# BAB II Kajian Hasil Penelitian

**2.1 Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini penulis mengambil tinjauan dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Ariyanto (2013) dengan tema Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Terbaik Dengan Metode (SAW) *Simple Additive Weighting*. Pada penelitian ini Ariyanto membahas efektifitas dan efisiensi dalam proses masuk data ke komputer, serta implementasi aplikasi pengambilan keputusan karyawan terbaik . Dimana pembuat aplikasi ini melalui berbagai tahap dari mencari referensi, mencari dan mengumpulkan data dan pengujian aplikasi yang dapat dibuat bahwa Aplikasi didasarkan pada *Website*. Pada penelitian tersebut, menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, aplikasi ini diimplementasikan pada *Website* dapat membantu proses pencatatan karayawan dan penilaian karyawan terbaik.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hidayatullah (2015) dengan tema Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Di PT PROPAN RAYA ICC dengan menggunakan metode *Fuzzy Simple Addictive Weightning* (SAW)*.* Menemukan solusi pemilihan karyawan terbaik secara periodik sehingga untuk memacu semangat karyawan dalam meningkatkan dedikasi dan kinerjanya. Namun pada kenyataannya PT. Propan Raya ICC masih belum optimal dalam pelaksanaan pemilihan karyawan terbaik karena belum tersedianya media yang dapat memproses penilaian karyawan dan memberikan rekomendasi dalam pemilihan karyawan terbaik. Pada penelitian tersebut, menunjukkan bahwa prosedur penilaian dan pemilihan karyawan terbaik pada PT Propan Raya ICC serta untuk menghasilkan sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik berdasarkan kebutuhan perusahaan. Dalam menentukan karyawan terbaik, menggunakan kriteria kriteria yang sudah digunakan yaitu 5S, Disiplin dan Yolalitas, Supply barang, kecepatan pengiriman barang, dan laporan stock barang.Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan perangkingan prestasi karyawan sehingga mempermudah manager dalam mengambil keputusan.Dengan metode SAW pemilihan karyawan terbaik dapat dilakukan dengan cepat dengan akurasi tinggi.

Selanjutnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Putra (2018) dengan tema Situs Pemilihan Rumah Berbasis web Menggunakan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) Manfaatkan Google Maps Api. Hasil akhir yang di peroleh adalah situs pemilihan rumah yang memiliki kemampuan meromendasikan rumah sesuai dengan kriteria yang di ingginkan, dapat memberikan informasi rumah dan menampilkan lokasi rumah dengan sangat baik. Berdasarkan hasil analisa uji coba terhadap pengguna dan *Administrato* disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat mudah dalam penggunaanya (*Perceivedease of use*) dan sangat bermanfaat (*Perceived of usefulness*) .

Penelitian lainya yang di dilakukan oleh Nindyastuti (2017) dengan tema Sstem Pendukung Keputusan Pemlihan Siswa Berprestasi Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Di SDN 01 Suruh Kab Karanganyar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasaan, aplikasi penentuan calon siswa berprestasi dengan metode SAW dapat digunakan untuk membantu menentukan calon sswa berprestasi sesuai dengan kriteria yang dtentukan oleh pihak SDN 01 Suruh.

Tabel Perbandingan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Judul | Nama | Kesimpulan |
| Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Terbaik Dengan Metode (SAW) *Simple Additive Weighting* | Ariyanto | Sistem memeberikan solusi rekomendasi karyawan terbaik kepada pengguna (*user*) sesuai dengan kriteria dan bobot yang d tentukan di awal sebelum perhitungan. |
| Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Di PT PROPAN RAYA ICC dengan menggunakan metode FUZZY SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING ( SAW ) | Nur Hidayatullah | Menemukan solusi pemilihan karyawan terbaik secara periodik sehingga untuk memacu semangat karyawan dalam meningkatkan dedikasi dan kinerjanya. dalam mengambil keputusan.Dengan metode SAW pemilihan karyawan terbaik dapat dilakukan dengan cepat dengan akurasi tinggi. |
| Situs Pemilihan Rumah Berbasis web Menggunakan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) Manfaatkan Google Maps Api | Yohanes Pandu Darma Putra | Hasil akhir yang di peroleh adalah situs pemilihan rumah yang memiliki kemampuan meromendasikan rumah sesuai dengan kriteria yang di ingginkan, dapat memberikan informasi rumah dan menampilkan lokasi rumah dengan sangat baik. Berdasarkan hasil analisa uji coba terhadap pengguna dan *Administrato* disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat mudah dalam penggunaanya (*Perceivedease of use*) dan sangat bermanfaat (*Perceived of usefulness*) . |
| Sstem Pendukung Keputusan Pemlihan Siswa Berprestasi Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Di SDN 01 Suruh Kab Karanganyar. | Sefty Nindyastuti | Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasaan, aplikasi penentuan calon siswa berprestasi dengan metode SAW dapat digunakan untuk membantu menentukan calon sswa berprestasi sesuai dengan kriteria yang dtentukan oleh pihak SDN 01 Suruh. |

Dari tinjauan pustaka yang dipakai penulis sebagai referensi terdapat persamaan tujuan yaitu pemanfaatan pengambilan keputusan karyawan untuk meningkatkan kinerja karyawan.

