

LAPORAN
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



REDESIGN WEBSITE KEJAKSAAN NEGERI SAMARINDA

Oleh :
Desti Yulianingsih (2209106059)

Tanggal Pengumpulan :
26 Mei 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Website telah menjadi salah satu elemen paling penting dalam era digital saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, website telah mengalami transformasi signifikan dari sekadar menjadi sumber informasi statis hingga menjadi platform interaktif yang mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan kita. Pada awal kemunculannya, website lebih banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi satu arah, dimana konten hanya bisa diakses tanpa adanya interaksi dari pengguna. Namun, seiring berjalannya waktu, website mulai mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembuatan dan penyebaran konten.

Website juga telah menjadi alat vital bagi bisnis dan pemerintahan dalam menyediakan layanan mereka. Di bidang bisnis, website e-commerce telah merevolusi cara kita berbelanja, memungkinkan transaksi online yang cepat dan efisien. Di sektor pemerintahan, website digunakan untuk menyediakan akses ke berbagai layanan publik, mulai dari informasi administratif hingga layanan elektronik yang memungkinkan warga untuk berinteraksi dengan instansi pemerintah secara lebih mudah dan cepat.

Website Kejaksaan Negeri Samarinda adalah platform digital yang digunakan untuk menyediakan informasi dan layanan kepada masyarakat terkait dengan kegiatan dan fungsi kejaksaan. Website ini berperan penting dalam menyampaikan informasi hukum, publikasi kegiatan, serta layanan elektronik lainnya yang berkaitan dengan tugas dan wewenang Kejaksaan Negeri Samarinda. Namun, seiring berjalannya waktu, kebutuhan untuk memperbarui website ini menjadi semakin mendesak agar tetap relevan dan memenuhi ekspektasi pengguna.

Redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda dilakukan sebagai respons terhadap perubahan teknologi dan tren desain web yang terus berkembang. Dengan kemajuan teknologi, situs web lama tidak lagi memenuhi standar modern dalam hal tampilan dan fungsionalitas, sehingga diperlukan pembaruan untuk

menjaga efektivitas komunikasi dan akses informasi. Fokus utama dalam pembaruan ini adalah peningkatan fungsionalitas agar lebih mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Tampilan website juga diperbarui agar lebih modern, namun prioritas utama tetap pada navigasi yang intuitif dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Struktur navigasi yang lebih sederhana dan mudah diakses diharapkan dapat membantu pengunjung menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih efisien.

1.2 TUJUAN PROYEK

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut adalah beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda :

1. Meningkatkan Aksesibilitas Informasi

Memastikan bahwa informasi hukum dan publikasi kegiatan Kejaksaan Negeri Samarinda dapat diakses dengan mudah oleh semua lapisan masyarakat, termasuk yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

2. Meningkatkan Interaktivitas dan Partisipasi Pengguna

Mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan dan penyebaran konten, serta memberikan umpan balik yang konstruktif.

3. Meningkatkan Fungsionalitas dan Efisiensi Layanan

Memperbarui dan menambahkan fitur layanan elektronik agar pengguna dapat berinteraksi dengan Kejaksaan Negeri Samarinda secara lebih efisien, termasuk akses ke layanan publik secara online.

4. Meningkatkan User Experience (Pengalaman Pengguna)

Mendesain ulang tampilan website agar lebih modern dan menarik, dengan navigasi yang intuitif dan user-friendly, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari dan mengakses informasi.

5. Memastikan Relevansi dengan Perkembangan Teknologi

Memperbarui teknologi yang digunakan dalam website untuk mengikuti standar modern, memastikan kompatibilitas dengan berbagai perangkat, dan meningkatkan kecepatan akses serta keamanan.

6. Meningkatkan Kredibilitas dan Profesionalisme

Menyajikan informasi dengan lebih profesional dan akurat, yang mencerminkan kredibilitas Kejaksaan Negeri Samarinda dalam melayani masyarakat.

7. Mengoptimalkan Struktur Navigasi

Menyederhanakan struktur navigasi agar lebih mudah dipahami dan diakses oleh pengguna, membantu pengunjung menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih cepat dan efisien.

