

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis *web* di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Sidiq Amroni¹, Fandi Tri Subekti¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco, Indonesia
Email djitue@gmail.com, fandisubekti05@gmail.com

Received 18 Februari 2024 | *Revised* 9 Maret 2024 | *Accepted* 16 Maret 2024

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, seperti munculnya sistem informasi berbasis teknologi internet. Ketika teknologi informasi harus menyediakan informasi yang tepat dan akurat dalam berbagai bidang, maka informasi tersebut harus diolah terlebih dahulu sebelum dapat digunakan agar informasi tersebut lebih tepat dan akurat. Terdapat berbagai macam tempat wisata seperti air terjun, alam, seni, peternakan, dan sejarah. Kemajuan teknologi yang pesat, termasuk Internet, telah mengantarkan pada era di mana pengelolaan informasi manual kini harus digantikan dengan pengelolaan informasi teknis. Pada penelitian ini, informasi dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi pada saat pengolahan data terkait pariwisata di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyumas. Berdasarkan hasil implementasi tersebut, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas menggunakan sistem informasi wisata yang dapat diakses melalui Internet. Metodologi *waterfall* yang digunakan mencakup analisis, desain, pemrograman, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem Informasi Wisata membantu pengunjung dan wisatawan mencari informasi mengenai pariwisata. Sistem informasi wisata yang memudahkan Anda memesan dan membeli tiket secara online.

Kata kunci : Sistem informasi, Pariwisata, Banyumas, *OOP*, *Waterfall*

ABSTRACT

Technological advances have changed many aspects of human life, such as the emergence of information systems based on internet technology. While information technology must provide precise and accurate information in various fields, the information must be processed before it can be used. There are various kinds of tourist attractions such as waterfalls, nature, art, animal husbandry, and history. Rapid technological advancements, including the Internet, have ushered in an era where manual information management must now be replaced by technical information management. In this study, information was collected using observation methods when processing tourism-related data at the Banyumas Tourism and Culture Office. Based on the results of the implementation, the Banyumas Regency Tourism and Culture Office uses a tourist information system that can be accessed via the Internet. A waterfall methodology is used that includes analysis, design, programming, testing, and maintenance. The Tourist Information System helps visitors and tourists find information about tourism. A tourist information system that makes it easy for you to book and buy tickets online.

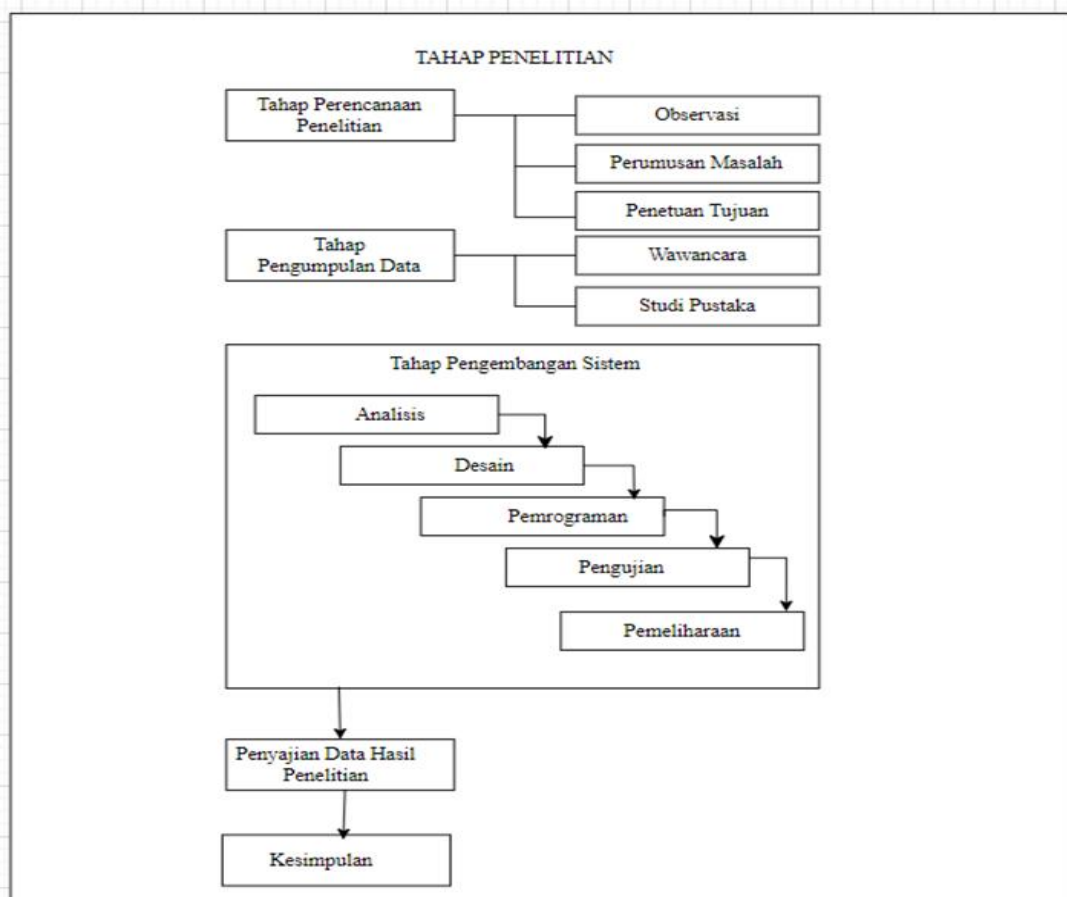
Keywords : Information system, tourism, Banyumas, *OOP*, *Waterfall*.