**2.2 Dasar Teori**

**2.2.1 Aplikasi**

Aplikasi menurut Kamus Besar Indonesia didefnsikan sebagai program computer atau perangakat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu. Sejalan dengan pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ventola(2014) menjelaskan aplikasi adalah perangkat lunak yang d kembangkan pada computer atau perangkat mobile untuk menjalankan tugas tertentu. Berdasarkan kategor pengembanganya, aplikasi mobile dbagi menjadi aplikasi native, aplikasi web, dan aplikasi hybrid (Goth, 2015). Aplikasi native dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti Java atau C++ untuk Android, Objective-C atau Swift untuk iOS, dan C#, Visual Basic atau C++ untuk Windows Phone. Aplikasi hybrd dkembangkan dengan kombnasi aplikasi native dan aplikasi web. Tujuan pengembangan aplikas hybrd supaya dapat dijalankan pada lntas platform.

Menurut Nazrudn Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan computer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perngkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbqagai kemamapuan komputer, tapi tdak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan sustau tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplkas adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Mcrosoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah data, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memlki antarmuka pengguna yang memlki kesamaan sehngga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemapuan untuk saling berinteraksi satu sama yang lain sehingga menguntungkan pengguna.

Pengembangan aplikasi native memliki beberapa kelebihan antara lain memliki performance terbaik serta kemampuan untuk dapat mengakses ssemua fasilitas dan sumber daya yang terdapat pada perangkat telepon seperti GPS, Bluetooth, accelerometer, kompas, dan lain sebagainya. Selain itu (Hartman,Rokitta & Peake, 2013) menambahkan aplikasi native dapat dkembanngkan secara local dengan menggunakan bantuan penyimpanan local seperti SQLite sehingga aplikasi dapat melanjutkan aktivitasnya tanpa adanya koneksi internet. Aplikasi dapat didefiniskan sebagai sebuah perangkat lunak yang dikembangkan pada perangkat tertentu untuk menjalankan tugas tertentu. Aplkasi pada penelitian ini dikembangkan secara native dengan bantuan penyimpana local menggunakan SQLite.

**2.2.2 Sistem Basis Data**

Menurut Waljiyanto (2015), Data merupakan fakta mengenai suatu objek seperti manusia, benda, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang dapat dicatat dan mempunyai arti secara implisit. Data dapat dinyatakan dalam bentuk angka, karakter atau simbol, sehingga bila data dikumpulkan dan saling berhubungan maka dikenal dengan istilah basis data (database).

Menurut Kadir A (2014), database adalah suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam hal ini pengertian akses dapat mencakup perolehan data maupun permanipulasian data seperti menambah serta menghapus data.

Menurut C.J.Date (2015), database adalah sebuah komputerisasi sistem penyimpanan rekord yaitu, merupakan sebuah sistem komputerisasi yang bertujuan keseluruhannya adalah menyimpan informasi dan mengijinkan pemakai untuk mengambil kembali dan memperbarui informasi tersebut atas permintaan.

Sedangkan menurut Jogiyanto (2014), database adalah sekumpulan informasi dan data yang saling berhubungan satu sama lain, dimana data tersebut tersimpan disimpanan luar komputer dan diperlukan software tertentu untuk memanipulasinya.

**2.2.3 Aplikasi Berbasis Mobile Web**

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite).

Menurut Budi Darytamo (2010), kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah. Sehingga diperoleh pengertian bahwa aplikasi bergerak merupakan aplikasi yang dapat dijalankan walaupun pengguna berpindah atau karena pengguna berpindah.

Pemrograman aplikasi bergerak tidak banyak berbeda dengan pemrograman konvensional pada PC. Aspek karakteristik dari perangkat bergerak sering mempengaruhi arsitektur dan implementasi dari aplikasi tersebut. Dalam pemrograman aplikasi bergerak berbagai aspek teknis perangkat lebih menonjol karena memiliki banyak keterbatasan dibandingkan komputer konvensional atau PC.

Menurut Fling (2011), Mobile Web merupakan platform yang paling mudah untuk dipelajari, paling murah untuk diproduksi, terstandarisasi, yang paling tersedia, dan paling mudah untuk didistribusikan; sesuai dengan prinsip Ubiquity. Mobile web juga satu-satunya platfrom yang tersedia dan mampu berjalan pada semua perangkat mobile, menggunakan satu set standar dan protokol yang sama dengan desktop web. Untuk dapat mendesain aplikasi web untuk mobile harus diperhatikan betul bahwa karakteristik web untuk mobile berbeda dengan desktop. Beberapa karakteristik yang harus diperhatikan adalah:

1) Keterbatasan Fisik, meliputi bentuknya yang kecil dan ukuran layar yang sempit, input yang terbatas.

