupakan tempat penting bagi mahasiswa untuk makan, mengerjakan tugas kuliah, bersosialisasi, dan mencari hiburan.
 - Kekurangan tempat duduk dan ketidakseimbangan antara jumlah mahasiswa dan ketersediaan tempat menyebabkan antrian yang panjang dan mengganggu proses mencari makanan dan mengerjakan tugas kuliah.
 - Masalah ini juga berdampak negatif pada efisiensi waktu mahasiswa, fokus belajar, dan tingkat stres.
2. Perumusan solusi
 - Salah satu solusi yang diusulkan adalah penerapan sistem pre-order melalui aplikasi.
 - Sistem pre-order memungkinkan mahasiswa memesan makanan secara daring sebelum tiba di kantin, mengurangi kebutuhan untuk mengantri dalam antrian yang panjang.
 - Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang membantu proses pemesanan, seperti melihat menu lengkap, memilih variasi makanan, dan menggunakan metode pembayaran digital.
3. Manfaat yang bisa diperoleh
 - Penerapan sistem pre-order diharapkan mengurangi kepadatan antrian di kantin, meningkatkan kenyamanan para mahasiswa, dan menciptakan lingkungan yang lebih efisien.
 - Mahasiswa dapat lebih fokus pada aktivitas akademik tanpa terbebani oleh waktu antri yang lama.
 - Efisiensi dalam mencari makanan dan mengerjakan tugas kuliah meningkat, mengoptimalkan waktu dan meningkatkan produktivitas.
 - Dengan berpindah ke sistem pre-order, mahasiswa dapat merasa lebih nyaman dan terhindar dari tingkat stres yang disebabkan oleh antrian yang panjang.
4. Implementasi aplikasi
 - Pengembangan aplikasi harus memastikan antarmuka yang ramah pengguna dan mudah digunakan oleh mahasiswa.
 - Aplikasi harus dapat terhubung dengan sistem kantin untuk mengakses menu dan informasi terkini.
 - Keamanan dan keandalan aplikasi harus dipastikan untuk melindungi data pengguna dan transaksi pembayaran.
5. Pengujian dan evaluasi

- Aplikasi harus diuji secara menyeluruh untuk memastikan kinerjanya sebelum diluncurkan.
 - Penggunaan aplikasi selama beberapa waktu akan membantu mengumpulkan data untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam mengurangi kepadatan antrian dan meningkatkan pengalaman pengguna.
 - Feedback dari pengguna akan membantu perbaikan dan pengembangan lanjutan.
6. Skala dan adaptasi
- Jika aplikasi terbukti berhasil di kampus ITB, solusi ini dapat diadopsi oleh kantin di kampus lain atau bahkan di luar lingkungan kampus.
 - Skalabilitas aplikasi harus dipertimbangkan untuk mengakomodasi jumlah pengguna yang lebih besar jika diperlukan.
 - Perubahan dan penyesuaian mungkin perlu dilakukan berdasarkan kondisi unik di setiap kampus atau lingkungan lainnya.

Berikut adalah gambaran dekomposisi masalah dari topik yang diangkat.

Dekomposisi Masalah



BAB III

EMPATHIZE

Empathize adalah tahap pertama dan tahap paling penting dalam *design thinking*. Tahapan ini bermaksud untuk mendapatkan pemahaman yang baik dari masalah yang ada sesuai dengan pandangan *users*. Pada tahap ini, tim akan berusaha untuk berempati sepenuhnya terhadap *users* sehingga bisa memahami masalah, kebutuhan, dan keinginan yang dimiliki *users*. Dengan memahami perspektif *users* secara mendalam, dapat diciptakan solusi yang relevan dan dipastikan bahwa hasil akhir benar-benar memenuhi kebutuhan dan keinginan *users*.