1. PENDAHULUAN

Di era kontemporer yang sangat canggih, pesatnya perkembangan teknologi sangat cepat telah membawa banyak manfaat bagi kemajuan berbagai bidang masyarakat. Banyak aspek kehidupan manusia telah berubah karena kemajuan teknologi, seperti munculnya sistem informasi yang saat ini lebih bergantung pada teknologi internet. Barang-barang yang diperlukan untuk kenyamanan dan kelangsungan hidup manusia dapat diakses melalui teknologi. Pariwisata dan budaya Kabupaten Banyumas di Jawa Tengah, Indonesia, sangat bagus. Ada banyak jenis tempat wisata, seperti air terjun, alam, seni, peternakan, dan sejarah. Namun, distribusi informasi kepariwisataan masih dilakukan secara manual. Ini mencakup memberikan buku, brosur, pamflet, dan poster kepada pengunjung destinasi. Dengan jaringan internet yang semakin luas, sangat mudah untuk menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Dengan ditunjukkan oleh banyak desain web karena masyarakat pengguna dan desainer menyadari bahwa pesatnya kemajuan dunia maya berbasis web yang membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah.

2. METODE

2.1 Skema Tahapan Penelitian



Gambar 1. Struktur Tahap Penelitian

Gambar 1 merupakan skema tahapan yang dilakukan oleh peneliti dari mulai perencanaan hingga selesai dan pengambilan kesimpulan.

2.2 Perancangan

Perancangan sistem, juga dikenal sebagai "rancangan sistem", adalah salah satu komponen penting dalam membangun sistem yang terkomputerisasi. Masalah perangkat lunak sangat penting karena perangkat lunak, juga dikenal sebagai *software*, harus sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan.[1]

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk membantu orang melakukan hal-hal tertentu. Serangkaian tindakan atau perintah yang dilakukan komputer disebut aplikasi. Berdasarkan pemahaman ini, dapat dikatakan bahwa Suatu model program komputer yang dirancang untuk memproses dan melakukan tugas tertentu disebut perancangan aplikasi.[2]

2.4 Sistem Informasi

Dengan kata lain, Untuk menciptakan, membentuk, dan memproses aliran informasi yang membantu pengambilan keputusan, kumpulan komponen yang berinteraksi satu sama lain disebut sistem informasi. Data yang telah diproses disebut informasi. sehingga lebih memahami orang yang menggunakannya dan menjadi lebih bermanfaat Sistem apapun tidak akan berguna jika tidak memiliki informasi karena akan berhenti bekerja dan macet. Kapasitas saluran informasi, data mentah dan tersusun, adalah beberapa contoh jenis informasi.[3]

2.5 Pariwisata

Orang yang melakukan perjalanan rekreasi atau liburan ke luar wilayah tempat mereka biasanya tinggal untuk sementara waktu disebut wisatawan, sedangkan pariwisata adalah ekspedisi yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, liburan, atau bisnis.[4]

2.6 Berbasis Web

Setiap web memiliki beberapa page, dan kumpulan page web yang saling berhubungan disebut web, biasanya disebut sebagai home page. Ada halaman di bawah halaman utama, yang mengarah ke halaman web lain. Website adalah situs web yang berisi informasi dengan hyperlink yang memungkinkan pengguna internet untuk mencari informasi di internet. Saat menggunakan internet untuk mencari dan menampilkan informasi, konsep multimedia digunakan. Informasi dapat ditampilkan menggunakan berbagai media, gambar, teks, animasi, audio, atau film. World Wide Web, merupakan situs web informasi digunakan oleh pengenal secara luas yang dikenal sebagai Identifikator Seragam untuk mengidentifikasi sumber yang penting, World Wide Web merupakan inti internet.[5]

2.7 Kabupaten Banyumas

Salah satu provinsi Indonesia, Jawa Tengah memiliki beragam pariwisata, termasuk keindahan alam yang mempesona, makanan enak tradisional, dan beragam tradisi budaya yang menarik. Negara ini memiliki tiga puluh lima kabupaten dan kota. Beragam pariwisata di Jawa Tengah yang belum dikelola oleh pemerintah atau bahkan tidak dimanfaatkan karena minimnya promosi dan inovasi. Diproyeksikan bahwa jumlah pengunjung yang berkunjung ke Kabupaten Banyumas, Salah satu lokasi wisata di Jawa Tengah, akan terus meningkat setiap tahunnya. Wisata religi, alam, budaya di Kabupaten Banyumas memiliki potensi untuk menarik lebih banyak wisatawan.[6]

2.8 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Dalam industri pariwisata, menurut Inskeep, kelembagaan adalah bagian penting dari keberhasilan. Kelembagaan sangat penting untuk meningkatkan potensi pariwisata dengan mengatur sumber daya dan menyebarkan manfaat. Ini karena institusi dapat membantu partisipasi masyarakat dalam sektor pariwisata. Perencanaan awal yang tepat diperlukan untuk membangun kelembagaan desa wisata yang mencakup program atau kegiatan. Ini terutama berlaku untuk POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) bekerja untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat melalui program yang mereka jalankan.[7]

