

Rancangan Aplikasi E-Commerce “Pagi Fresh” Berbasis Web

Astuti Mega Putri Ratry^{1*}, Siti Nazilah²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Suryakancana, Indonesia
putrimega141@gmail.com¹, zilah.nazilah@gmail.com²

Informasi Artikel

Kata Kunci:

E-Commerce, Pagi Fresh, Website

Histori Artikel:

Disubmit 16 April 2023

Direvisi 28 Mei 2023

Diterima 7 Juni 2023

Tersedia daring 31 Juli 2023

Sitasi:

A. M. P. Ratry and S. Nazilah, “Rancangan Aplikasi E-Commerce ‘Pagi Fresh’ Berbasis Web,” Pros. Semnastek Univ. Suryakancana, 2023

* Penulis Korespondensi.

Astuti Mega Putri Ratry

Alamat E-mail:

putrimega141@gmail.com

Abstrak

Pagi Fresh merupakan penjualan bahan pokok dan pangan online yang berada di Jl. Kh Abdullah bin nuh BLK Residen Desa Pamoyanan Cianjur. Pada saat ini sistem penjualan menggunakan aplikasi mobile yang dimana aplikasi tersebut adalah aplikasi native atau aplikasi mobile khusus yang hanya dapat digunakan di perangkat tertentu. Beberapa permasalahan yang ada pada saat ini adalah Pagi Fresh hanya melakukan penjualan melalui aplikasi mobile untuk salah satu platform saja sehingga adanya ketidakpuasan pengguna akan hal tersebut. beberapa keluhan terkait keterbatasan jangkauan pengguna sehingga menimbulkan permasalahan. Permasalahan yang ada pada pagi fresh, pagi fresh melakukan pengelolaan data dan pengecekan pemesanan secara manual dalam database, pagi fresh belum mempunyai suatu sistem untuk halaman admin, sehingga admin harus mengecek secara manual ke database. Dengan pembuatan e-commerce –pagi fresh berbasis web, admin bisa melakukan pengelolaan data dan pengecekan pemesanan di website tanpa perlu mengecek manual ke database. Penggunaan website dapat memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan omset penjualan. Aplikasi website dapat diakses dimana saja baik menggunakan smartphone atau komputer selama ada browser dan internet. Hal ini tentu saja memudahkan pengguna untuk memiliki akses yang fleksibel.

1. Pendahuluan

Persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh Sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang [1]. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang penjualan dan transaksi produk yang dijual atau bisa disebut *E-Commerce*. *E-Commerce* adalah sebuah konsep di mana transaksi bisnis, baik pembelian atau penjualan dilakukan melalui jaringan computer. Ini melibatkan pertukaran barang, jasa dan informasi secara elektronik menggunakan metode yang aman dan terotomatisasi [2]. Pemanfaatan *E-Commerce* dengan penerapan internet marketing dapat membawa beberapa keuntungan bisnis bagi perusahaan, seperti adanya kesempatan produk atau jasa mereka untuk dikenal seluruh dunia, pelanggan mendapat kesempatan untuk memutuskan apa yang mereka inginkan dimana saja dan kapan saja, menambah kemampuan perusahaan untuk mengidentifikasi pergantian produk dan tren pelanggan [3].

Pagi Fresh merupakan penjualan bahan pokok dan pangan online yang berada di Jl. Kh Abdullah bin nuh BLK Residen Desa Pamoyanan Cianjur. Pagi Fresh sudah berjalan sekitar 2 tahun dan penjualannya hanya di sekitar Cianjur kota saja. Pada saat ini sistem penjualan menggunakan aplikasi *mobile* yang dimana aplikasi tersebut adalah aplikasi native atau aplikasi *mobile* khusus yang hanya dapat digunakan di perangkat tertentu. Beberapa permasalahan yang ada pada saat ini adalah Pagi Fresh hanya melakukan penjualan melalui aplikasi *mobile* untuk salah satu *platform* saja, sehingga adanya ketidakpuasan pengguna akan hal tersebut. Salah satu kekurangan aplikasi *mobile* yaitu adanya keterbatasan jangkauan sehingga memerlukan *platform* yang berbeda. Permasalahan yang ada pada pagi fresh, pagi fresh melakukan pengelolaan data dan pengecekan pemesanan secara manual dalam database, pagi fresh belum mempunyai suatu sistem untuk halaman admin, sehingga admin harus mengecek secara manual ke database. Dengan pembuatan *e-commerce* pagi fresh berbasis web, admin bisa melakukan pengelolaan data dan pengecekan pemesanan di website tanpa perlu mengecek manual ke database. Penggunaan website dapat memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan omset penjualan. Aplikasi website dapat diakses dimana saja baik menggunakan *smartphone* atau komputer selama ada *browser* dan internet. Hal ini tentu saja memudahkan pengguna untuk memiliki akses yang *fleksibel*.