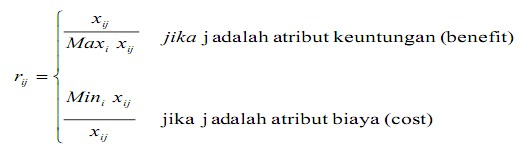
2) Keterbatasan Teknis, meliputi akses data yang masih mahal, tingkat keamanan yang terbatas, faktor fisik yang bervariasi (ukuran layar dari 128x160 sampai dengan 480x640 pixel; input yang bervariasi: touchscreen, numeric keypad, QWERTY keypad; akses data bervariasi: akses cepat/3G dan akses lambat), web browser yang terbatas dengan kemampuan yang berbeda-beda dan standar penyesuaian tampilan yang berbeda.

Penggunaan teknologi mobile web membuat sebuah perusahaan memiliki eksistensi yang lebih dari sistem website mereka yang terintegrasi dengan aplikasi pengiriman data dan konten website secara langsung ke perangkat mobile pengguna Jitendra, (2012).

### 2.2.4 Simple Additive Weighting (SAW)

Menurut Pahlevy, (2013) *Metode Simple Additive Weighting (SAW)* sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut.

Secara sederhana, proses algoritma genetika adalah sebagai berikut:

[](http://4.bp.blogspot.com/-oMjSB0xrZc4/Vg5J64hzP7I/AAAAAAAAAXg/ykWCouNEklI/s1600/Metode+Simple+Additive+Weighting+(SAW).jpg)

Dimana:

rij = rating kinerja ternormalisasi dari alternatif Ai (i=,2,…,m) Maxi= nilai maksimum dari setiap baris dan kolom.

Mini= nilai minimum dari setiap baris dan kolom. xij= baris dan kolom dari matriks.

[Metode SAW](http://www.landasanteori.com/2015/10/metode-simple-additive-weighting-saw.html) membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan X ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Formula untuk melakukan normalisasi tersebut adalah sebagai berikut (Kusumadewi, Harjoko, dan Wardoyo. 2006)

Formula untuk mencari nilai preferensi untuk setiap alternatif (Vi) diberikan sebagai:

Vi= Nilai akhir dari alternatif

Wi= Bobot yang telah ditentukan

rij= Normalisasi matriks.

Nilai Vi yang lebih besar mengindikasikan bahwa aternatif Ai lebih terpilih.

**2.3 Komponen Sistem**

### 2.3.1 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang emiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam satu sistem yang terintegrasi (Yakub, 2013). Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada

### 2.3.2 Komponen *Entity Relationship Diagram* (ERD)

1. Entitas

Pada ERD, entitas digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. Entitas adalah apa saja yang berada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian. Gambar entitas dapat dilihat pada gambar 2.1.

Entitas

**Gambar 2.1** Simbol Entitas

1. Atribut

Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap *relationship*. Atribut adalah elemen dari setiap entitas dan *relationship*. Atribut memiliki nilai atribut yang direpresentasikan pada perancangan ERD. Atribut dapat dilihat pada gambar 2.2.

.

**Gambar 2.2** Simbol Atribut

1. Relasi

Simbol relasi dapat digambarkan dengan sebuah belah ketupat. Relasi adalah hubungan ilmiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya relasi diberi nama dengan kata kerja dasar sehingga memudahkan unutk melakukan pembacaan relasinya (bisa menggunakan kata kerja dengan awalan aktif maupun awalan pasif). Sedangkan penggambaran hubungan yang terjadi adalah bentuk belah ketupat yang dihubungkan dengan dua bentuk persegi panjang. Gambar relasi dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Relasi

**Gambar 2.3** Simbol Relasi

1. Penghubung

Garis, sebagai peghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya, dan dapat dilihat seperti pada Gambar 2.4.

**Gambar 2.4** Simbol Penghubung

### 2.3.3 Kardinalitas atau Derajat Relasi

Menurut Fathansyah (2012:78) Kardinalitas Relasi menunjukan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Terdapat beberapa jenis kardinalitas yang menggambarkan relasi antar entitas, adapun beberapa kardinalitas tersebut adalah sebagai berikut :

1. *One To One Relationship*

Hubungan antara dua file adalah satu berbanding satu. Contohnya satu kamar tipe single bed hanya boleh dipesan satu tamu, hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukan table dan relasi antara keduanya diwakili dengan tanda panah tunggal, dan dapat dilihat seperti pada Gambar 2.5.