8. Mendukung Kegiatan Publikasi dan Sosialisasi

Memperkuat fungsi website sebagai media publikasi kegiatan dan informasi hukum, serta sebagai sarana sosialisasi program-program Kejaksaan Negeri Samarinda kepada masyarakat luas.

BAB II

METODOLOGI

METODOLOGI PEMBUATAN

Proses pembuatan redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda dilakukan dengan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis. Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pembuatan redesign website ini :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dan analisis untuk memahami kekurangan website serta mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi.

- Pengumpulan Data: Mengumpulkan data dari pengguna dan stakeholder melalui survei, dan analisis website yang ada untuk memahami kekurangan serta area yang memerlukan perbaikan.
- Identifikasi Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan data yang telah dikumpulkan, termasuk kebutuhan akan fitur interaktif, peningkatan estetika, dan pengalaman pengguna (UX).
- Definisi Tujuan: Menentukan tujuan utama dari redesign website, seperti peningkatan UX, estetika, dan fitur interaktif, untuk memastikan semua pihak memiliki visi yang sama.

2. Perencanaan

Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- Pengembangan Rencana Proyek: Membuat rencana proyek dengan jadwal yang jelas bersama tim redesign untuk memastikan semua tahapan berjalan sesuai waktu yang telah ditentukan.
- Penentuan Tim Proyek: Menentukan tim yang akan terlibat dalam proses redesign, termasuk desainer, developer, dan tester, serta menetapkan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim.

- Pembuatan Wireframe: Membuat wireframe untuk mengatur layout dasar dan struktur navigasi website sebagai gambaran awal yang akan menjadi dasar bagi tahap desain selanjutnya.

3. Desain

Tahap desain melibatkan pembuatan dan penyesuaian visual serta interaksi website.

- Pembuatan Mockup: Membuat mockup redesign berdasarkan wireframe yang telah disetujui, termasuk menentukan skema warna, tipografi, dan elemen visual lainnya untuk memberikan gambaran yang lebih mendetail tentang tampilan akhir website.
- Umpan Balik dan Revisi: Mengumpulkan umpan balik dari tim dan stakeholder mengenai mockup yang telah dibuat, kemudian melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diterima untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan dan harapan.
- Desain Responsif: Memastikan desain mockup dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile, sehingga pengguna dapat mengakses website dengan nyaman di berbagai platform.

4. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, dilakukan implementasi dari desain yang telah disetujui dan pengujian untuk memastikan kualitas.

- Pengembangan Konten Informasi: Mengembangkan fitur-fitur informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti berita terkini, publikasi kegiatan, dan informasi hukum.
- Penyempurnaan Fitur Pencarian: Mengoptimalkan fitur pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan efisien.
- Pengujian Internal: Melakukan pengujian internal untuk memastikan semua fitur informasi berfungsi dengan baik dan mengidentifikasi bug yang perlu diperbaiki sebelum peluncuran.
- Pemeriksaan Prototype: Memeriksa prototype secara menyeluruh, baik dari segi visual maupun fungsionalitas, untuk memastikan

kesiapannya digunakan oleh pengguna.

- Feedback dan Perbaikan: Mengumpulkan feedback dari pengguna melalui uji coba terbatas dan melakukan perbaikan sesuai kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna.

Alat dan teknologi digunakan untuk mendukung setiap tahap proses :

- Desain: Menggunakan Canva dan Figma untuk pembuatan wireframe dan mockup yang membantu visualisasi dan perancangan tampilan website.
- Manajemen Proyek: Menggunakan Google Project untuk manajemen tugas dan pengawasan proyek.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan prototype website melibatkan serangkaian tahap yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga peluncuran. Dengan pendekatan yang sistematis ini, diharapkan website Kejaksaan Negeri Samarinda dapat memenuhi tujuan redesign, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, dan tetap relevan di era digital yang selalu berubah.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE

BAGIAN-BAGIAN SHOWCASE

Wireframe, merupakan kerangka dasar dari sebuah website atau aplikasi yang menggambarkan struktur, tata letak, dan fungsionalitas dasar tanpa detail desain atau elemen grafis.