Dengan permasalahan diatas tentunya sistem berbasis web sangat dibutuhkan dalam proses penjualan pada Pagi Fresh, diharapkan dengan proses tersebut, kepuasan pelanggan dalam membeli bahan pokok dan pangan meningkat. Dengan perencanaan pembuatan sistem berbasis web saat ini diharapkan dapat membantu memperluas bisnis yang ada dan meningkatkan pendapatan pada Pagi Fresh.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Penelitian

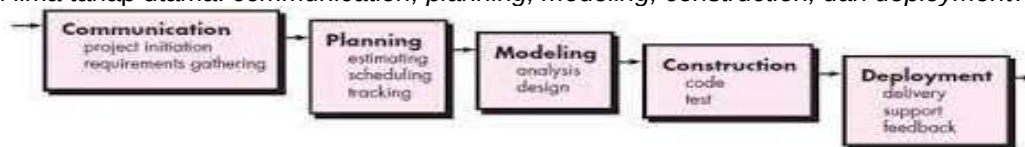
Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, yaitu suatu metode dengan cara mengumpulkan data, mengolah, serta menganalisa data yang telah terkumpul kemudian ditarik kesimpulan dan diberikan saran-saran yang diperlukan. Dalam pembuatan *E-Commerce* berbasis web, yaitu:

A. Pengumpulan Data

- Wawancara, pada tahap wawancara terjadi percakapan antara penulis dan *owner* Pagi Fresh yang dimana wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan judul tugas akhir.
- Observasi, pada tahap observasi, penulis melakukan penelitian dengan menganalisis data-data yang berkaitan dengan judul tugas akhir serta mencari informasi mengenai sistem yang akan dibuat berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, dan kondisi yang ada.

B. Rekayasa Perangkat Lunak

Metode rekayasa perangkat lunak menggunakan paradigma *waterfall* (aliran air) adalah salah satu jenis model rekayasa perangkat lunak yang paling populer. Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, menurut [4] terdiri dari lima tahap utama: *communication*, *planning*, *modeling*, *construction*, dan *deployment*.



Gambar 1. Model *Waterfall* Pressman

Gambar 1 mendeskripsikan bagaimana tahapan dari pengerjaan penelitian ini. Dimana Pada tahap ini, analisis terhadap sebuah kebutuhan *software*, dimana peneliti melakukan komunikasi dengan *owner* Pagi Fresh untuk mencari permasalahan yang sedang dihadapi. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu Pagi Fresh hanya melakukan penjualan melalui aplikasi mobile untuk salah satu platform saja dan belum mempunyai suatu sistem untuk halaman admin. Selanjutnya lakukanlah sebuah *planning* (Perencanaan) yang meliputi estimasi dan penjadwalan selama penelitian dilakukan, pada tahapan ini penulis melakukan proses lanjutan dari proses sebelumnya. Tahapan ini akan menghasilkan *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang terhubung dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*. Termasuk rencana yang akan dilakukan.

Setelah melakukan perencanaan dilakukanlah *modeling* (Pemodelan), Pada tahap ini penulis memodelkan dari proses *planning* menjadi rancangan sistem yang terdiri dari diagram UML, struktur database, dan rancangan antarmuka. Tahapan ini menghasilkan *software requirement*. Jika tahapan *modeling* sudah selesai langkah selanjutnya adalah *construction* (Perancangan), Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan pemrograman menggunakan *javascript* berdasarkan hasil *planning* dan *modelling*. Setelah pemrograman selesai akan dihasilkan sebuah sistem yang nantinya akan dilakukan testing untuk memperoleh hasil apakah sistem ini berjalan sebagaimana mestinya atau tidak. Fase akhir dari penelitian ini adalah *deployment* Pada proses ini penulis melakukan serangkaian pengetesan terhadap aplikasi untuk memperoleh hasil apakah aplikasi ini berjalan dengan sebagaimana mestinya atau apakah terdapat permasalahan yang nantinya akan diperbaiki.

2.2 Studi Literatur

2.2.1 E-Commerce

E-commerce (*Electronic Commerce*) adalah suatu bentuk perdagangan barang dan jasa secara elektronik melalui internet. *E-commerce* mencakup seluruh proses transaksi bisnis dari awal hingga akhir, mulai dari pemasaran produk, pemesanan, pembayaran. Menurut jurnal "Global *E-commerce Market* 2020-2024" [5], *e-commerce* memainkan peran penting dalam transformasi bisnis dan menjadi salah satu industri yang tumbuh dengan pesat. *E-commerce* memberikan peluang bagi bisnis untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis. *E-Commerce* berdampak besar pada omset penjualan. Dengan adanya *E-Commerce* memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempat [6]. *E-Commerce* memberikan pengalaman belanja yang mudah dan nyaman bagi konsumen. Pelanggan dapat berbelanja kapan saja dan di mana saja, dengan akses cepat ke informasi produk dan layanan. Factor kenyamanan ini dapat meningkatkan frekuensi pembelian dan omset penjualan[7]. *E-Commerce* membantu perusahaan dalam manajemen inventaris dan stok produk. Perusahaan dapat menggunakan system manajemen inventaris online untuk memantau dan mengelola persediaan mereka secara efisien, memperbaharui stok dan menghindari kekurangan atau kelebihan persediaan yang tidak diinginkan[8].

2.2.2 Web

Website memiliki berbagai keuntungan dan manfaat dalam dunia bisnis dan komunikasi. Berikut adalah beberapa alasan mengapa kita harus menggunakan *website*:

- Menjangkau khalayak yang lebih luas. Dengan *website*, bisnis atau organisasi dapat menjangkau khalayak yang lebih luas, termasuk di luar batas geografis dan batas waktu. *Website* dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja di seluruh dunia, asalkan terhubung ke internet [9].
- Memperkuat citra bisnis. *Website* yang dirancang dengan baik dan profesional dapat membantu memperkuat citra bisnis atau organisasi. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat dan kredibilitas bisnis [10].