2.9. Alat Bantu Perancangan

A. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan editor kode sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Linux*, *Windows*, dan *macOS*. Ini memiliki fitur seperti *debugging*, kontrol *git* yang tertanam dan *GitHub*, penyelesaian kode cerdas, penyorotan sintaksis, *refactoring*, dan *snippet*. Ini memiliki tingkat kesesuaian yang sangat tinggi. Pengguna dapat mengubah tema, preferensi, pintasan keyboard, serta menginstal bahasa untuk menambah fitur tambahan.[8]

B. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Hypertext Preprocessor ialah sebuah bahasa pemrograman *web* berbasis server yang memiliki kemampuan untuk mempersingkat kode *Hypertext Preprocessor* dari kode *web* yang menggunakan bahasa PHP, yang membuat tampilan *web* yang terus berubah dari sisi *browser*. Karena kemampuan untuk dimasukkan ke dalam HTML. *Hypertext Preprocessor* ialah bahasa *script* yang sempurna sebagai pengembangan *web*. [9]

C. Bootstrap

Bootstrap ialah kerangka kerja gratis *front-end* dapat membuat lebih cepat dan mudah dalam pengembangan *web*. Bisa digunakan dengan kerangka kerja HTML, CSS, *Java Script*, dapat membuat *website* responsif untuk berbagai perangkat. [10]

D. CSS (*Cascading Style Sheets*)

Salah satu fitur pemrograman HTML adalah CSS (*Cascading Style Sheets*), yang memungkinkan pengaturan posisi, perubahan warna, ukuran huruf, margin, dan lainnya secara absolut.[11]

E. HTML (*Hyper Text Mark Up Language*)

Sebuah buku tentang pemrograman *web* dasar, Rhinto menjelaskan dokumen di WWW dapat dikirim dan ditransfer menggunakan protokol HTML. Di sisi lain, itu digunakan saat menampilkan informasi berita dalam bentuk multimedia grafik, teks, serta menyalurkan ke interface halaman web. Saat menulis dokumen *script* HTML, editor seperti *Nopepad++*, *Sublime Text*, dan Atom biasanya digunakan.[12]

F. Xampp

XAMPP ialah sebuah *software open source* berfungsi sebagai *web* server dan terdiri dari *Apache*. Dengan menginstalnya, kita dapat menggunakan *software* pendukung gratis seperti *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *Filezilla*, dan *PHP Myadmin*. [13]

G. MySQL

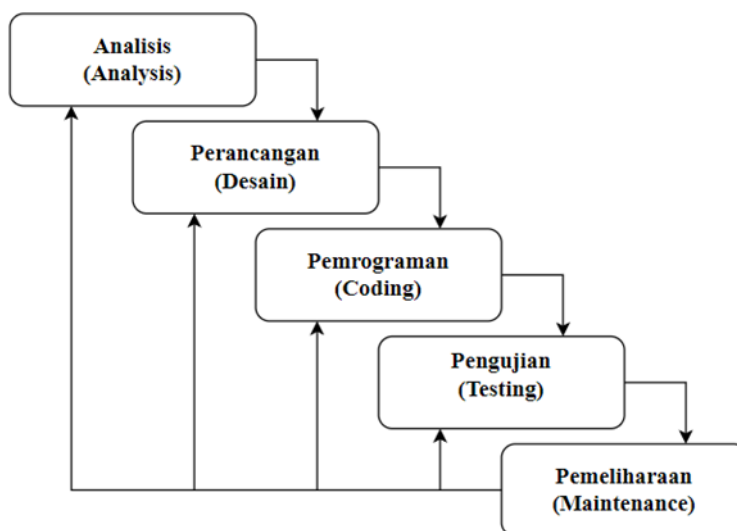
MySQL adalah sistem basis data hubungan (RDBMS) dapat pakai secara gratis dengan alias gratis di bawah lisensi umum publik GPL (*General Public Licens*). MySQL konsep utama dari basis data, SQL , berfungsi untuk pengoperasian basis data, untuk pemasukan dan pemilihan data, dan memungkinkan pengoperasian basis data.[14]

H. UML (*Unified Modeling Laguage*)

Bahasa pemrograman UML (*Unified Modeling Laguage*) digunakan untuk memodelkan prosedur seperti kerja fungsi alur, urutan pertanyaan, perancangan aplikasi, perancangan database, serta perancangan arsitektur sistem baru. Konsep pemrograman OOP (*Object Oriented Programming*) dalam UML tidak bergantung pada bahasa pemrograman tertentu. Oleh karena itu, UML dapat digunakan sebagai *blueprint* atau cetak biru yang sangat rinci.[15]

I. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem berdasarkan siklus hidup (SDLC) digunakan dalam penulisan tugas akhir. Metode SDLC dalam rekayasa sistem dan rekayasa software mencakup proses pengembangan sistem selain model dan teknik yang digunakan untuk membangunnya. Konsep ini sering digunakan untuk mengacu pada sistem informasi. Dalam rekayasa software, konsep SDLC bertanggung jawab atas ada berbagai jenis metodologi pengembangan software. Suatu sistem yang memungkinkan perancangan dan pengawasan sistem informasi, prosedur pengembangan software, dibangun melalui metodologi ini. Penulis penelitian saat ini menggunakan metode penelitian *Waterfall* dengan skema seperti pada Gambar 2.

