

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang dilakukan dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan batasan konseptual dan memberikan landasan teoritis terhadap permasalahan yang diangkat, sehingga *project* yang dihasilkan memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Melalui kajian penelitian terdahulu dan teori yang relevan, *project* ini disusun dengan landasan ilmiah yang kuat.

2.1. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *Learning Management System* (LMS) telah banyak dilakukan sebelumnya, salah satu penelitian yang relevan dengan Tugas Akhir penulis adalah **“Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Berbasis Edukati untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar Siswa”** oleh Wibowo et al. (2025). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk LMS yang layak dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan LMS berbasis edukasi dengan fitur interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, animasi, latihan soal interaktif dengan disertai umpan balik memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audiovisual seperti video dan animasi dapat membantu pemahaman pengguna agar LMS dapat berfungsi dengan baik.

Penelitian berikutnya berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Analitik”** oleh Kusairoh et al. (2022) yang berfokus pada pengembangan video tutorial untuk membantu mahasiswa memahami berbagai pembelajaran yang dianggap sulit. Dengan metode *Research and Development* (R&D), penelitian tersebut menghasilkan video tutorial yang dinilai layak dan efektif berdasarkan uji validitas serta respon pengguna.

Hasilnya menunjukkan bahwa dengan video pengguna akan lebih tertarik untuk menonton dan dapat membantu pengguna dalam memahami alur pembelajaran.

Terakhir, penelitian Kelana (2025) berjudul “*E-Learning Digital Learning System Adoption Improvement Design at PT Riung Mitra Lestari*” menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi sistem *e-learning* di PT Riung Mitra Lestari menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEU) dan *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh terhadap penggunaan sistem secara aktual. Penelitian ini sangat relevan karena dilakukan di perusahaan yang sama dengan *project* penulis, sehingga memberikan gambaran kondisi nyata implementasi LMS di PT Riung Mitra Lestari.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Pembaruan Penelitian Terdahulu dengan Tugas Akhir Penulis

Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Pembaruan (<i>Novelty</i>)
Pengembangan <i>Learning Management System</i> (LMS) Berbasis Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar Siswa	Penelitian ini berfokus pada pembuatan dan pengembangan LMS sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah. Sementara itu, tugas akhir ini tidak mengembangkan sistem baru, melainkan memanfaatkan LMS yang sudah digunakan di perusahaan	Tugas akhir ini menitikberatkan pada bagaimana cara pengguna dapat lebih memahami cara menggunakan LMS melalui bantuan media video tutorial

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Analitik	Penelitian tersebut menggunakan video tutorial untuk menjelaskan materi perkuliahan, sedangkan tugas akhir ini tidak membahas materi akademik	Video tutorial dalam tugas akhir ini digunakan untuk menjelaskan alur penggunaan dan fitur LMS agar lebih mudah dipahami oleh pengguna di lingkungan kerja
<i>E-Learning Digital Learning System Adoption Improvement Design at PT Riung Mitra Lestari</i>	Penelitian ini lebih menyoroti upaya peningkatan penggunaan sistem dari sisi perancangan dan strategi, tanpa menyediakan media pendukung secara langsung	Tugas akhir ini melengkapi pendekatan tersebut dengan menghadirkan media pendukung berupa video tutorial yang dapat digunakan langsung oleh pengguna

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa optimalisasi penggunaan LMS tidak hanya bergantung pada desain sistem, tetapi juga dipengaruhi oleh media pendukung yang membantu pengguna memahami alur penggunaan serta strategi peningkatan adopsinya. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengembangan sistem dan upaya peningkatan adopsi LMS. Sementara itu, tugas akhir ini menawarkan pendekatan yang berbeda, yaitu melalui produksi video tutorial sebagai media pendukung untuk membantu pengguna memahami cara penggunaan LMS di PT Riung Mitra

Lestari. Dengan demikian, penelitian ini termasuk dalam *project* terapan yang bertujuan pada solusi praktis di lingkungan perusahaan.