Dalam pembuatan wireframe, kita fokus pada elemen-elemen yang akan ada di halaman web atau aplikasi, seperti teks, gambar, dan tata letak. Wireframe biasanya dibuat sebelum produk sebenarnya dikembangkan. Proses ini membantu kita mengatur elemen secara strategis dan memastikan bahwa tujuan bisnis dan ide kreatif tercapai.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan wireframe:

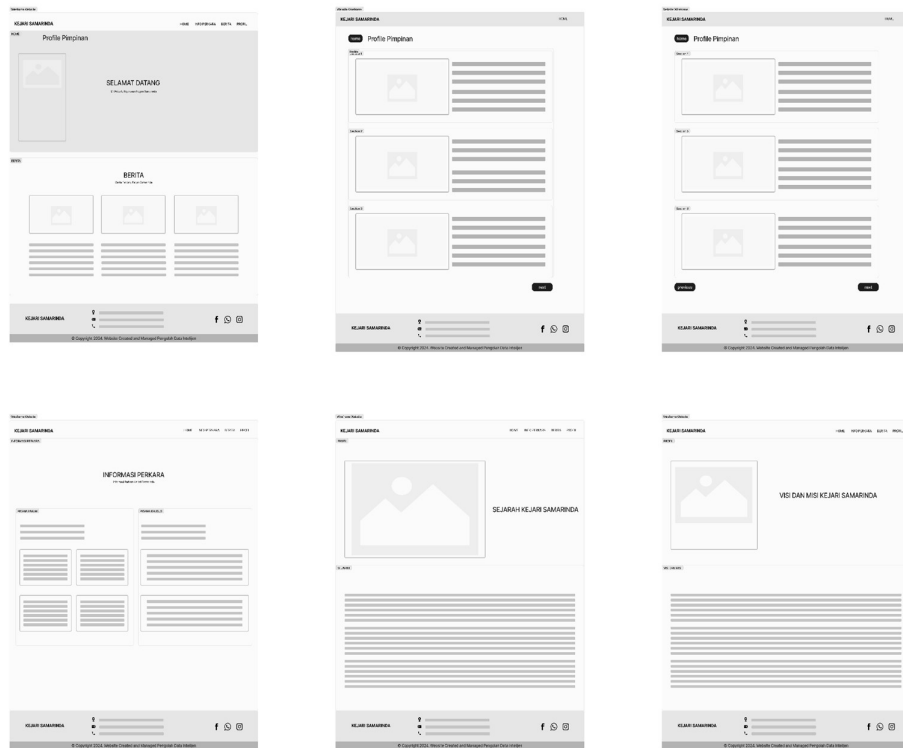
1. Tujuan : Wireframe bertujuan untuk mengatur elemen dan mencapai tujuan tertentu. Tujuan ini biasanya didasarkan pada tujuan bisnis dan ide kreatif yang ingin dicapai.
2. Elemen : Wireframe hanya menampilkan elemen-elemen dasar, seperti kotak-kotak dan garis-garis, untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada website atau aplikasi.
3. Proses Pembuatan : Wireframe dapat dibuat dengan menggunakan kertas coretan atau perangkat lunak khusus untuk wireframing. Biasanya, tugas ini diberikan kepada ahli desain antarmuka pengguna (UI/UX Designer).
4. Manfaat : Dengan adanya wireframe, seorang pengembang dapat dengan mudah memahami struktur dan arah dari website atau aplikasi yang akan dibangun. Tanpa wireframe, mungkin akan ada banyak revisi setelah website atau aplikasi selesai dibangun, yang dapat memperlambat proyek.

Jadi, wireframe adalah alat bantu visual yang membantu kita merencanakan dan mengatur elemen-elemen dasar sebelum memulai pengembangan website atau aplikasi.

Pada wireframe yang saya buat ini, terdapat Home, Berita, Info Perkara, Sejarah, Visi dan Misi, profil pimpinan dan Footer.