Website dapat membantu bisnis untuk mempromosikan produk dan layanan mereka, meningkatkan kehadiran *online*, dan meningkatkan keterlibatan pelanggan. Hal ini dapat membantu meningkatkan kinerja bisnis dan meningkatkan penghasilan[11].

2.3 Unified Modeling Language (UML)

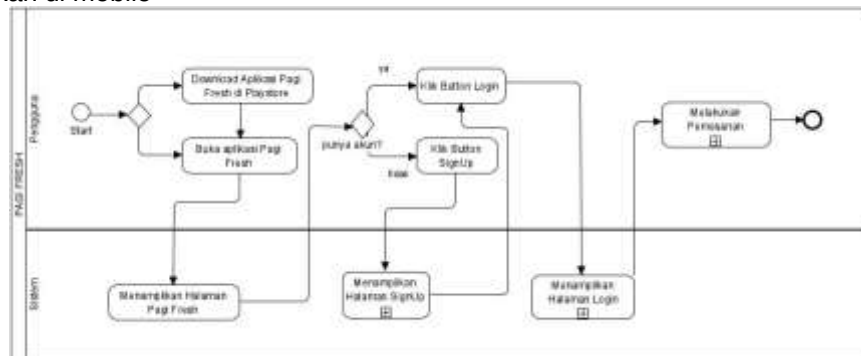
Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu penelitian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan Pemrograman Berorientasi Objek (PBO). Definisi ini merupakan definisi yang sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang-bangun perangkat lunak efektif[12]. Diagram yang ada pada UML diantaranya :

- Use Case Diagram* adalah mewakili aktivitas diskrit yang dilakukan oleh pengguna. *Use Case Diagram* adalah apa yang dilakukan Aktor di sistem, bukan apa yang dilakukan oleh *system*[13].
- Activity diagram* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan sifat dinamis dari sebuah sistem dengan permodelan aliran control dari aktifitas ke aktifitas
- Sequence diagram* adalah alat komunikasi *System Analyst* dengan *Programmer*, menggambarkan alur proses bekerjanya software sekaligus dengan komposisi software akan seperti apa. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar object (*class*) dalam software pada suatu sekuensial waktu. *Sequence Diagram* dibuat untuk setiap *Use Case* yang dibuat[13].
- Class Diagram* adalah pandangan aplikasi yang statis. *Class Diagram* tidak hanya menggambarkan visualisasi, menggambarkan dan mendokumentasikan aspek yang berbeda dalam sistem, tetapi juga untuk konstruksi eksekusi kode dalam software aplikasi[14].
- Class diagram* merupakan representasi sebuah gambar yang memperlihatkan atribut atau property serta operasi yang dimiliki oleh suatu objek dan menggambarkan hubungan objek lainnya. *Class* biasanya digunakan untuk mendefinisikan objek-objek bisnis. *Class* seperti ini biasanya mendefinisikan model database dari suatu aplikasi[15].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisa Sistem Berjalan

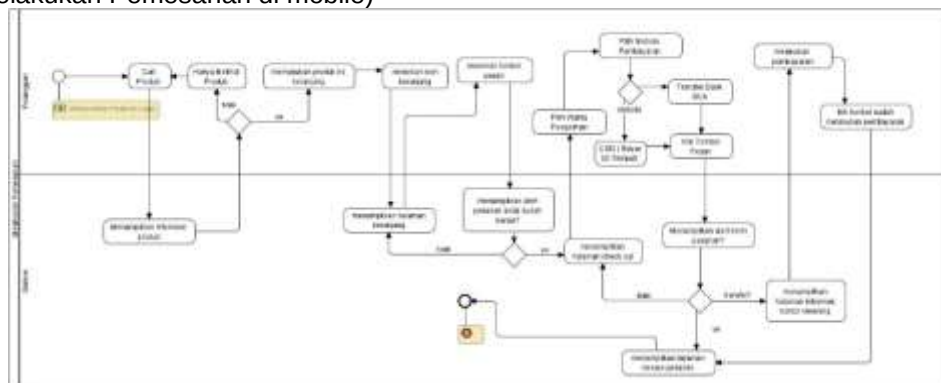
- BPMN Level 0 dilakukan di mobile



Gambar 2 BPMN Level 0 Proses yang sedang berjalan

Gambar 2 mendeskripsikan BPMN Level 0 (Proses Bisnis Berjalan) menunjukkan langkah – langkah penggunaan aplikasi mobile pagi fresh yang digunakan pengguna.

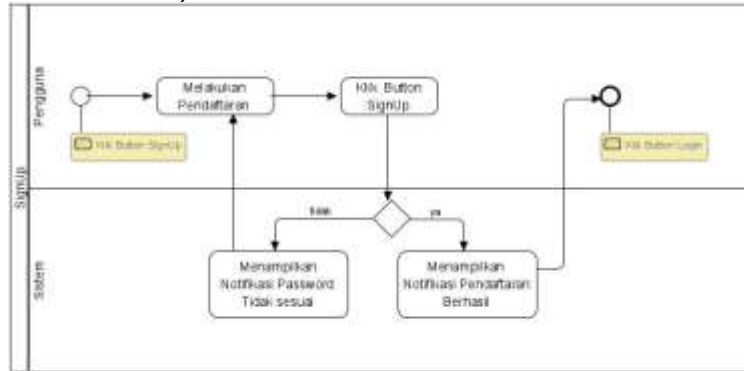
- BPMN Level 1 (Melakukan Pemesanan di mobile)



Gambar 3 BPMN Level 1 (Melakukan Pemesanan)

Gambar 3 mendeskripsikan BPMN Level 1 (Proses Pemesanan) menunjukkan langkah – langkah melakukan pemesanan di Pagi Fresh, dimulai dari mencari produk, memesan produk, melakukan pembayaran dan menampilkan invoice pesanan.