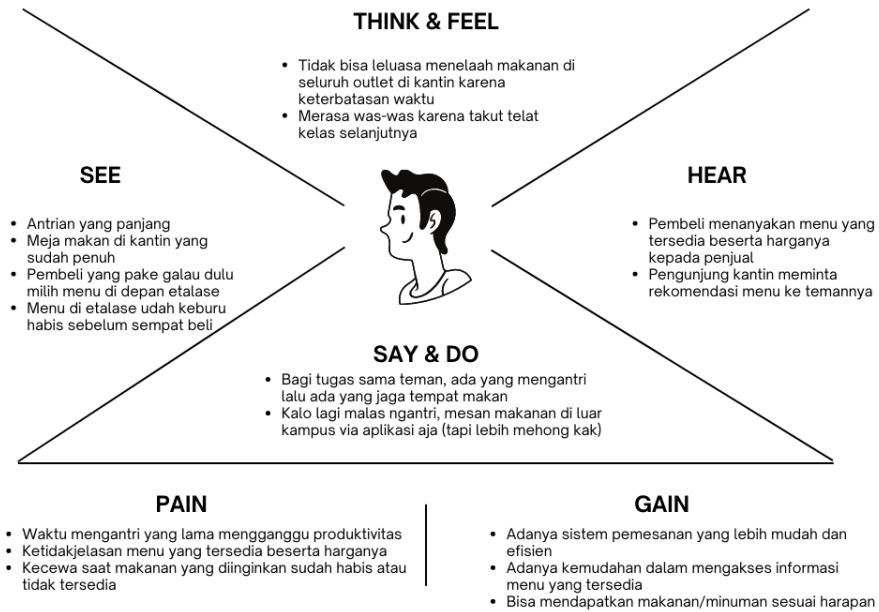
Kelompok kami sepakat untuk mengangkat permasalahan tentang kantin, baik yang ada di ITB Kampus Ganesha maupun ITB Kampus Jatinangor. *Tools* yang tim kami gunakan dalam tahap ini adalah survei singkat dan observasi. Survei akan disebarakan kepada beberapa mahasiswa TPB ITB yang kesehariannya sering berbelanja makanan/minuman di kantin, baik di Kampus Ganesha maupun Kampus Jatinangor. Namun, karena keterbatasan waktu dari *milestone* ini, maka akan besar kemungkinan bahwa responden survei tidak cukup untuk merepresentasikan hasilnya secara maksimal. Oleh karena itu, kami memutuskan untuk juga akan melakukan *empathize* melalui observasi dari kelompok kami yang selama ini telah menjadi pengguna dari kantin ITB Ganesha dan Jatinangor. Hasil survei dan observasi akan kami tuangkan dalam bentuk *empathy map*.



Survei telah dilakukan secara anonim dengan tiga pertanyaan singkat yaitu apakah pernah membeli makanan/minuman di kantin, masalah yang dirasakan, dan hal-hal yang diinginkan oleh responden. Hasil dari survei yang telah dilakukan terlampir pada bagian lampiran. Secara singkat, sebagian besar responden mengalami permasalahan yaitu antrian kantin yang terlalu lama, kantin yang terlalu padat, dan kehabisan stok makanan. Selain itu, hal-hal yang responden inginkan adalah adanya suatu sistem untuk bisa mengetahui stok makanan, perluasan kantin, pemesanan makanan, dan percepatan proses pembayaran.

Berdasarkan data dari survei dan observasi yang telah dilakukan, kami menyusun *empathy map* sebagai alat untuk lebih memahami pengguna secara holistik. Dalam *empathy map* ini, kami akan mencantumkan informasi mengenai apa yang pengguna pikirkan, rasakan, tahu, dan lakukan terkait pengalaman mereka dalam menggunakan kantin. Dengan pemahaman yang mendalam ini, kami yakin dapat merumuskan solusi yang lebih tepat sasaran dan relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna di kantin ITB Ganesha dan Jatinangor. Berikut hasil *empathy map* yang telah kami buat.

Empathy Map



BAB IV

DEFINE

Setelah empathize, tahap selanjutnya adalah mendefinisikan ulang (define) permasalahan *user* yang akan diselesaikan. Informasi yang didapat pada tahap empathize diamati dan dianalisis untuk ditentukan inti dari permasalahan yang ada dengan melihat dari sudut pandang *user* serta mengetahui apa kebutuhan mereka. Tools yang digunakan dalam tahap ini adalah User Persona. Berikut User Persona yang digunakan.



Mahasiswa ITB memerlukan sistem pemesanan di kantin yang efisien supaya mahasiswa dapat memaksimalkan waktunya sebanyak mungkin. Antrian dalam kantin harus diminimalisir dan menu makanan beserta harganya harus terlihat dengan jelas supaya mahasiswa dapat memilih dengan cepat. Mahasiswa juga memerlukan sistem di mana mereka dapat memesan makanan tanpa khawatir tidak akan mendapatkan tempat duduk. Mereka juga memerlukan sistem yang memungkinkan mereka untuk melihat ketersediaan makanan supaya mereka tidak kecewa karena makanan yang diinginkannya sudah habis atau tidak tersedia.