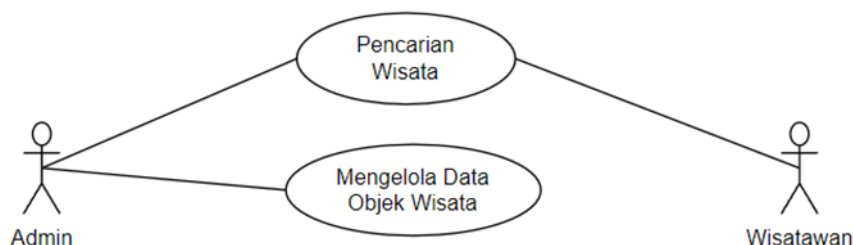


Gambar 2. Metode *Waterfall*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebagai tahapan awal untuk menemukan dan mengevaluasi masalah, analisis sistem menguraikan sistem secara keseluruhan ke dalam bagian-bagian terkecil. Peneliti menggunakan diagram *Use Case* dan Diagram *Activity* untuk melakukan analisis sistem pada sistem informasi yang sedang digunakan saat ini Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas berbasis *web*. Diagram ini dibuat karena kedua UML (*Unified Modelling Language*) ini sudah diwakili secara sederhana dan dapat digunakan sebagai bahan dalam proyek "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan di Kabupaten Banyumas Berbasis *Web*". Tujuan pembuatan sistem ini ialah untuk mempermudah pekerjaan di masa mendatang. Gambar 3 menunjukkan hubungan aktor admin dan wisatawan yang saat ini belum menggunakan sistem terkomputerisasi.



Gambar 3. Diagram *Use Case* Sedang Yang Berjalan

Dari Gambar 3 dapat diberikan penjelasan deskripsi dari masing-masing aktor dan *usecase* pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut :

Tabel 1 Deskripsi Actor Sistem Yang Sedang Berjalan

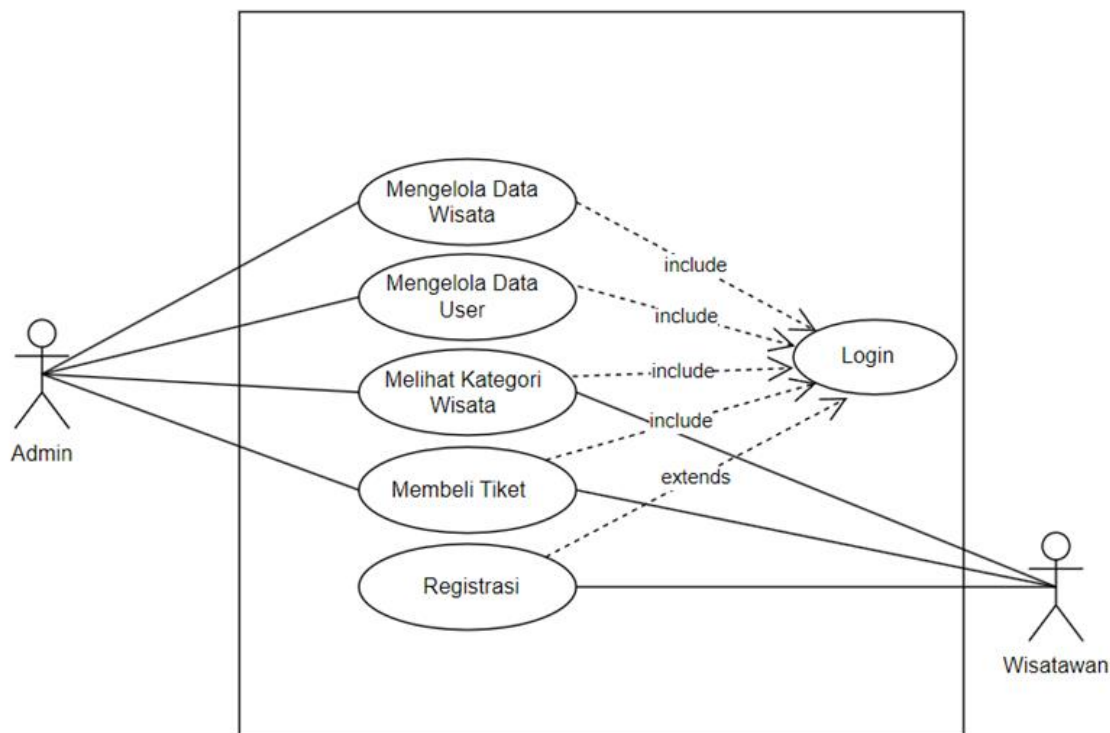
NO	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	adalah pihak yang bertanggung jawab atas pengelolaan data informasi wisata.
2.	Wisatawan	Merupakan aktor yang menggunakan aplikasi pariwisata tersebut.

Tabel 2 Deskripsi Sistem *Use Case* Yang Sedang Berjalan

NO	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Pencarian Wisata	Aktor melakukan pencarian wisata di aplikasi tersebut salah satu dari beberapa aktivitas yang dilakukan dalam <i>use case</i> ini.
2	Mengelola Data Wisata	Dalam <i>use case</i> ini, aktor mengelola data wisata di aplikasi tersebut.

3.2 Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan diharapkan mampu memback Up data dari seluruh data, mempermudah pekerjaan dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan keputusan di kemudian hari berkaitan dengan kegiatan pariwisata di Banyumas. Gambar 4 merupakan *use case* dari skema sistem yang diusulkan. Adapun deskripsi dari aktor dan *use case* dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.