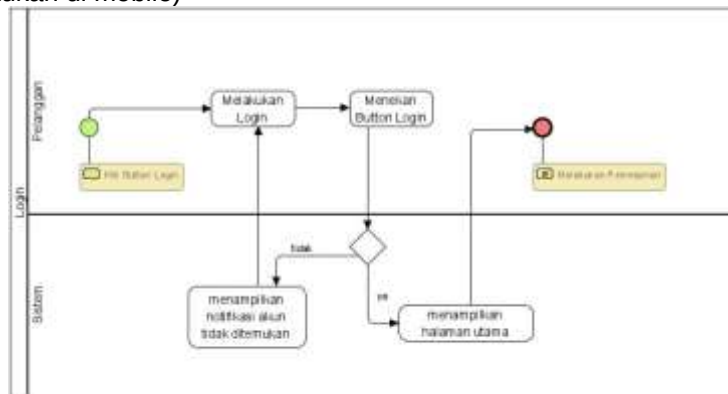
c) BPMN Level 1 (Sign Up dilakukan di mobile)



Gambar 4 BPMN Level 1 (Melakukan Sign Up)

Gambar 4 mendeskripsikan BPMN Level 1 (Proses Pendaftaran) menunjukan langkah – langkah melakukan pendaftaran.

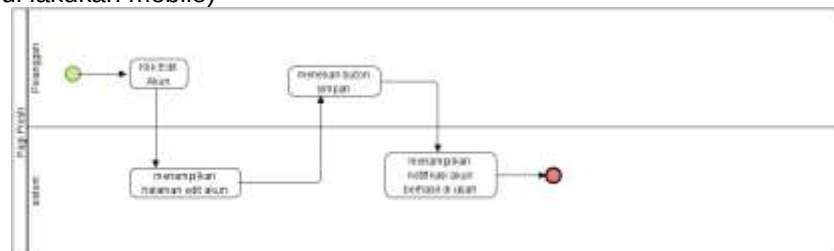
d) BPMN Level 1 (Login dilakukan di mobile)



Gambar 5 BPMN Level 1 (Melakukan Login)

Gambar 5 mendeskripsikan BPMN Level 1 (Proses Login) menunjukan langkah – langkah melakukan login pada aplikasi Pagi Fresh.

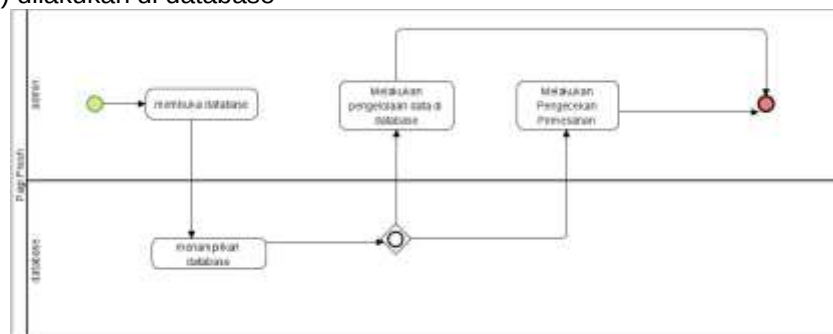
e) BPMN Level 1 (Edit Akun dilakukan di mobile)



Gambar 6 BPMN Level 1 (Melakukan Edit Akun)

Gambar 6 mendeskripsikan BPMN Level 1 (Proses Edit Akun) menunjukan langkah – langkah melakukan edit akun.

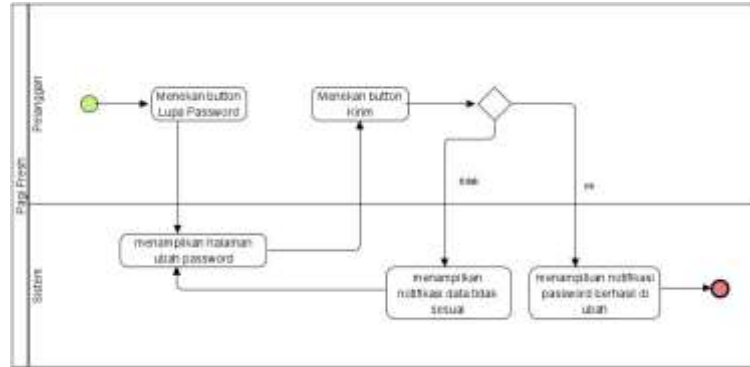
f) BPMN Level 0 (Admin) dilakukan di database



Gambar 7 BPMN Level 1 (Bpmn Level 0 Admin)

Gambar 7 mendeskripsikan BPMN Level 0 (Admin) menunjukan langkah – langkah proses yang dilakukan oleh admin di database, admin dapat mengelola data produk, mengelola pesanan.