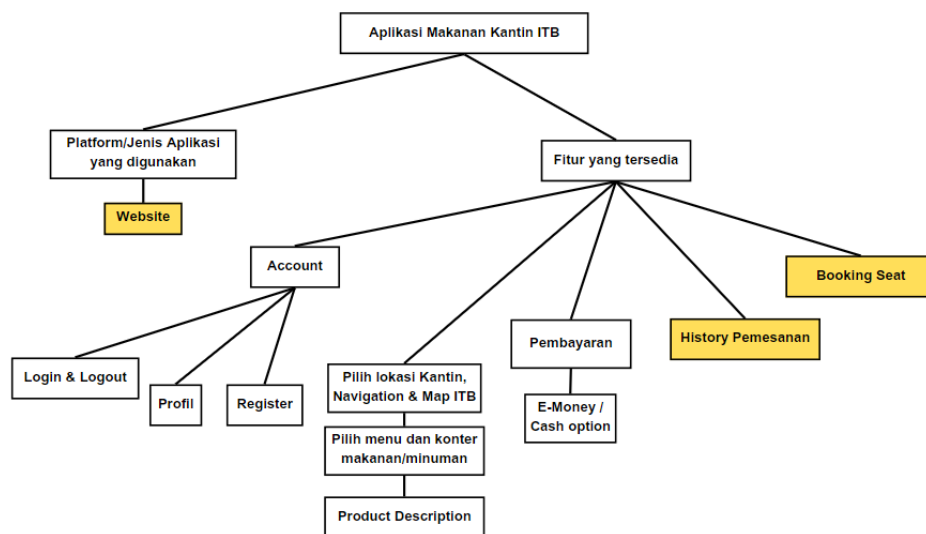
BAB V

IDEATE

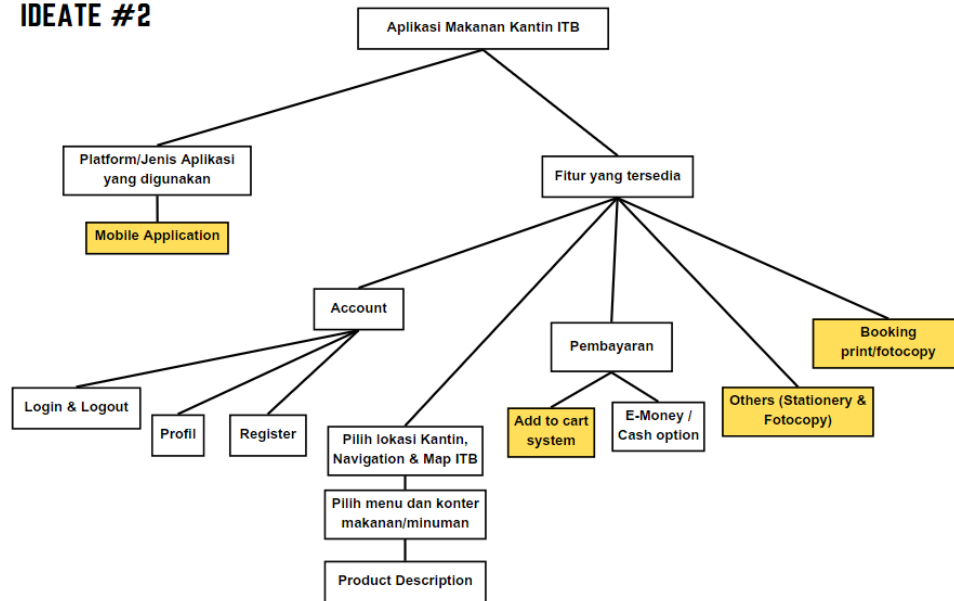
Setelah melakukan proses define dilanjutkan dengan tahap ideate. Pada tahap ini akan dilakukan pencarian ide dan ide-ide yang telah diperoleh akan kami tampung untuk menyelesaikan permasalahan yang telah disimpulkan pada tahap define. Untuk proses pencarian ide, kami melakukan brainstorming dengan mindmapping untuk mempermudah penjabaran lebih detail dari ide-ide yang ada. Proses Ideate diakhiri dengan membuat decision matrix atau tabel untuk memberikan penilaian terhadap masing-masing ide berdasarkan beberapa sudut pandang.

Berikut ini adalah hasil brainstorming dan penjabaran ide-ide yang ada (secara *mindmapping*).