Gambar 4. Use Case Diagram Yang Diusulkan

Tabel 3. Deskripsi Sistem Aktor Yang Diusulkan

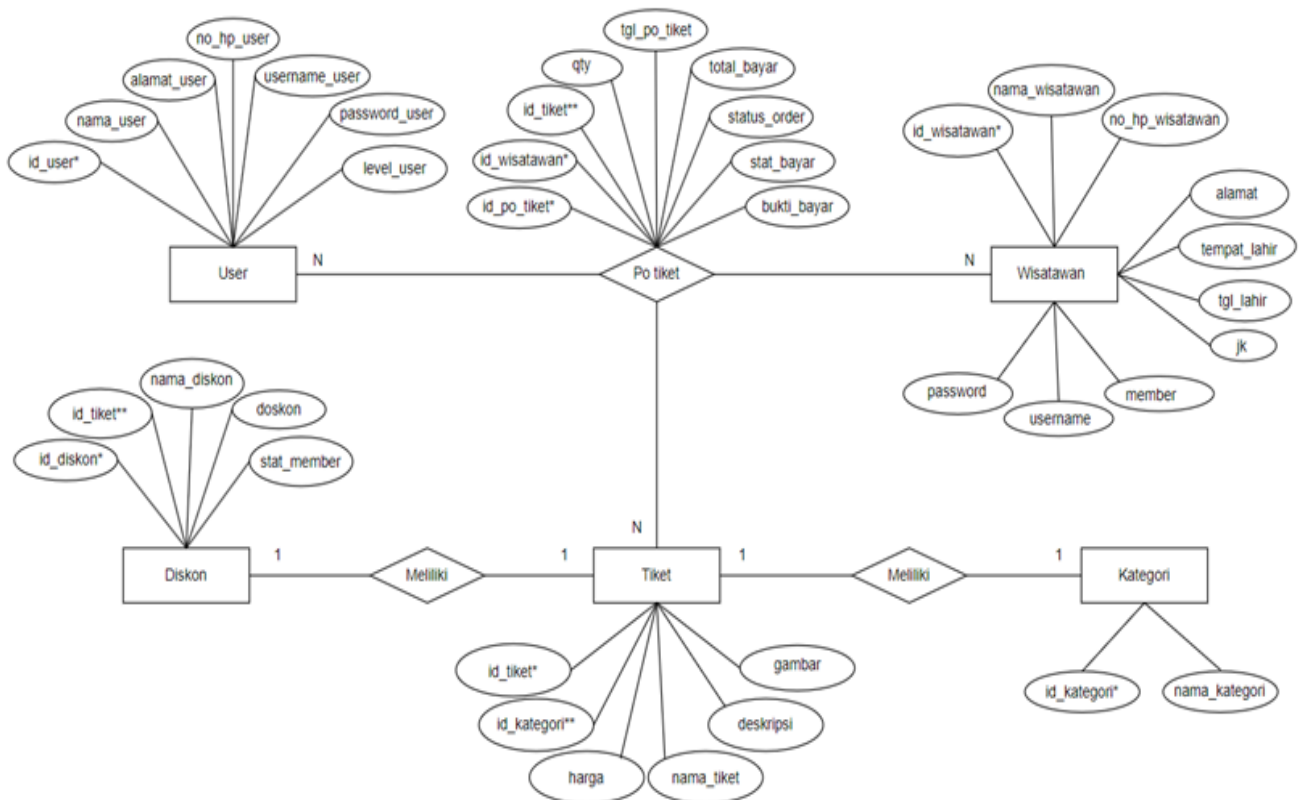
No	Nama Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Orang yang bertanggung jawab mengatur dan mengelola sebagian besar sistem
2.	Wisatawan	Orang yang melakukan pemesanan tiket atau sebagai customer dari tempat wisata.

Tabel 4. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

No	Nama Use Case	Deskripsi
1.	Login	Proses masuk ke sistem dengan syarat memiliki <i>keyword</i> berupa <i>username</i> dan <i>password</i> .
2.	Mengelola Data Wisata	Proses pengelolaan data wisata baik nama wisata, tempat wisata maupun harga tiket
3.	Mengelola Data User	Proses pengelolaan data user dalam hal ini admin maupun wisatawan

No	Nama Use Case	Deskripsi
4.	Melihat Kategori Wisata	Proses pengelolaan data kategori wisata oleh admin diperuntukkan bagi wisatawan yang ingin mengetahuinya.
5.	Membeli Tiket	Proses transaksi pembelian tiket oleh wisatawan yang dapat dimonitor oleh admin
6.	Registrasi	Proses pendaftaran wisatawan agar dapat login dan mengakses beberapa fitur lain dari sistem