2.2. Landasan teori

2.2.1. Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi adalah proses penyampaian dan pertukaran informasi di dalam lingkungan kerja, baik secara formal maupun informal yang melibatkan interaksi antarindividu maupun kelompok (Kartini et al., 2024). Komunikasi ini tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan, tetapi juga membantu anggota organisasi memahami tugas dan menjalankan pekerjaannya dengan baik. Jika komunikasi berjalan kurang baik, maka berpotensi menimbulkan kesalahpahaman yang dapat menghambat kinerja. Komunikasi organisasi dalam penerapan *e-learning* berperan penting dalam mendukung kelancaran proses kerja dan pembelajaran berbasis digital. Penggunaan LMS membuat proses penyampaian informasi tidak lagi terbatas pada pelatihan tatap muka, tetapi bisa dilakukan melalui media digital. Hal ini membuat proses komunikasi di dalam organisasi menjadi lebih lancar dan mudah diakses oleh semua anggota. Komunikasi yang baik ini mendorong transparansi serta munculnya ide dan inovasi dalam organisasi (Nuswantoro, 2021). Oleh karena itu, komunikasi organisasi menjadi hal penting dalam mendukung koordinasi dan pencapaian tujuan organisasi.

Dalam Tugas Akhir ini, komunikasi organisasi diwujudkan melalui penyampaian informasi penggunaan LMS “REMOTE” kepada karyawan PT Riung Mitra Lestari melalui media video tutorial. Media tersebut digunakan untuk membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem secara lebih jelas sehingga proses penyampaian informasi pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

2.2.2. Budaya Organisasi

Budaya organisasi menggambarkan nilai dan kebiasaan yang berkembang dalam suatu organisasi dan menjadi acuan dalam berperilaku. Nilai-nilai tersebut terbentuk dari interaksi sehari-hari antara pimpinan dan karyawan, serta memengaruhi cara kerja dan cara mengambil keputusan. Budaya organisasi yang baik akan mendorong karyawan untuk lebih aktif, terbuka terhadap perubahan, dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan LMS (Putri & Yusuf, 2022). Sebaliknya, jika budaya yang ada kurang mendukung, maka proses penerapan sistem baru bisa terhambat. Dalam konteks PT Riung Mitra Lestari, penggunaan LMS “REMOTE” merupakan bagian dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran karyawan. Oleh karena itu, pengembangan video tutorial diharapkan dapat membantu pengguna beradaptasi dengan penggunaan LMS “REMOTE” sekaligus mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan perusahaan. Dalam hal ini, budaya organisasi yang mendukung pembelajaran dan inovasi menjadi faktor penting dalam mendorong pemanfaatan LMS secara efektif oleh seluruh anggota organisasi.

2.2.3. Peran *Public Relations* dalam Komunikasi Internal Organisasi

Dalam perspektif *public relations*, komunikasi internal bukan sekedar menyampaikan informasi, tetapi menjadi strategi untuk membangun hubungan antara organisasi dan karyawan. Komunikasi internal yang dikelola dengan baik mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan rasa memiliki karyawan terhadap organisasi (Kimani, 2024). Hal ini karena fungsi utama PR di dalam organisasi juga mencakup pengelolaan komunikasi dua arah yang mendorong keterbukaan serta partisipasi karyawan. Dalam praktiknya, penggunaan berbagai media komunikasi seperti video tutorial menjadi bagian dari strategi komunikasi internal untuk memastikan pesan dapat diterima dengan jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian, dalam konteks

perusahaan, penggunaan LMS perlu didukung oleh komunikasi internal yang terstruktur agar karyawan mampu memahami dan menggunakan LMS secara optimal melalui media yang relevan. Dalam hal ini, video tutorial LMS “REMOTE” berfungsi sebagai media komunikasi internal yang digunakan untuk menyampaikan informasi penggunaan sistem kepada karyawan. Melalui media tersebut, informasi dapat disampaikan secara lebih terstruktur, konsisten, dan mudah dipahami oleh seluruh pengguna.

2.2.4. Pelatihan

2.2.4.1. Pengertian Pelatihan

Menurut Bariqi (2018), pelatihan merupakan suatu proses yang dirancang sistematis dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan pengetahuan/keterampilan/sikap melalui pengalaman belajar. Pelatihan berorientasi pada kebutuhan kompetensi individu yang harus dipenuhi sebagai penunjang setiap pekerjaan yang dilakukan. Dalam Tugas Akhir ini, video tutorial LMS “REMOTE” dikembangkan sebagai media pendukung pelatihan yang dapat membantu pengguna memahami langkah-langkah penggunaan sistem. Dengan adanya video tutorial, proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri dan berulang sesuai kebutuhan pengguna.