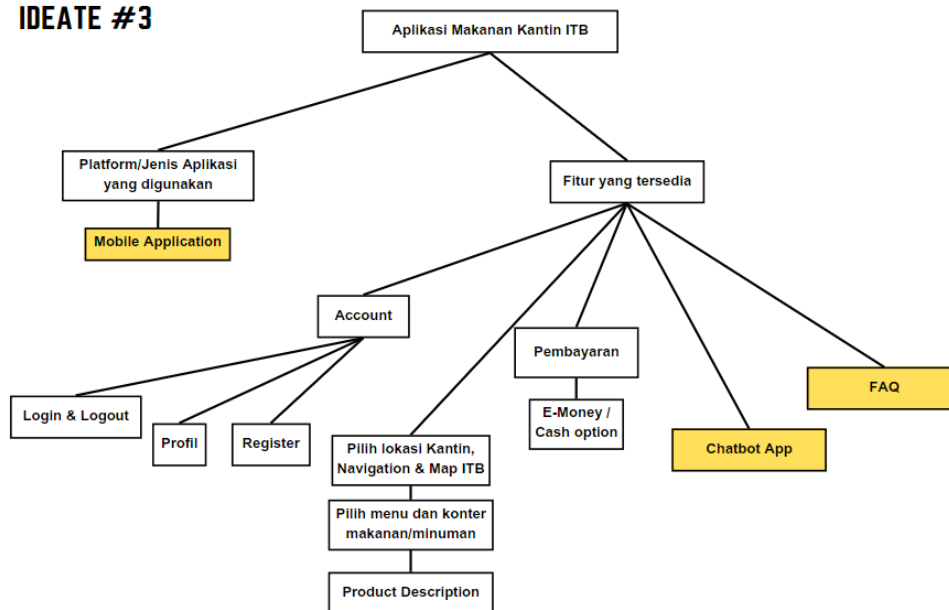
IDEATE #1



IDEATE #2



IDEATE #3



Berikut ini adalah hasil decision matrix atau tabel hasil penilaian dari ketiga ide yang telah diajukan.

Kriteria yang akan digunakan sebagai tolak ukur penilaian dalam decision matrix, yaitu :

1. Kompatibilitas
Produk dapat diakses dengan mudah di berbagai platform.
2. Kenyamanan
Seberapa nyaman produk saat digunakan.
3. Keamanan

- Tingkat keamanan data yang disimpan pada produk.
- 4. Mudah digunakan
Seberapa mudah user dalam menjalankan produk.
- 5. Fitur
Fitur-fitur bermanfaat yang menambah kualitas produk.

Catatan: Pembobotan menggunakan skala 1-5.

Kriteria	Bobot	Ide 1	Ide 2	Ide 3
Kompatibilitas	15 %	5	1	1
Kenyamanan	20 %	2	5	5
Keamanan	25 %	3	4	4
Mudah digunakan	30 %	3	5	5
Fitur	10 %	3	4	2
Total skor		3,1	4,05	3,85
Peringkat		3	1	2
Continue?		No	Develop	No

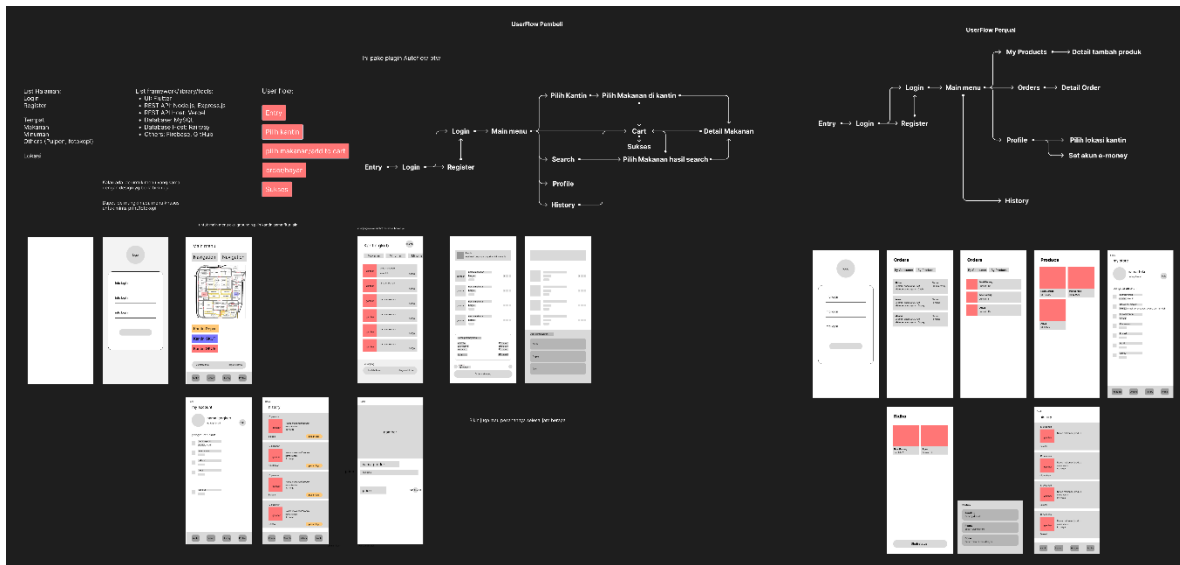
Kesimpulan yang diperoleh

Dari matriks pemilihan konsep di atas dapat dilihat bahwa ide 2 memiliki peringkat tertinggi. Namun, kami melihat bahwa ide 1 dan ide 3 memiliki beberapa fitur tambahan yang bagus. Oleh karena itu, kami memilih ide 2 dengan menambahkan fitur-fitur dari ide 1 dan ide 3 untuk dikembangkan lebih lanjut.