3.3 Entity Relationship Diagram



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

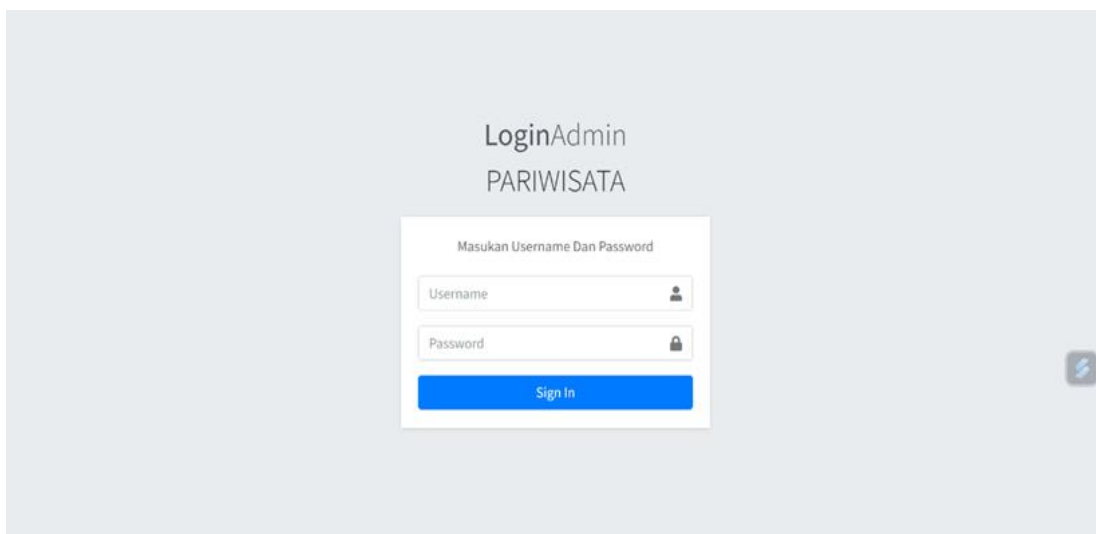
Hubungan entitas antara wisatawan, user dan tiket yaitu wisatawan melakukan PO (*purchasing order*) tiket kepada user sehingga data wisatawan, user, tiket serta transaksi PO tiket perlu disimpan pada *database*. Begitu juga setiap tiket ada kategorinya dan juga dapat memiliki diskon. Data yang disimpan pada database dapat dilihat sesuai attribut masing-masing pada ERD Gambar 5. Adapun data *user* dan wisatawan karena memiliki attribut yang sama, maka bisa juga dibuat menjadi satu tabel pada dengan penambahan rule.

3.4 Hasil Pengkodean

- a. Tampilan Form Login

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

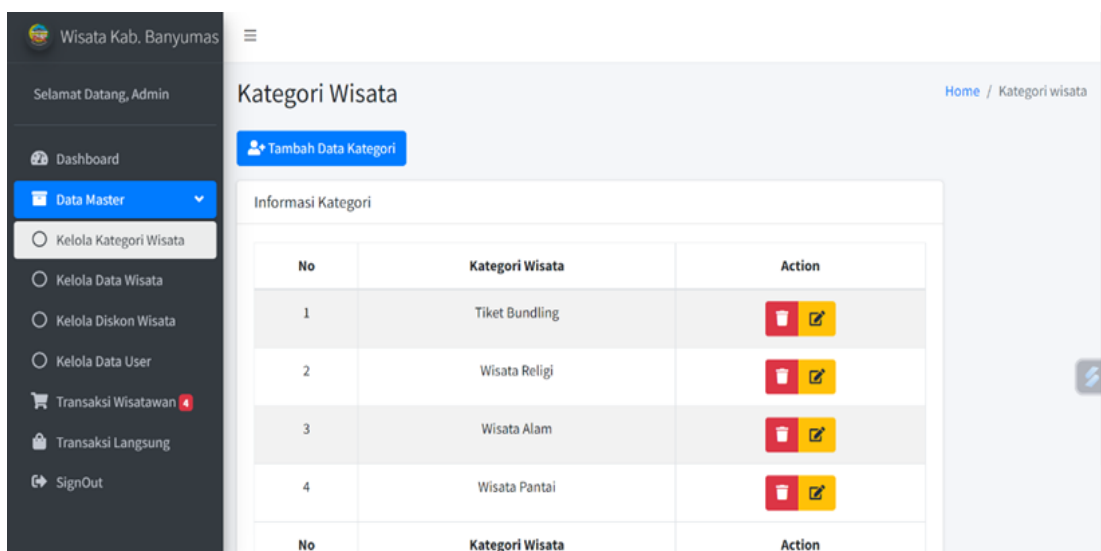
Berikut merupakan tampilan halaman login admin dan pengelola. Disini admin dan pengelola dapat menginputkan username dan password untuk masuk ke halaman utama.



Gambar 6. Tampilan Form Login

b. Tampilan Kelola Kategori Wisata

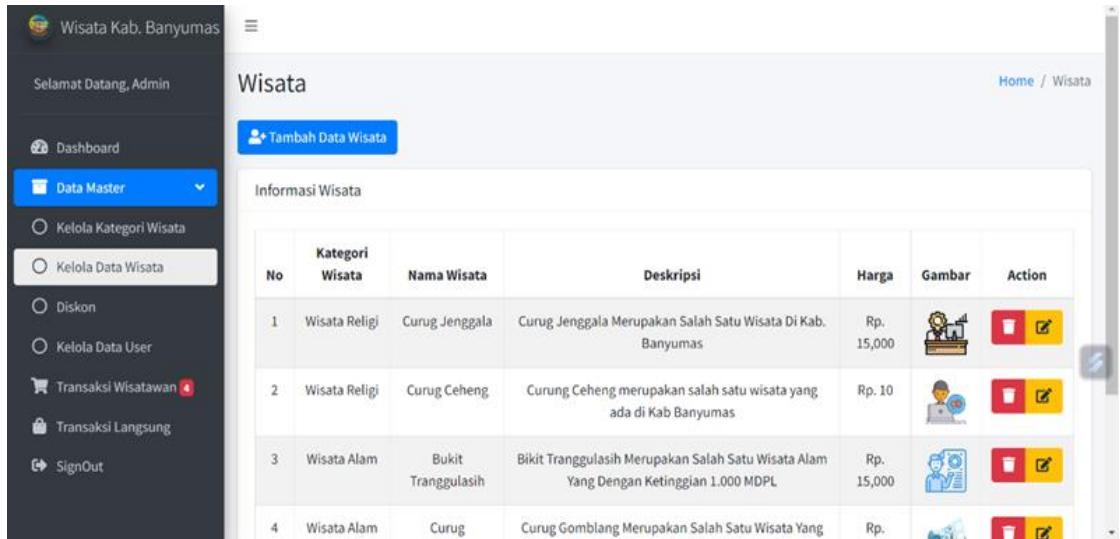
Berikut merupakan halaman admin untuk mengelola data kategori wisata. Disini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah data kategori wisata.