g) BPMN Lupa Password dilakukan di mobile

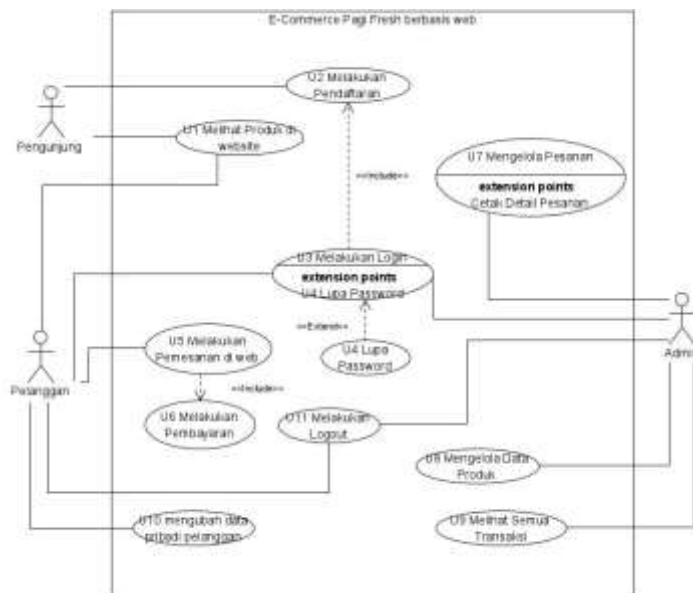


Gambar 8 BPMN Level 1 (Lupa Password)

Gambar 8 mendeskripsikan BPMN Level 1 (Lupa Password) menunjukkan langkah – langkah pengguna melakukan proses lupa password.

3.2. Perancangan Sistem

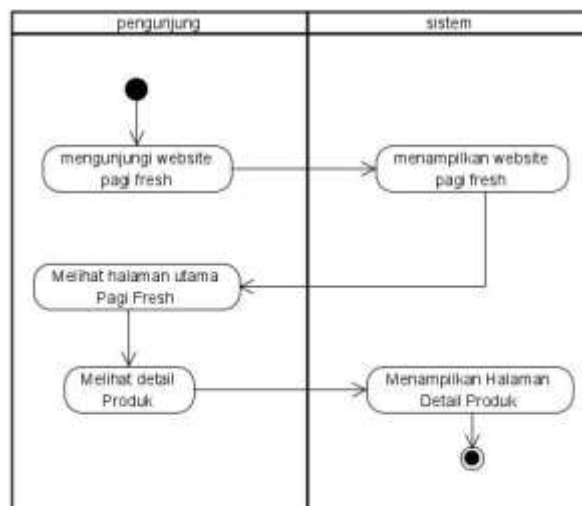
1). Use Case Diagram



Gambar 9 Usecase Pagi Fresh Berbasis Web

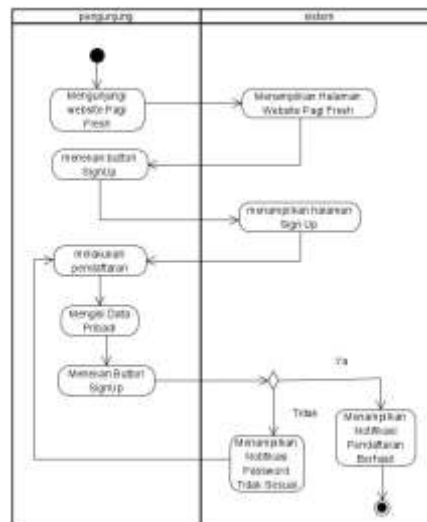
Gambar 9 Use Case Diagram Aplikasi Pagi Fresh berbasis web ini terdapat 11 usecase, jika pengunjung ingin memiliki akun untuk terdaftar dalam sistem, pengunjung dapat melakukan pendaftaran dan melakukan login agar pengunjung dapat melakukan transaksi atau pemesanan. Sedangkan halaman admin yakni admin pagi fresh dapat melakukan proses Kelola dan memiliki hak akses terhadap penjualan bahan pangan dan pokok di Pagi Fresh.

2). Swimlane Diagram



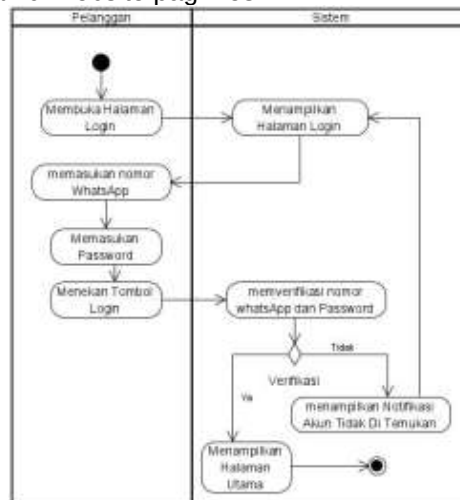
Gambar 10 Swimlane Diagram Melihat Produk

Gambar 10 menjelaskan *Swimlane* diagram melihat produk, menunjukan aktivitas user yaitu pengunjung maupun pelanggan dalam melihat produk yang berada dalam website pagi fresh, pengunjung dapat melihat detail produk.



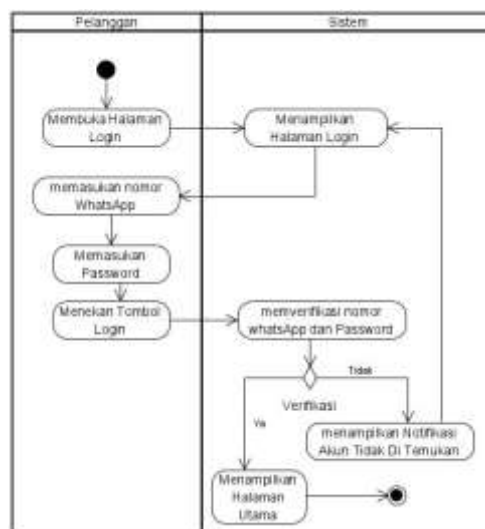
Gambar 11 Swimlane Melakukan Pendaftaran (Sign Up)

Gambar 11 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Pendaftaran, menunjukan aktivitas user yaitu pengunjung dalam melakukan pendaftaran di website pagi fresh.