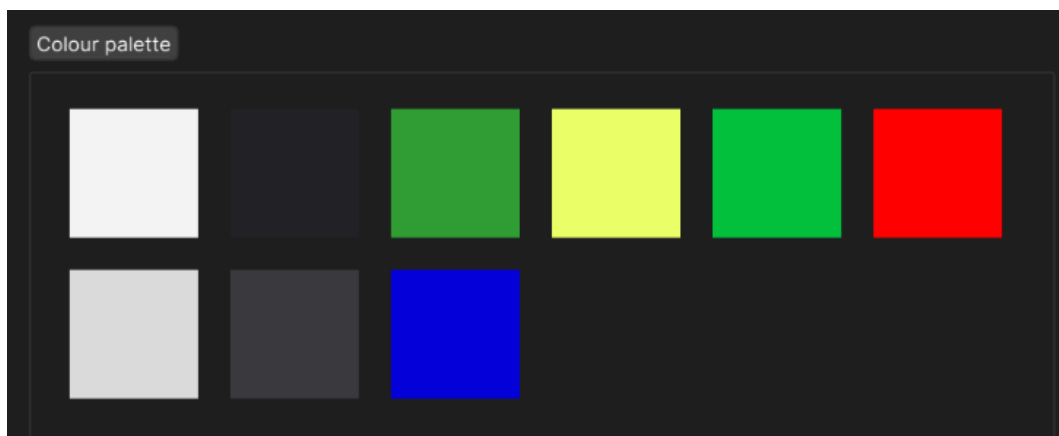
BAB VI

PROTOTYPE

Hasil dari ideate didiskusikan lebih lanjut dengan memanfaatkan wireframing. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi yaitu seperti aplikasi e-commerce pada umumnya, tetapi difokuskan untuk kantin ITB. Fitur-fiturnya yang ada masih bisa bertambah atau berkurang dan dapat disajikan secara visual dalam wireframe sebagai berikut.



Saat mendesain prototype, ada pula referensi yang digunakan seperti color palette sebagai berikut.

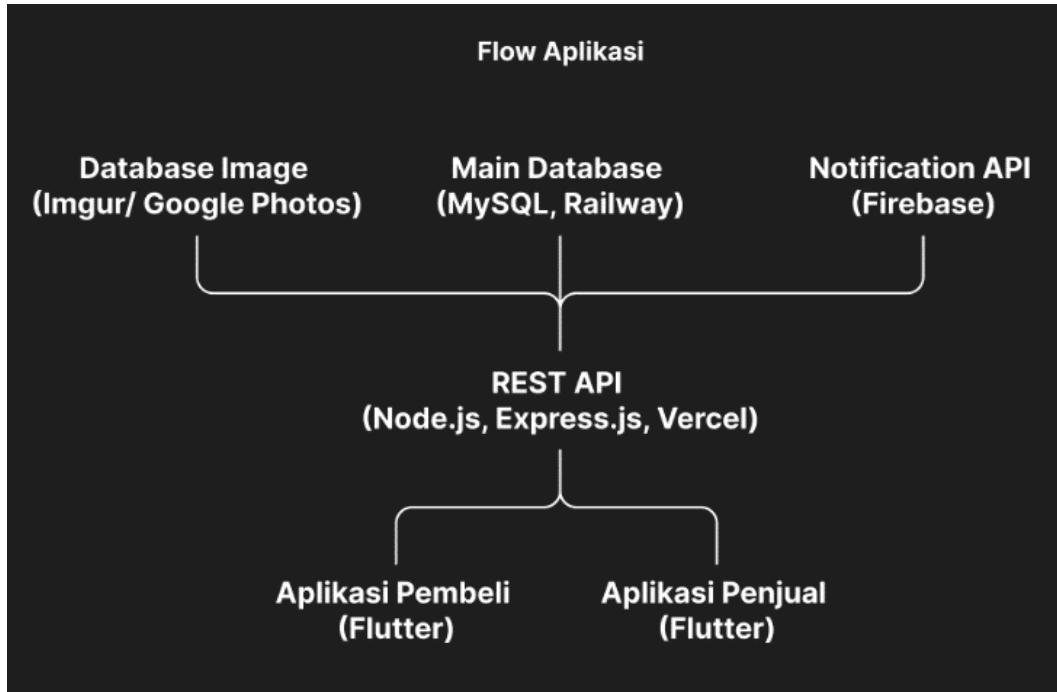


Framework dan tools yang digunakan masih dapat berubah, diantaranya:

- UI: Flutter
- REST API: Node.js, Express.js

- REST API Host: Vercel
- Database: MySQL
- Database Host: Railway
- Lain-lain: Firebase, Imgur /Google Photos, GitHub

Alur dari jalannya aplikasi yaitu sebagai berikut.