2.2.4.2. Tujuan Pelatihan

Tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja individu dalam menjalankan tugas maupun berbagai kegiatan perusahaan (Bariqi, 2018). Melalui pelatihan yang terstruktur, peserta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, memperbaiki keterampilan kerja, serta menunjukkan perubahan perilaku yang mendukung capaian tujuan perusahaan.

2.2.5. Learning Management System (LMS)

2.2.5.1. Pengertian Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah platform yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran secara digital, mulai dari distribusi materi, pengelolaan peserta, hingga evaluasi hasil belajar. LMS tidak hanya digunakan untuk menyimpan materi, tetapi juga sebagai sistem yang mengelola semua proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh Musthofa et al. (2023) yang menyatakan bahwa LMS membantu proses pembelajaran jarak jauh dengan mengelola materi pembelajaran serta memantau perkembangan belajar secara rutin. Sistem ini membantu proses belajar menjadi lebih teratur karena setiap pelaksanaan pelatihan dicatat dalam bentuk digital.

Menurut Vionita dan Handayani (2025) pemanfaatan LMS membuat pembelajaran lebih fleksibel karena peserta dapat mengakses materi kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Pada perusahaan seperti PT Riung Mitra Lestari, LMS dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan pelatihan internal yang mendukung pengembangan kompetensi karyawan secara terstruktur. Dalam Tugas Akhir ini, LMS yang menjadi fokus pembahasan adalah LMS “REMOTE” milik PT Riung Mitra Lestari yang digunakan sebagai media pembelajaran digital di lingkungan perusahaan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai fungsi, fitur, dan alur penggunaan LMS menjadi landasan dalam penyusunan materi video tutorial yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2.5.2. Fungsi dan Manfaat Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) mencakup penyimpanan dan pendistribusian materi, memfasilitasi kelas, *tracking* progress peserta, serta dapat mengevaluasi dan menilai proses belajar peserta. Fitur-fitur ini dapat membantu perusahaan dalam memantau perkembangan peserta secara objektif.

Hal tersebut didukung Vionita dan Handayani (2025) yang menyatakan bahwa LMS meningkatkan efektivitas pembelajaran karena sistem pelaporannya membantu pemantauan keterlibatan dan capaian peserta. Selain itu, fleksibilitas akses membuat proses belajar lebih adaptif terhadap kebutuhan individu. Temuan ini juga diperkuat oleh Musthofa et al. (2023) yang menyatakan bahwa LMS membantu menjaga kelanjutan pembelajaran saat pelatihan dilakukan secara daring.

2.2.5.3. Komponen Utama *Learning Management System* (LMS)

Komponen utama LMS meliputi *course, coaching & mentoring*, sistem evaluasi, serta laporan hasil belajar. Keberhasilan pengguna LMS dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam menggunakannya (Mahendra et al., 2024). Dalam Tugas Akhir ini, komponen-komponen LMS yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi materi utama yang disampaikan melalui video tutorial. Oleh karena itu, evaluasi menjadi salah satu komponen penting yang turut dijelaskan dalam video tutorial LMS “REMOTE” karena memberikan gambaran capaian belajar peserta secara terukur. Melalui video yang dikembangkan, pengguna diberikan panduan mengenai tahapan evaluasi pembelajaran, mulai dari *pre-test, post-test, feedback*, hingga *summary*, sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran secara tepat sesuai dengan alur yang berlaku pada sistem.

2.2.5.4. Tantangan dalam Implementasi *Learning Management System* (LMS)

Implementasi LMS sering kali menghadapi kendala pada aspek kesiapan pengguna. Hambatan utamanya adalah rendahnya literasi digital dan kurangnya pelatihan penggunaan LMS. Pelatihan terstruktur diperlukan agar pengguna mampu memanfaatkan fitur LMS secara optimal (Hariadi et al., 2023). Tanpa pendampingan, sistem yang tersedia tidak selalu dimanfaatkan secara maksimal. Namun, di PT Riung Mitra Lestari pelatihan penggunaan

yang disampaikan pada saat sosialisasi LMS sudah dilaksanakan, tetapi pengguna masih membutuhkan adanya tutorial dalam menggunakannya. Berdasarkan tantangan tersebut, video tutorial LMS “REMOTE” dikembangkan sebagai salah satu solusi untuk membantu pengguna memahami penggunaan sistem secara lebih mudah. Penyajian langkah-langkah secara visual diharapkan dapat mengurangi kebingungan pengguna saat mengakses fitur yang tersedia.