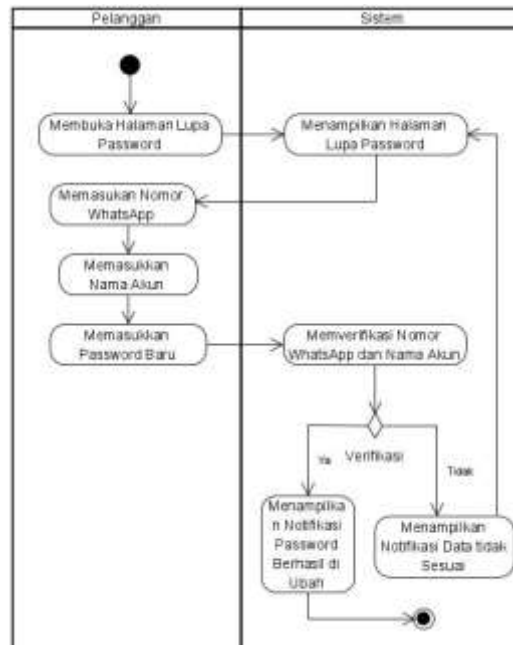
Gambar 12 Swimlane Melakukan Login (Pelanggan)

Gambar 12 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Login (Pelanggan) , menunjukan aktivitas user yaitu pelanggan dalam melakukan login dengan memasukan nomor whatsapp dan password yang sudah terdaftar di website pagi fresh.



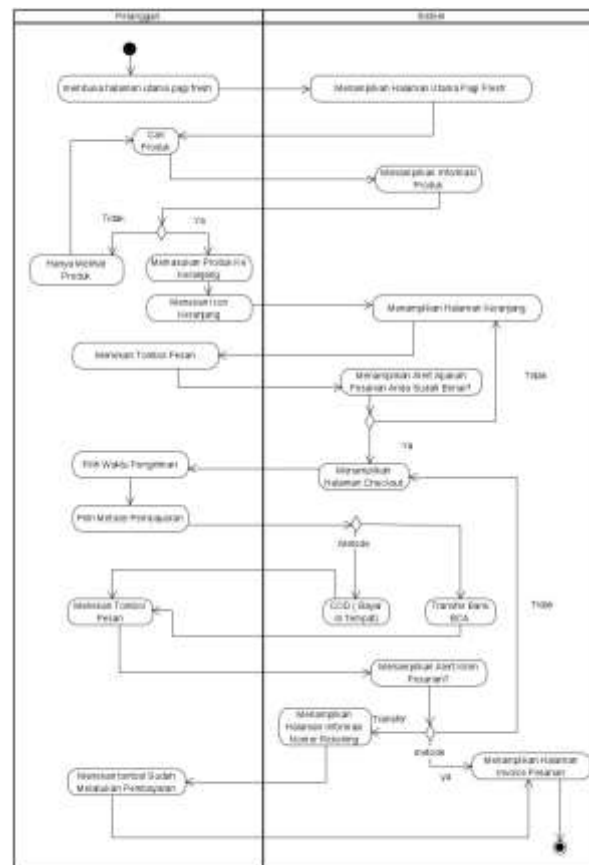
Gambar 13 Swimlane Diagram Melakukan Login (Admin)

Gambar 13 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Login (Admin) , menunjukan aktivitas user yaitu admin dalam melakukan login dengan memasukan username dan password di website pagi fresh.



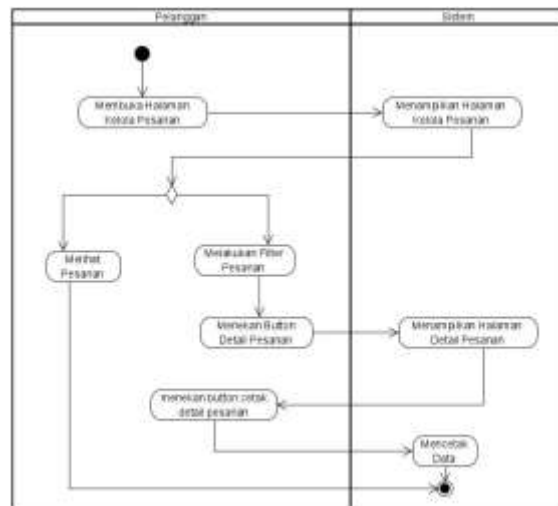
Gambar 14 Swimlane Diagram Lupa Password

Gambar 14 menjelaskan *Swimlane* diagram Lupa Password , menunjukan aktivitas user yaitu pelanggan dalam melakukan Lupa Password dengan memasukan nomor WhatsApp, memasukan nama akun dan password baru di website pagi fresh.