Hasil wireframing serta prototype fungsional dapat diakses pada [link ini](#). Sementara itu, repository dari aplikasi akan dapat diakses setelah aplikasi selesai pada [link ini](#).

BAB VII

RANGKUMAN DAN KESIMPULAN

A. Rangkuman

Latar belakang masalah kepadatan antrian di kantin kampus ITB merupakan permasalahan yang signifikan yang menghambat kenyamanan dan efisiensi para mahasiswa sehingga kita membutuhkan adanya sebuah solusi untuk mengatasi hal tersebut. Kelompok kami menggunakan design thinking untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kami memecah permasalahan itu menjadi beberapa bagian atau disebut dekomposisi. Dari hasil dekomposisi tersebut kami mendapat 4 permasalahan yang harus dipecahkan seperti Antrian diminimalisir bahkan tidak ada, informasi menu dan harganya tertera dengan jelas, tidak perlu khawatir tidak mendapat tempat duduk, dan dapat melihat ketersediaan makanan sebelum dipesan dengan mudah.

Setelah itu kami mulai memecahkan masalah tersebut dengan design thinking yang diawali dengan *Empathize*, *empathize* adalah tahap pertama dan tahap paling penting dalam *design thinking*. Tahapan ini bermaksud untuk mendapatkan pemahaman yang baik dari masalah yang ada sesuai dengan pandangan *users*. Untuk metode dalam *empathize* kami menggunakan survei dan juga observasi yang menghasilkan *empathy map*.

Setelah *empathize*, tahap selanjutnya adalah mendefinisikan ulang (*define*) permasalahan *user* yang akan diselesaikan. Tools yang digunakan dalam tahap ini adalah User Persona. User Persona adalah representasi fiktif dari karakteristik, kebutuhan, dan perilaku pengguna potensial suatu produk, layanan, atau sistem. Dari tools tersebut kami mendapat mahasiswa ITB memerlukan sistem pemesanan kantin yang efisien untuk memaksimalkan waktu mereka.

Selanjutnya, kami melanjutkan dengan *Ideate*. pada tahap ini, kami mulai melakukan pencarian solusi untuk permasalahan kantin kami. pencarian tersebut kami lakukan dengan melakukan brainstorming dengan mindmapping agar mempermudah penjabaran lebih detail akan solusi yang sudah ditemukan. solusi solusi tersebut kemudian dilakukan penilaian dengan menggunakan tools decision matrix. hasilnya, didapatkan bahwa dari 3 solusi yang kami dapatkan, kami memutuskan untuk mengambil solusi ke-2 sekaligus mengambil beberapa fitur yang tersedia di solusi ke-1 dan ke-3.

Langkah terakhir yang kami lakukan adalah prototype. pada prototype ini, hasil dari ideate kemudian didiskusikan lebih lanjut dengan memanfaatkan wireframing. kami memanfaatkan aplikasi berupa figma untuk membuat design dari aplikasi yang akan kami buat nantinya. fitur fitur pada aplikasi ini mirip dengan aplikasi e-commerce pada umumnya, tetapi lebih difokuskan untuk kantin ITB.

B. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh design thinking yang kami lakukan, dapat kami simpulkan jika aplikasi ini berhasil dibuat dan diutilisasikan dengan benar, aplikasi ini akan sangat membantu untuk mempercepat antrian yang ada di kantin ITB.