Gambar 7. Tampilan Kelola Kategori Wisata

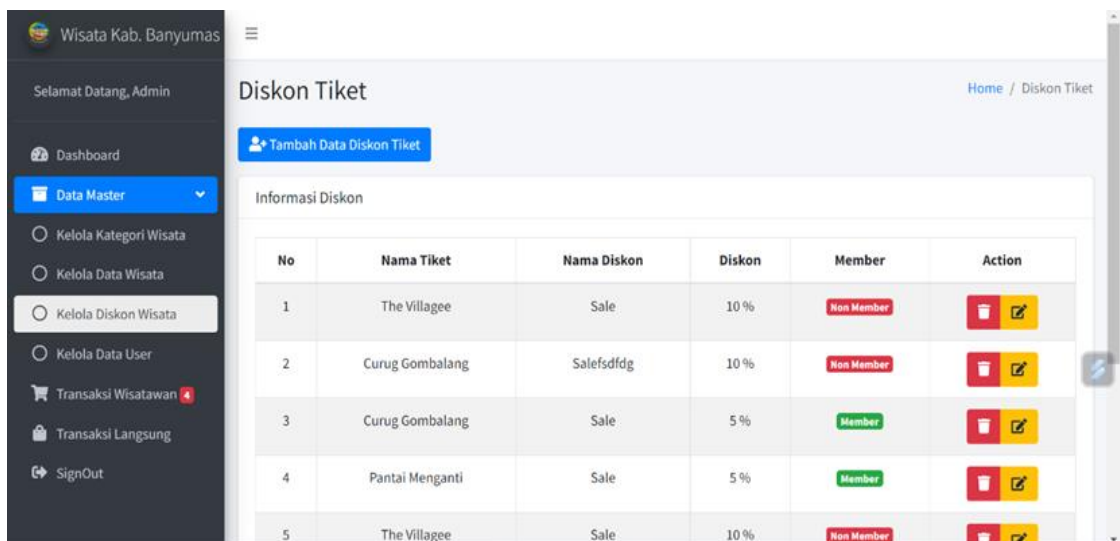
c. Tampilan Kelola Data Wisata

Berikut merupakan halaman admin untuk mengelola data wisata. Disini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah data wisata.



Gambar 8. Tampilan Kelola Data Wisata

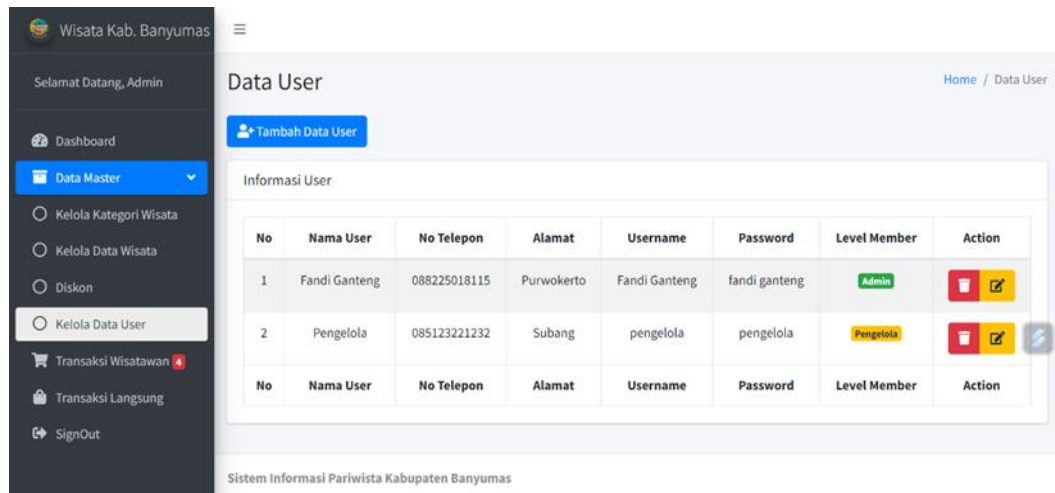
- d. Tampilan Kelola Diskon Wisata
Berikut merupakan halaman admin untuk mengelola data diskon wisata. Disini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah data diskon wisata.



Gambar 9. Tampilan Kelola Data Diskon

- e. Tampilan Kelola Data User
Berikut merupakan halaman admin untuk mengelola data user. Disini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah data user.