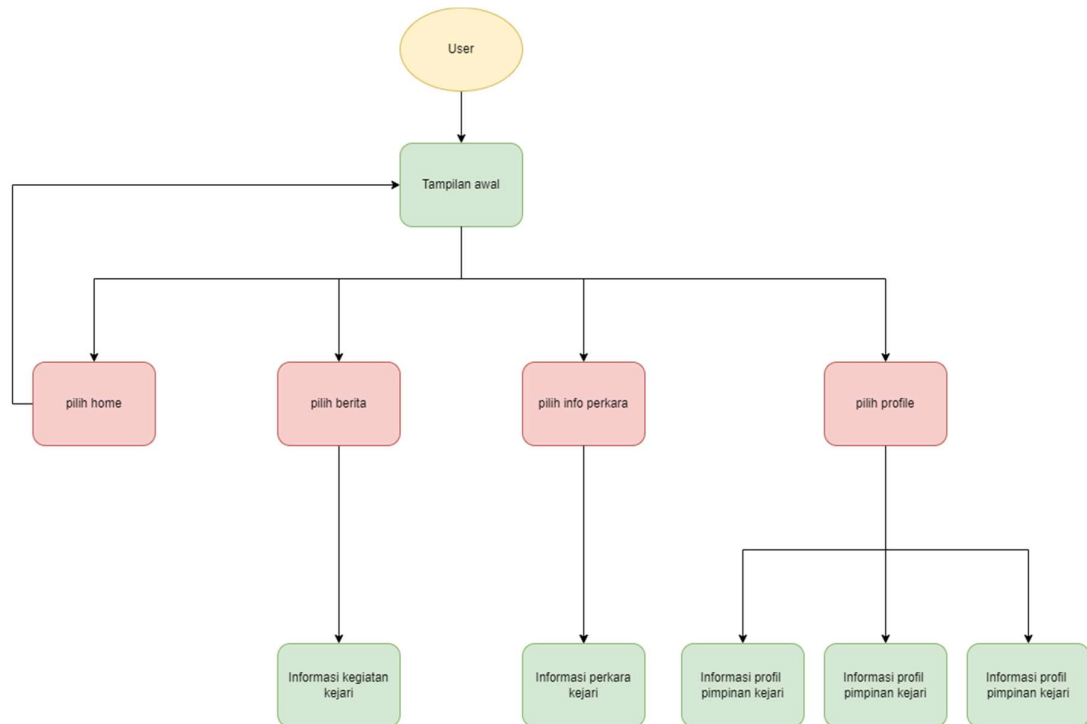
Gambar 3.1 Tampilan Wireframe

User-flow adalah serangkaian tugas atau langkah yang perlu pengguna lalui dari



awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur pada sebuah aplikasi, situs web, atau perangkat lunak. Misalnya, ketika kamu ingin mengirim pesan kepada teman melalui sebuah aplikasi, langkah-langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, membuka aplikasi chat, membuka room chat temanmu, mengetik pesan, dan menekan tombol kirim.

Dalam konteks pembuatan web atau aplikasi, user flow dibuat dengan tujuan agar produk yang sedang dikembangkan oleh perusahaan lebih user-friendly. Tim produk dan desain menganalisis user flow untuk menciptakan alur dan pengalaman yang sebaik mungkin bagi para pengguna. Diagram user flow biasanya digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dari awal hingga mencapai tujuan yang diinginkan dalam aplikasi atau situs web



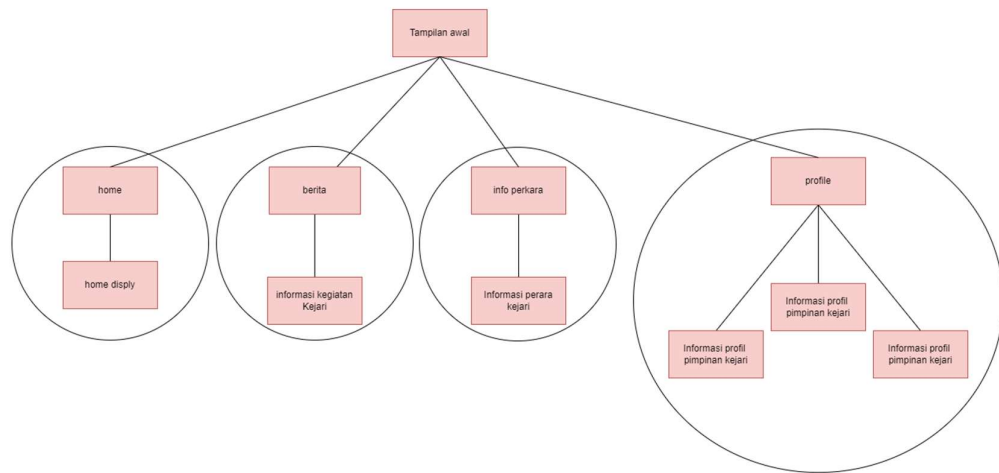
Gambar 3.2 Tampilan User-flow

Notasi Dialog adalah cara untuk merepresentasikan interaksi antara pengguna dan sistem komputer. Dalam desain antarmuka pengguna, notasi dialog membantu kita menggambarkan bagaimana pengguna berkomunikasi dengan sistem melalui percakapan atau tindakan. Ada dua model notasi dialog yang umum digunakan:

- **Notasi Diagramatik** : Model ini yang saya gunakan, model ini menggunakan flowchart atau diagram alir untuk menggambarkan urutan tugas atau langkah-langkah dalam dialog. Kelebihannya adalah mudah dibaca dan memungkinkan desainer melihat struktur dialog secara visual.
- **Notasi Tekstual** : Model ini menggunakan format grammar atau aturan produksi untuk menggambarkan dialog dalam bentuk teks. Notasi ini lebih fokus pada analisis formal dan aturan yang mengatur percakapan antara pengguna dan sistem

Dalam perancangan antarmuka pengguna, dialog memiliki arti sebagai struktur percakapan antara pengguna dan sistem komputer. Notasi dialog membantu tim desain dan pengembangan memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan

sistem, termasuk bagaimana input diberikan dan output ditampilkan

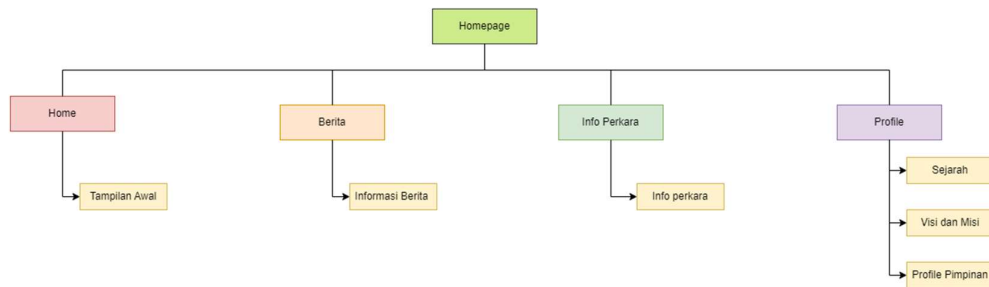


Gambar 3.3 Tampilan Notasi Dialog model diagramatik

Sitemap adalah peta yang menjabarkan setiap halaman di website Anda. Ini bukan sekadar elemen navigasi yang biasa terlihat di bawah bagian header. Fungsi utama sitemap adalah membantu memaksimalkan strategi SEO (Search Engine Optimization) pada website Anda. Berikut beberapa manfaat dan peran sitemap:

1. **Mempercepat Indeksasi:** Mesin pencari menggunakan crawler untuk menelusuri dan mengindeks website. Dengan menyediakan sitemap, konten Anda dapat diindeks lebih cepat karena crawler tahu ke mana harus melacak halaman-halaman di website Anda. Hasilnya, konten dari website Anda akan muncul di mesin pencari seperti Google ketika seseorang mencari istilah terkait.
2. **Informasi Relevan:** Sitemap berisi informasi penting tentang website Anda, seperti frekuensi pembaruan, keterkaitan antara halaman, dan tingkat kepentingan masing-masing halaman. Bahkan, sitemap membantu mesin pencari mengenali bahwa website Anda tidak memiliki konten duplikat, yang merupakan masalah serius dalam hal SEO.
3. **Struktur Website yang Sederhana:** Sitemap juga mempengaruhi bagaimana

crawler menilai struktur website. Semakin sederhana struktur website, semakin mudah bagi crawler untuk menentukan peringkat di SERP (Search Engine Results Page).