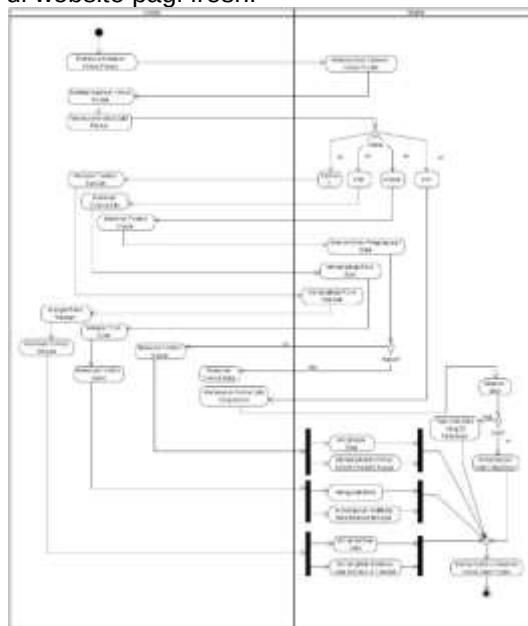
Gambar 15 Swimlane Diagram Melakukan Pemesanan

Gambar 15 menjelaskan *Swimlane diagram* melakukan pemesanan menunjukkan aktivitas user yaitu pelanggan dalam melakukan pemesanan di website pagi fresh.



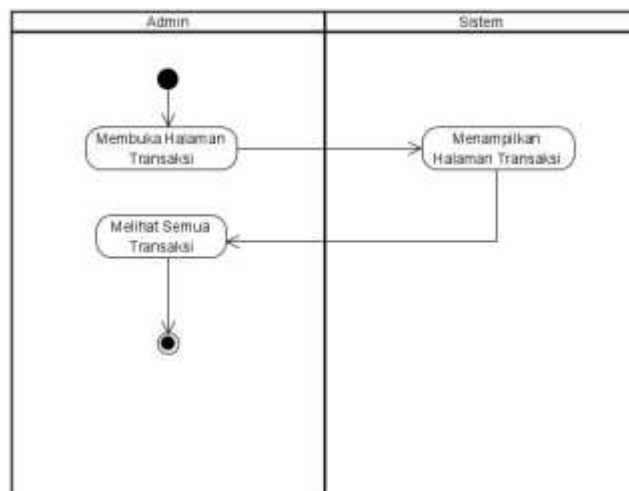
Gambar 16 *Swimlane* Diagram Kelola Pesanan

Gambar 16 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Kelola Pesanan menunjukan aktivitas user yaitu admin dalam melakukan Kelola pesanan di website pagi fresh.



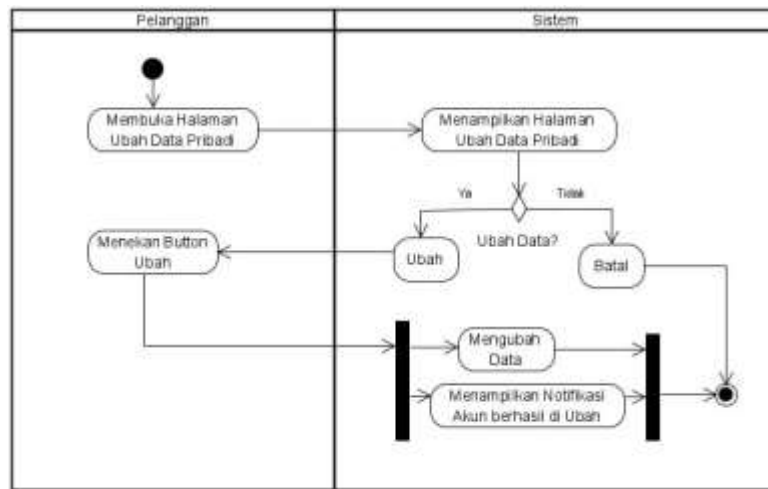
Gambar 17 *Swimlane* Diagram Kelola Data Produk

Gambar 17 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Kelola data produk menunjukan aktivitas user yaitu admin dalam melakukan Kelola data produk yang dimana terdapat 4 aksi yaitu cari, tambah, ubah, hapus di website pagi fresh.



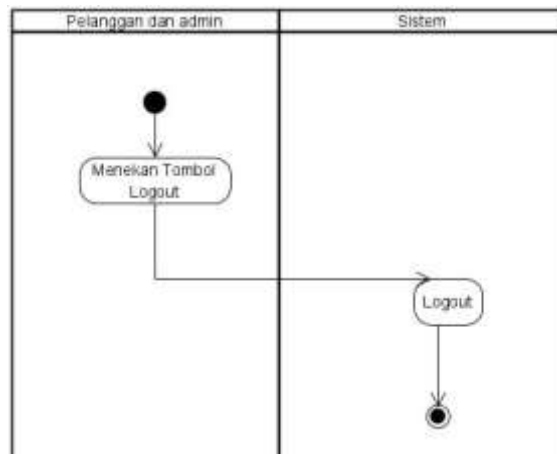
Gambar 18 *Swimlane* Diagram Melihat Semua Transaksi

Gambar 18 menjelaskan *Swimlane* diagram Melihat Smua Transaksi menunjukan aktivitas user yaitu admin dalam melihat semua transaksi yang berjalan di website pagi fresh.