2.2.6. Pemahaman

2.2.6.1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan individu dalam menangkap makna suatu informasi, menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri, serta mengaplikasikan dalam konteks tertentu. Menurut Darel (2024) pemahaman merupakan proses dinamis yang terus mengalami perkembangan seiring dengan interaksi individu terhadap pengalaman dan lingkungannya. Proses ini terjadi ketika individu secara aktif mengolah informasi dan mengaitkannya dengan konteks yang relevan.

Dalam penggunaan LMS, pemahaman tidak berhenti pada mengetahui letak menu atau fitur, melainkan pengguna perlu memahami alur penggunaan sistem, fungsi setiap fitur, serta cara mengaplikasikannya. Jika pemahaman tersebut sudah terbentuk, maka LMS dapat digunakan secara mandiri, lebih efektif, dan terus dimanfaatkan dalam jangka panjang. Dalam Tugas Akhir ini, peningkatan pemahaman pengguna menjadi tujuan utama pengembangan video tutorial LMS “REMOTE”. Video tutorial dirancang untuk membantu pengguna memahami fungsi fitur, mengikuti alur penggunaan sistem, serta menyelesaikan proses pembelajaran secara mandiri.

2.2.6.2. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman dalam hal ini mencakup kemampuan menjelaskan fungsi fitur, kemampuan menyelesaikan kelas secara tepat, serta mandiri dalam mengoperasikan fitur tanpa bantuan. Peningkatan pemahaman dalam pembelajaran berbasis LMS dapat dilihat dari kemampuan peserta menyelesaikan tugas dengan tepat setelah menerima pembelajaran digital (Wibowo et al., 2025). Artinya, pemahaman LMS di PT Riung Mitra Lestari diukur dari tingkat kelulusan peserta bukan hanya dari keikutsertaan peserta. Hal ini diperkuat oleh temuan Mahendra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pemahaman pengguna terhadap LMS meningkat ketika peserta mampu mengikuti alur sistem, memanfaatkan fitur yang tersedia, dan menyelesaikan evaluasi secara mandiri setelah diberikan pelatihan berbasis panduan visual.

Berdasarkan temuan tersebut, indikator pemahaman dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Pengguna mampu menjelaskan tujuan dan fungsi fitur utama dalam LMS, mulai dari tahapan *login*, pemilihan kelas, penyelesaian alur kelas, penyelesaian *feedback*, penyelesaian risalah, dan pengunduhan sertifikat.
- 2) Pengguna mampu mempraktikkan langkah penggunaan fitur secara runtut tanpa kesalahan prosedural.
- 3) Pengguna mampu menyelesaikan alur kelas sampai pengunduhan sertifikat.
- 4) Pengguna dapat menggunakan LMS tanpa bantuan langsung setelah melihat video tutorial.

Dalam Tugas Akhir ini, indikator pemahaman tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi video tutorial LMS “REMOTE”. Video yang dikembangkan dirancang untuk membantu pengguna memahami fungsi fitur, mengikuti alur penggunaan sistem secara runtut, menyelesaikan proses pembelajaran hingga pengunduhan sertifikat, serta menggunakan LMS secara mandiri tanpa perlu memerlukan pendampingan langsung.

2.2.7. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang memanfaatkan teknologi untuk membantu proses penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Penggunaan media digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena materi dapat diakses kapan saja tanpa harus bergantung pada pertemuan tatap muka. Selain itu, media digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Adventyana et al., 2023). Dalam hal ini, video tutorial LMS “REMOTE” merupakan bentuk media pembelajaran digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi penggunaan sistem secara audiovisual sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna.

2.2.8. Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran

2.2.8.1. Pengertian Video Tutorial

Video tutorial adalah media audiovisual yang berisi panduan langkah demi langkah cara melakukan atau menggunakan sesuatu secara bertahap. Media ini menggabungkan elemen visual dengan narasi audio yang dilengkapi dengan teks penjelasan sehingga memudahkan peserta dalam memahami alur penggunaan LMS.