Gambar 3.4 Tampilan Sitemap

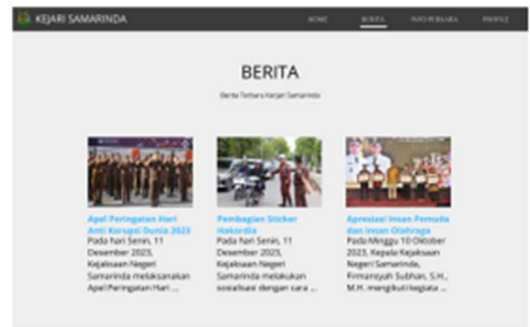
Redesign, pada gambar 3.5 merupakan gambar-gambar redesign yang sudah dilakukan pada website Kejari Samarinda, terdapat beberapa halaman, seperti halaman utama yang berisi ucapan selamat datang sebagai tampilan awalnya, lalu ada halaman Berita di mana pengguna dapat melihat berita acara di setiap kegiatan yang diadakan oleh Kejaksaan, halaman Info Perkara yang berisi informasi seputar perkara yang terbagi menjadi pidana umum dan pidana khusus, halaman Profile yang terbagi menjadi 3 halaman, yaitu halaman Sejarah yang berisi tentang informasi seputar sejarah awal mula berdirinya kejaksaan, halaman Visi dan Misi yang berisi tentang visi dan misi kejaksaan, halaman Profile Pimpinan yang berisi tentang informasi seputar pemimpin dari Kejaksaan Samarinda dan yang terakhir yaitu menu Home untuk kembali ke halaman utama website kejaksaan samarinda.

Navigasi Utama

Setelah pengguna masuk ke dalam website Kejaksaan Samarinda, mereka akan memiliki akses ke berbagai fitur dan halaman utama website, yang meliputi:

1. **Home,** menu bagi user untuk kembali ke halaman utama setelah melihat informasi lain yang telah disediakan.

2. **Berita**, halaman menu yang menampilkan berita acara mengenai kegiatan yang diadakan oleh Kejaksaan.
3. **Info Perkara**, Halaman menu yang menampilkan informasi terkait perkara oleh para terpidana yang terbagi atas pidana umum dan pidana khusus
 - Pidana umum: Berisi tentang informasi mengenai pidana umum, seperti kasus pencurian, kejahatan terhadap keamanan negara, penganiayaan, perjudian, dan lain-lain.
 - Pidana khusus: Berisi tentang informasi mengenai pidana khusus, seperti korupsi, pemilihan umum, dan lain-lain
4. **Profile**:
 - Halaman profile berisi tentang informasi seputar profile dari Kejaksaan Samarinda yang terbagi menjadi 3 menu, yaitu Sejarah, Visi dan Misi, dan Profile Pimpinan.
 - Sejarah: berisi tentang informasi seputar sejarah awal mula berdirinya Kejaksaan.
 - Visi dan Misi: berisi tentang visi dan misi Kejaksaan
 - Profile Pimpinan: berisi tentang informasi seputar pemimpin dari Kejaksaan Samarinda.



Gambar 3.5 Tampilan Redesign Website

BAB IV

EVALUASI IMK

PRINSIP-PRINSIP IMK

Dalam proses redesign website Kejari Samarinda, berbagai prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) diterapkan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah prinsip-prinsip IMK yang digunakan dalam redesign:

1. Konsistensi (Consistency), dalam pelaksanaan redesign website Kejari Samarinda ini menganut prinsip konsistensi dimana,

Desain Konsisten: Penggunaan elemen desain yang konsisten di seluruh halaman website, seperti warna, tipografi, dan tata letak, untuk memudahkan pengguna dalam mengenali dan memahami antarmuka Kejari Samarinda.

Navigasi Konsisten: Menjaga konsistensi dalam struktur navigasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi dan memahami alur navigasi tanpa kebingungan.

2. Umpan Balik (Feedback), umpan balik ini berguna untuk proses interaksi antara sistem dan pengguna, sehingga dapat memudahkan pengguna untuk melakukan interaksi di dalam website.

Umpan Balik Langsung: Memberikan umpan balik langsung kepada pengguna saat mereka berinteraksi dengan elemen website, seperti perubahan warna tombol saat diklik atau pesan konfirmasi setelah mengirimkan formulir.

3. Kontrol Pengguna (User Control), kontrol pengguna dibutuhkan agar navigasi dapat dengan mudah menjelajahi website.

Navigasi Mudah: Menyediakan navigasi yang mudah digunakan, termasuk tombol kembali dan tautan navigasi yang jelas, sehingga pengguna dapat dengan mudah menjelajahi website.

4. Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design), semua desain

yang dibuat di website didedikasikan untuk kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam memakai

website, maka sudah semestinya website didesain sedemikian rupa untuk mencapai ekspektasi dari si pengguna.