Gambar 19 Swimlane Diagram Ubah Data Pribadi

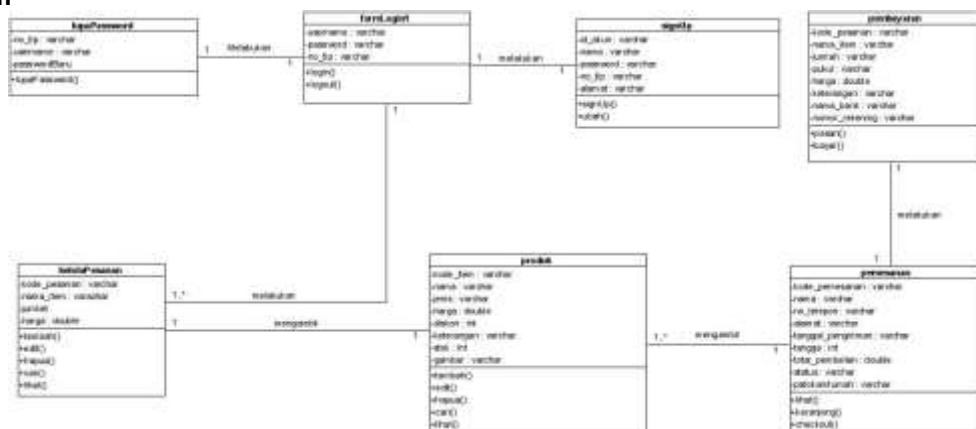
Gambar 19 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Ubah Data Pribadi menunjukkan aktivitas user yaitu Pelanggan dalam mengubah data seperti ubah nomor whatsapp maupun nama pengguna.



Gambar 20 Swimlane Diagram Melakukan Logout

Gambar 13 menjelaskan *Swimlane* diagram Melakukan Ubah Data Pribadi menunjukkan aktivitas user yaitu Pelanggan dan admin melakukan logout.

3). Class Diagram



Gambar 21 Class Diagram E-Commerce Pagi Fresh

Gambar 21 menjelaskan , *Class Diagram* yang dibuat pada Sistem ini memiliki 7 Class, yaitu lupaPassword, kelolaPesanan, Produk, pemesanan, pembayaran, signup, dan formlogin.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian tentang Perencanaan Pembuatan Aplikasi E-Commerce “Pagi Fresh” Berbasis Web disimpulkan bahwa telah di buat sebuah perencanaan pembuatan aplikasi pagi fresh berbasis web, perencanaan pembuatan aplikasi menjadi sarana yang dapat memudahkan admin dalam melakukan pengelolaan data dan pengecekan pemesanan tanpa harus melakukan secara manual ke database, perencanaan pembuatan aplikasi pagi

fresh berbasis web ini diharapkan dapat membantu memperluas bisnis yang ada dan meningkatkan kepuasan pelanggan dalam membeli bahan pokok dan pangan.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Suryakencana yang telah memberikan wadah bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian jurnal ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi kemajuan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Referensi

- [1] M. K. Legiawan and M. R. Alpalah, "Pembangunan Aplikasi E-Commerce untuk Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung Berbasis Web Mobile di Pulau Jawa," *Media J. Inform.*, vol. 14, no. 1, p. 20, 2022, doi: 10.35194/mji.v14i1.2064.
- [2] F. Rouibah, K., & Kammoun, "E-commerce: Definition, Classification, and Strategies," *Int. J. Innov. Econ. Dev.*, vol. 6(3), pp. 47-57., 2020.
- [3] Y. Edy, "Bisnis online dan E-commerce," *Intel. Media*, 2020.
- [4] R. Pressman, *Software Engineering: a Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education., 2015.
- [5] Technavio, "Global E-Commerce Market 2020-2024," 2020. <https://www.technavio.com/report/global-e-commerce-market-2020-2024>
- [6] C. A. . Kasmi, "Penerapan E-Commerce Berbasis Business to Consumers Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu," *J. Aktual STIE Trisna Negara*, vol. 15, 2017.
- [7] C. Huang, Z., Shen, H., & Sun, "How Does E-commerce Environment Affect Customer Loyalty? The Moderating Role of Gender," *J. Retail. Consum. Serv.*, 2020.
- [8] T. P. Turban, E., Outland, J., King, D., Lee, J., & Liang, "Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective. Springer.," 2020.
- [9] "The Benefits of Having a Website for Your Business," *The Balance Small Business*.
- [10] "Why Your Small Business Needs a Website," *Inc.* <https://www.inc.com/john-warrillow/why-your-small-business-needs-a-website.html>
- [11] "Business, Website as a Business Tool: A Studi on the Importance and Benefits of Having a Website for," *Int. J. Bus. Manag. Invent.*, [Online]. Available: [https://www.ijbmi.org/papers/Vol\(6\)11/Version-1/C0611012635.pdf](https://www.ijbmi.org/papers/Vol(6)11/Version-1/C0611012635.pdf)
- [12] Y. H. Siregar and M. Nainggolan, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Bencana Alam Di Sumatera Utara Berbasis Web," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 138, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.428.
- [13] R. S. Wahono, "Unified modeling language," *Perform. Comput. Rev.*, 2020, doi: 10.1007/978-3-319-64021-1_11.
- [14] S. Kusnadi and L. Jaelani, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Lahan Untuk Tanam Bibit Pandanwangi Dengan Menggunakan Metode Moora Di Dinas Pertanian Perkebunan Pangan Dan Hortikultura Kabupaten Cianjur," *Media J. Inform.*, vol. 12, no. 1, p. 18, 2020, doi: 10.35194/mji.v12i1.1193.
- [15] L. Kelen, "Implementasi Model-View-Controller (Mvc) Pada Ujian Online Melalui Penerapan Framework Codeigniter," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–16, 2018, doi: 10.37792/jukanti.v1i1.5.