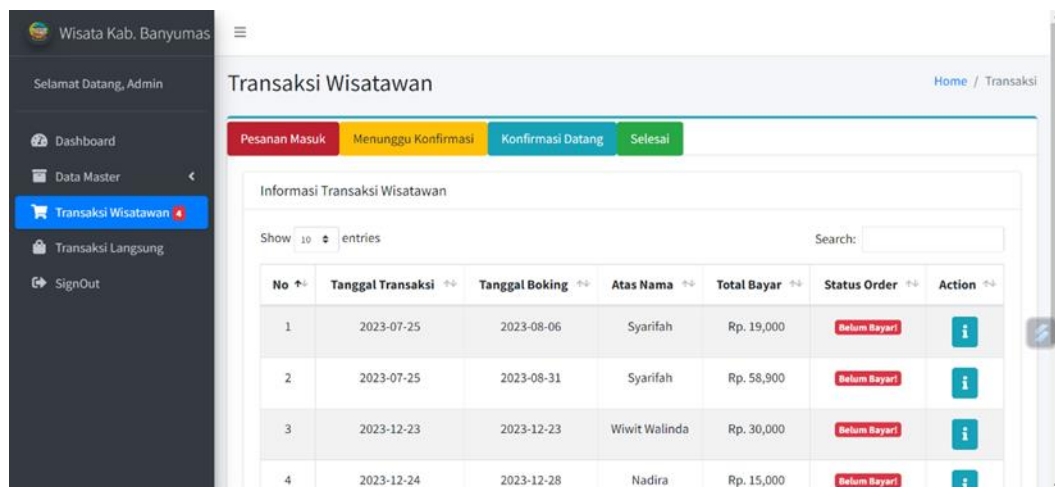
Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas



Gambar 10. Tampilan Kelola Data User

f. Tampilan Transaksi

Berikut merupakan halaman admin untuk melihat data tiket yang telah masuk atau yang sudah dipesan oleh wisatawan. Disini admin hanya dapat melihat data pembelian tiket wisatawan.



Gambar 11. Tampilan Transaksi

4. KESIMPULAN

Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan berikut ini:

1. Membangun sistem informasi pariwisata yang dapat diakses melalui internet untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas menggunakan metodologi waterfall, yang mencakup analisis, desain, pemrograman, pengujian, dan pemeliharaan. Selanjutnya, model UML, termasuk Diagram Activity dan Diagram Use Case, digunakan untuk menentukan analisis kebutuhan sistem. Telah dibuat menggunakan bahasa

pemrograman Hipertext Preprocessor dan beberapa bahasa tambahan, dan untuk menyimpan data digunakan database MySQL.

2. Sistem informasi pariwisata membantu pengunjung atau wisatawan mencari informasi tentang wisata. Dengan adanya sistem ini, ia berfungsi sebagai alat untuk mempromosikan wisata Kabupaten Banyumas dan masyarakat di luar Kabupaten Banyumas.
3. Wisatawan dan pengunjung juga tidak perlu melakukan perjalanan langsung ke lokasi. Karena sistem informasi pariwisata ini memudahkan mereka untuk memesan atau membeli tiket secara online.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] R. P. Adriani, "TETANGGA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: PERUMAHAN PURI KOSAMBI 1 RT 048 RW 014 KABUPATEN KARAWANG) TUGAS AKHIR TETANGGA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PERUMAHAN PURI KOSAMBI 1 RT 048 RW," vol. 3, 2022.
- [2] E. Agusti, "JURNAL ILMIAH TEKNIK PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM."
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarto, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2019.
- [4] M. Haykal, "Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie," *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie*, pp. 1–101, 2020.
- [5] S. Jurnal, E. Nurninawati, R. Achmad Rachmat S, and D. P. Kristiadi, "53 Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi (SINTEK)," vol. 2, no. 2, [Online]. Available: <https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/home>
- [6] V. V. Sinuhaji, N. Siti, S. Siregar, and B. Jamil, "Aktivitas Komunikasi Pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karo Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan (Studi Deskriptif Kualitatif Wisata Bukit Gundaling Berastagi) Marketing Communication Activities of the Karo District Tourism and Culture Office to Increase Tourist Visits (Qualitative Descriptive Study of Bukit Gundaling Berastagi Tourism)," *Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 2019. [Online]. Available: <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/index.php/jipikom>
- [7] P. Y. Maudyakasih and R. Nuraeni, "STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA, KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DALAM MENINGKATKAN PARIWISATA DI KABUPATEN BANYUMAS," *Scriptura*, vol. 8, no. 1, p. 14, Jan. 2019, doi: 10.9744/scriptura.8.1.14-21.
- [8] W. Joni Kurniawan, "Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas," *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.
- [9] "360-Article Text-1305-2-10-20220616".

- [10] Y. Marto Enga, E. Faizal, T. Suprawoto, and P. Suryati, "SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN NAGEKEO BERBASIS WEBSITE."
- [11] G. Dwiatma, H. Tri, W. Rangga, and S. Tarigan, "PENERAPAN E-GUDANG SEBAGAI TEMPAT PENAMPUNGAN IKAN Azizi Aulia Mukmin," 2022.
- [12] N. Alamsyah, W. Erpurini, and F. Setiawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Berbasis Website Untuk Pemetaan Objek Wisata Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Pada Kota Bandung," *Jurnal Sains Sosio Huaniora P-ISSN*, vol. 5, pp. 2580–1244, 2021.
- [13] G. R. Prafitri and M. Damayanti, "KAPASITAS KELEMBAGAAN DALAM PENGEMBANGAN DESA WISATA (STUDI KASUS: DESA WISATA KETENGER, BANYUMAS)," *Jurnal Pengembangan Kota*, vol. 4, no. 1, p. 76, Oct. 2016, doi: 10.14710/jpk.4.1.76-86.
- [14] A. Hafizhah and B. Warsuta, "Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (Studi Kasus: Wisata Desa Pluneng)".
- [15] A. H. Hendri and Mochammad Arief Sutisna, "Article Desktop Based National Police Commission Activities Information System," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2393.