BAB VII

PEMBAGIAN TUGAS

NIM	Nama	Deskripsi Tugas
19622001	Ricky Wijaya	Membantu mengerjakan bagian empathize dan empathy map, membantu merapikan dokumen.
19622040	Akbar Al Fattah	Membuat bagian ideate.
19622098	Anthony Bryant Gouw	Mengerjakan bagian ideate, membuat tiga mindmap ide, membuat bagian pendahuluan/pengantar untuk bagian ideate.
19622099	Dhafin Fawwaz Ikramullah	Mengerjakan bagian prototype. Menyusun wireframing, menentukan framework/tools. Membuat flow aplikasi.
19622117	Yasra Zhafirah	Mengerjakan bagian prototype, menyusun wireframing di figma.
19622119	Imam Hanif Mulyarahman	Mengerjakan bagian ideate, membuat matriks pemilihan konsep ideate, dan membuat kesimpulan untuk bagian ideate.
19622143	Nafisha Virgin	Membuat empathy map, membuat user persona
19622159	Muhammad Ridho Rabbani	Mengerjakan bagian prototype, menyusun wireframing, colour palette, dan prototype yang fungsional di figma.
19622172	Ariel Herfrison	Membuat grafik dekomposisi masalah, membuat deskripsi masalah pada bagian define
19622232	Sekar Anindita Nurjadini	Mengerjakan bagian define, menginterview user untuk user persona
19622253	Muhammad Davis Adhipramana	Membuat sebagian rangkuman, membuat kesimpulan
19622257	Muhammad Zaki	Membuat latar belakang, membuat sebagian rangkuman
19622269	Maulvi Ziadinda Maulana	Mengerjakan bagian empathize dan empathy map, membuat kerangka laporan, membuat template dokumen.
19622303	Marzuli Suhada M	Membantu melengkapi bagian empathize, notulis pada pertemuan kelompok pertama, membantu membuat penjelasan bagian dekomposisi

LAMPIRAN

A. Notulensi Rapat

1. Rapat Online Minggu, 23 Juli 2023

Waktu	20.00 – 21.30
Tempat	Zoom
Peserta	<ol style="list-style-type: none">1. Maulvi Ziadinda Maulana2. Muhammad Davis Adhipramana3. Dhafin Fawwaz Ikramullah4. Muhammad Zaki5. Imam Hanif Mulyarahman6. Ricky Wijaya7. Sekar Anindita8. Ariel Hefrison9. Anthony Bryant Gouw10. Nafisha Virgin11. Marzuli Suhada M12. Yasra Zhafirah13. Muhamamd Ridho Rabbani
Agenda	<ul style="list-style-type: none">• Brainstorming Idea• Buat Timeline dan target pengerjaan• Pembagian pj tugas
<p>Notulensi:</p> <p>Masing-masing SPARTANS memberikan ide mereka dan memaparkan cara kerja sistem dari ide tersebut. Dari diskusi tersebut diperoleh bahwa kami mengambil topik diantara 2 solusi yaitu Quotes & Joke Generator atau Aplikasi untuk Kantin yang dapat mengatasi sifat kurang produktif pada mahasiswa, atau mengatasi padatnya kantin ITB.</p> <p>Pembagian tugas :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Latar Belakang dan rangkuman dari solusi yang dibuat (Bab 1 & Bab 6) - 2 orang : Davis, Zaki	

2. Dekomposisi (Bab 2) dan Define Pada Design Thinking - 3 orang : Nafisha, Sekar, Ariel
3. Emphatize – 3 orang : Ricky, Maulvi, Azul
4. Ideate – 3 orang : Imam, Bryant, Akbar
5. Prototype – 3 orang : Dhafin, yasra, ridho

To do list :

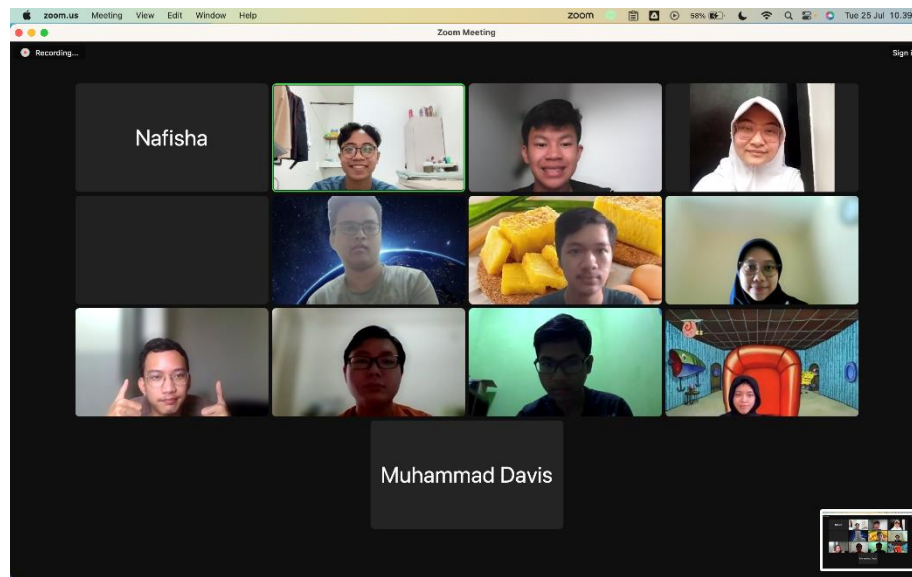
1. 24 Juli : Kumpul untuk foto cover, Emphatize dan Define
2. 25 Juli : Asistensi, Ideate dan Ide design
3. 26 Juli : Penyelesaian Prototype