Relasi

Entitas

Entitas

1. 1

**Gambar 2.5** One To One Relationship

1. *One To Many Relationship*

Hubungan antara dua file adalah satu berbanding banyak. Contohnya satu tamu boleh memesan beberapa kamar, hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukan table dan relasi antara keduanya diwakili dengan tanda panah ganda, dan dapat dilihat seperti pada Gambar 2.6.

Relasi

Entitas

Entitas

1 N

**Gambar 2.6** One To Many Relationship

1. *Many To Many Relationship*

Hubungan antara dua file adalah banyak berbanding banyak. Contohnya satu tamu boleh memesan beberapa kamar sebaliknya beberapa kamar di pesan oleh beberapa tamu. Hubungan dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukan table dan relasi antara keduanya diwakili dengan tanda panah tunggal, dan dapat dilihat seperti pada gambar 2.7.

Entitas

Entitas

Relasi

N N

**Gambar 2.7** *Many To Many Relationship*

### 2.3.4 Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum siapa pemakai langsung sistem (pemberi input dan penerima laporan), proses atau nama sistem dan berbagai input, outpu yang hasilkan dalam tahap ini file belum digambarkan.

Ciri-ciri yang hanya ada pada diagram konteks adalah sebagai berikut;

1. Mempunyai satu simbol proses dengan naa sistem ditengahnya. Krena hanya ada satu, simbol ini tidak perlu diberi nomer.
2. Mempunyai beberapa entitas, yaitu berbagai pihak yang berhubungan langsung dengan sistem.
3. Tempat penympanan atau file data belum ditampilkan.
4. Harus diuraikan lagi dengan diagram-diagram yang mempunyai level lebih rendah.

### 2.3.5 *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Yakub (2012), Data Flow Diagram (DFD*)* merupakan alat untuk membuat diagram serbaguna. Data Flow Diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (data store), proses (process), aliran data (flow data), dan sumber memasukan (entity).

Sedangkan menurut Pahlevy (2013), Data Flow Diagram adalah suatu gambaran yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannnya sangat mebantu untuk memahai sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Adapun gambaran simbol DAD dapat dilihat pada table 2.2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Gambar** | **Keterangan** |
| 1 |  | Ekternal Entity (kesatuan luar) Boundary (batas sistem) |
|  |  | Data Flow (arus data) |
|  |  | Proses |
| 4. |  | Data Store |

Sumber: Yakub(2012)

Acuan pembuatan simbol-simbol yang digunakan dalam DFD pada laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Kesatuan Luar *(External Entity)*

Setiap sistem pasti mempunyai batasan sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*External Entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya *input* atau menerima *output* dari sistem. Adapun contoh Simbol dari *External Entity* terlihat pada gambar 2.9.

**Gambar 2.8** Entitas luar

1. Proses *(Process)*

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dilakukan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul. Simbol proses dapat dilihat pada gambar 2.10

**Gambar 2.9** Proses

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan tentang proses :

1. Proses harus memiliki *input* dan *output*.
2. Proses dapat dihubungkan dengan komponen terminator, *data store* atau proses melalui alur data.
3. Sistem/bagian/divisi/departemen yang sedang dianalisis oleh profesional sistem digambarkan dengan komponen proses.
4. Arus Data *(Data Flow)*

Arus data (*data flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Simbol arus data dapat dilihat pada gambar 2.11.

**Gambar 2.10** Arus Data

Arus data dapat berbentuk sebagai sebagai berikut :

1. Formulir atau dokumen yang digunakan perusahaan.
2. Laporan tercetak yang dihasilkan sistem.
3. *Output* dilayar komputer.
4. Masukan untuk komputer.
5. Komunikasi ucapan.
6. Surat atau memo.
7. Data yang dibaca atau direkam di file.
8. Suatu isian yang dicatat pada buku agenda.
9. Transmisi data dari suatu komputer ke komputer lain.
10. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data (*data store*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa file atau *database* di sistem komputer, arsip atau catatan manual, kotak tempat data di meja seseorang, tabel acuan manual, agenda atau buku. Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya. Simpanan data dapat dilihat pada gambar 2.12.

**Gambar 2.11** Simpanan Data

**2.3.6 Tingkatan Level DFD**

Di dalam pembuatan Data Flow Diagram (DFD) terdapat tingkatan level-level yang menggambarkan keseluruhan alur kerja dari sistem yang di bangun. Tingkatan level-level tersebut adalah sebagai berikut:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses.

1. Diagram Nol (diagram level-1)

Diagram level nol merupakan gambaran mengenai proses-proses apa saja yang akan dilakukan dan melibatkan entitas-entitas eksternal yang ada serta data *store* tertentu.

1. Diagram Rinci

Diagram Rinci merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram level nol secara lebih rinci, dan digambarkan dalam bentuk diagram level satu, level dua dan seterusnya menyesuaikan dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

.