Keterlibatan Pengguna: Melibatkan pengguna dalam pengujian kegunaan dan

pengumpulan feedback untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka.

Persona Pengguna: Menggunakan persona pengguna untuk memahami kebutuhan,

preferensi, dan perilaku berbagai tipe pengguna dan menyesuaikan desain sesuai dengan mereka.

5. Visibilitas Status Sistem (*Visibility*), visibility menjadi salah satu prinsip penting ada

interaksi manusia dan komputer karena visibilitas ini berguna untuk para pengguna dalam melihat proses yang sedang terjadi pada sistem yang sedang mereka gunakan.

Informasi Status: Memberikan informasi yang jelas tentang status sistem saat pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti proses pemuatan halaman atau status transaksi.

6. Efisiensi dan Penggunaan Waktu (*Efficiency and Task Time*), hal ini bertujuan untuk menambah keefektifan waktu pengguna dalam menggunakan website, di mana pasti pengguna akan kebingungan dan pada akhirnya akan keluar karena terlalu lama

menunggu website untuk berfungsi, maka prinsip ini digunakan untuk efisiensi pengguna dalam menggunakan website.

Tugas Terstruktur: Merancang alur tugas yang efisien dan terstruktur untuk meminimalkan langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas, seperti proses checkout yang sederhana.

7. Kemudahan Belajar (*Learnability*), sebuah sistem yang dibuat dan baru digunakan oleh pengguna tentunya akan masih terasa asing saat pertama kali digunakan, maka prinsip ini ada untuk memunculkan rasa familiar

saat penggunaan website, sehingga pengguna menjadi nyaman saat menggunakan website tersebut, seperti penggunaan ikon dan gambar untuk mewakilkan penggunaan tombol fungsi.

Antarmuka Intuitif: Merancang antarmuka yang mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna baru, dengan menggunakan ikon dan terminologi yang familiar.

Panduan dan Bantuan: Menyediakan panduan dan bantuan yang mudah diakses untuk membantu pengguna memahami fungsi dan fitur website.

8. Desain Estetis dan Minimalis (Aesthetic and Minimalist Design), desain yang minimalis namun estetik dapat menarik perhatian dan minat pengguna dalam menggunakan website, namun hal yang harus diperhatikan adalah website harus dapat tetap berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya, serta user friendly.

Desain Sederhana: Menghindari informasi dan elemen visual yang berlebihan untuk menjaga antarmuka tetap bersih dan fokus pada konten utama.

Elemen Visual yang Menarik: Menggunakan elemen visual yang estetik untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan website.

9. Aksesibilitas (Accessibility), yang terakhir adalah aksesibilitas untuk para pengguna yang memiliki keterbatasan baik fisik maupun mental, hal ini guna untuk memperbesar cakupan penggunaan website.

Desain Inklusif: Merancang website agar dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, atau kognitif, dengan menerapkan prinsip-prinsip aksesibilitas web.

Teknologi Bantu: Memastikan kompatibilitas dengan teknologi bantu seperti screen reader, dan menyediakan alternatif teks untuk gambar dan media lainnya

BAB V

KESIMPULAN DAN LAMPIRAN

KESIMPULAN

Proyek redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, fungsionalitas, dan user experience, serta memastikan relevansi dengan perkembangan teknologi terkini. Proses redesign dilakukan secara terstruktur melalui tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, desain, dan pengembangan. Beberapa prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) diterapkan, termasuk konsistensi, umpan balik, kontrol pengguna, desain berpusat pada pengguna, visibilitas status sistem, efisiensi, kemudahan belajar, desain estetis dan minimalis, serta aksesibilitas.

Dengan pendekatan yang sistematis dan melibatkan berbagai alat dan teknologi seperti Canva, Figma, dan Google Project, redesign ini diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, mempermudah akses informasi, dan meningkatkan kredibilitas serta profesionalisme Kejaksaan Negeri Samarinda. Hasil akhir dari proyek ini adalah website yang lebih modern, intuitif, dan responsif, yang dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna dari berbagai kalangan.

LAMPIRAN

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/199435593/Showcase-Redesign-Website-Kejaksaan-Negeri-Samarinda>

Username :

Abdullah Arkananta Rasendrya Hasan