Menurut Farida dan Marniati (2023) media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar peserta, karena video tutorial menampilkan contoh konkret yang membantu peserta meniru dan mempraktikkan langkah demi langkah yang dijelaskan. Dalam Tugas Akhir ini, konsep video tutorial diterapkan melalui pengembangan enam video tutorial LMS “REMOTE” yang membahas tahapan *login*, pemilihan kelas, penyelesaian alur kelas, penyelesaian *feedback*, penyelesaian *summary*, dan

pengunduhan sertifikat. Penyajian materi secara visual dan bertahap diharapkan dapat membantu pengguna memahami penggunaan LMS secara lebih efektif dan mandiri.

2.2.8.2.Kelebihan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran

Video tutorial memberikan fleksibilitas akses dan memungkinkan pengguna memutar ulang konten sesuai kebutuhannya. Media ini memudahkan pemahaman langkah-langkah penggunaan LMS. Peserta yang menggunakan video tutorial lebih memahami konten pembelajaran dibanding peserta yang hanya membaca teks panduan (Farida dan Marniati, 2023). Dalam Tugas Akhir ini, kelebihan video tutorial diterapkan melalui enam video tutorial LMS “REMOTE” yang dapat diakses dan diputar ulang sesuai kebutuhan pengguna. Penyajian langkah-langkah penggunaan LMS secara visual dan sistematis diharapkan dapat membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem dengan lebih mudah dibandingkan hanya menggunakan panduan tertulis.

2.2.8.3.Bentuk Video Pembelajaran Digital

Jannah et al. (2024) mengelompokkan video pembelajaran berbasis digital ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Microvideo adalah video pembelajaran berdurasi pendek yang dirancang untuk membahas satu topik tertentu secara fokus dan ringkas. Jenis video ini umumnya digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi spesifik agar lebih mudah dipahami dalam waktu yang relatif singkat.
- 2) Video tutorial merupakan video yang berisi panduan langkah demi langkah dalam melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan tugas tertentu. Penyajian materi dilakukan secara berurutan sehingga memudahkan audiens untuk mengikuti dan mempraktikkan setiap tahapan yang ditampilkan.

- 3) *Training* video digunakan sebagai media pelatihan yang bertujuan membantu peserta mengembangkan pengetahuan maupun keterampilan tertentu. Video ini sering dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan maupun organisasi untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi.
- 4) *Screencast* merupakan video yang menampilkan rekaman aktivitas pada layar komputer atau perangkat digital. Jenis video ini banyak digunakan untuk menjelaskan cara penggunaan aplikasi, perangkat lunak, maupun sistem informasi karena dapat memperlihatkan proses secara langsung kepada pengguna.
- 5) *Presentation and lecture* adalah video yang berisi rekaman presentasi atau penyampaian materi oleh seorang pembicara. Video jenis ini memungkinkan audiens mengakses dan mempelajari kembali materi yang telah disampaikan tanpa harus hadir secara langsung.
- 6) Animasi merupakan video yang dibuat menggunakan elemen visual bergerak, baik dalam bentuk animasi penuh maupun kombinasi antara animasi dan rekaman nyata. Penggunaan animasi dapat membantu menyampaikan informasi atau konsep yang sulit dijelaskan melalui video konvensional.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, bentuk video yang sesuai untuk menjawab permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah dengan memadukan beberapa bentuk video pembelajaran digital. Karakteristik video tutorial terlihat pada penyajian panduan penggunaan LMS “REMOTE” yang disajikan secara sistematis dan mudah diikuti oleh pengguna. Setiap tahapan penggunaan fitur dijelaskan secara bertahap sehingga membantu pengguna memahami cara pengoperasian sistem dengan lebih baik. Selain itu, video ini juga menerapkan konsep screencast melalui penayangan rekaman layar sistem yang memperlihatkan secara langsung proses penggunaan berbagai fitur yang tersedia pada LMS “REMOTE”. Untuk mendukung penyampaian informasi,

video turut dilengkapi dengan elemen animasi yang berfungsi menarik perhatian audiens, memperjelas materi yang disampaikan, serta memberikan tampilan yang lebih menarik. Dengan mengombinasikan ketigas unsur tersebut, video yang dihasilkan diharapkan mampu membantu pengguna memahami penggunaan LMS “REMOTE” secara lebih efektif dan interaktif.