2. Asistensi Selasa, 24 Juli 2023

Waktu	10.00
Tempat	Zoom
Peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maulvi Ziadinda Maulana 2. Muhammad Davis Adhipramana 3. Dhafin Fawwaz Ikramullah

	4. Muhammad Zaki 5. Imam Hanif Mulyarahman 6. Ricky Wijaya 7. Sekar Anindita 8. Ariel Hefrison (Sekmen) 9. Anthony Bryant Gouw 10. Nafisha Virgin 11. Marzuli Suhada M (Sekmen) 12. Yasra Zhafirah 13. Muhamamd Ridho Rabbani 14. Akbar Al-Fattah
Agenda	Asistensi dengan asisten kelompok
Notulensi: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Empathy map</i>-nya sudah baik, tetapi akan lebih baik kalau ditambahkan bagian Pain dan Gain. 2. Pada tahap empathize, sebaiknya lebih dibuat spesifik lagi target surveinya. 3. Define kemungkinan akan menggunakan 5 Why's. Saran dari Kak Yasmin untuk menggunakan User Persona. <i>Main problem</i> kemungkinan adalah keterbatasan tempat di kantin sehingga sistem pemesanan makanan menjadi kurang efektif dan efisien. 4. Untuk tahap ideate, sebaiknya ditambahkan tabel pembobotan ide. 5. Pertimbangkan apakah solusi dapat direalisasikan dalam kurun waktu 2 minggu. 6. Untuk tahap prototype, rencananya akan menggunakan wireframe dan Figma. 7. Di bagian latar belakang, masukkan beberapa data yang terkait dengan masalah yang diangkat dan/atau yang dapat mendukung argumen dan solusi yang ditawarkan. 8. Latar belakang berisi alasan kamu memilih masalah itu, dapat diceritakan mulai dari <i>general</i> hingga lebih spesifik. Dekomposisi masalah lebih ke bagaimana kita <i>breakdown</i> masalahnya. Empathize udah masuk ke <i>user center</i>. Define lebih fokus memaparkan inti masalah yang dipilih. 	



B. Hasil Survei

Responden	Apakah kamu pernah membeli makanan/minuman di kantin?	Selama kamu menjadi pengguna kantin ITB, apakah kamu pernah mengalami permasalahan? Jika ada tolong jelaskan secara singkat!	Jika akan dilakukan perbaikan dan pengembangan kantin, menurutmu hal-hal apa saja yang harus diperbaiki / dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna kantin?
1	Pernah	Antrian panjang, susah membeli makanan	Perlu dibuat sistem supaya bisa beli & bayar dengan cepat
2	Pernah	Ya, saya sangat sering mengalami antrian yang panjang sehingga melewati waktu istirahat yang ada. Selain itu, terutama di ITB Jatinangor saya sering kehabisan tempat duduk di kantin karena keterbatasan kantin. Saya	Menurut saya, terutama di ITB Jatinangor, perlu adanya penambahan meja dan kursi di kantin karena adanya penambahan mahasiswa TPB juga. Selain itu, saya kira perlu adanya kontak yang bisa dihubungi sehingga bisa dilakukan pemesanan online. Selain menghemat waktu, hal itu juga bisa menjadi sarana untuk

		juga sering kehabisan makanan di kantin dan tidak tau apakah toko di kantin buka/tutup.	mahasiwa tahu apakah tokonya buka atau tutup.
3	Pernah	Kantinnya padat	Mungkin diperluas
4	Pernah	antrian yang lama, tempatnya sempit	Memperbanyak penjual
5	Pernah	Terkadang kantin bisa jadi penuh, sehingga masalah yang saya hadapi adalah masalah menunggu antrian yang panjang, kadang stock makanan yang habis, makanan yang disiapkan terlalu lama	Mungkin bisa dipesan terlebih dahulu dari sebelum2nya - nanti saat sampe kantin sudah dapat makanan dan tinggal bayar. Dan kita bisa mengetahui stock stiap makanan

DAFTAR PUSTAKA

ITBfess. [@itbfess]. (2023, Juli 22). *Nanti kantin bakal serame apa ya?:* [Tweet].
<https://twitter.com/itbfess/status/1682729265165660160?t=-7-TsI3Q0jAel5YoZU7c5g&s=19>