



Analisis Kelayakan Penggunaan Sistem Payroll Absenku melalui Usability Testing

Jeffrey Andika ¹, Yohanes Pebvikho ^{*2}, Soetam Rizky Wicaksono ³

Universitas Ma Chung

322210010@student.machung.ac.id ¹, 322210020@student.machung.ac.id ², soetam.rizky@machung.ac.id ³

Informasi Artikel

Dikirim :12-01-2025
Direview :15-01-2025
Diterbitkan :30-05-2025

Kata Kunci

Usability Testing,
Absenku, Sistem
Informasi.

Abstrak

Sistem payroll merupakan komponen penting dalam operasional perusahaan, yang berfungsi untuk mengelola data karyawan dan proses penggajian. Namun, sistem ini sering menghadapi masalah usability yang dapat mengurangi efektivitas dan efisiensinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan sistem payroll Absenku melalui usability testing dengan pendekatan self-testing. Metode ini melibatkan simulasi skenario pengguna untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan pengalaman pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas utama, seperti pengelolaan data karyawan dan pengaturan payroll. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem memiliki beberapa kekurangan, termasuk kurangnya validasi pada fitur-fitur kritis, yang dapat memengaruhi integritas data. Meskipun demikian, sistem dinilai efisien dalam proses operasionalnya. Berdasarkan temuan ini, disarankan perbaikan desain antarmuka dan penambahan mekanisme validasi data. Kesimpulannya, sistem payroll Absenku memerlukan pengembangan lebih lanjut agar dapat diterapkan secara optimal dalam operasional perusahaan.

1. PENDAHULUAN

Sistem payroll merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu perusahaan dalam mengelola proses penggajian karyawan secara efisien. Fitur utamanya meliputi penghitungan gaji, pemotongan pajak, pengelolaan tunjangan, pencatatan jam kerja, dan penyimpanan data karyawan. Sistem ini bertujuan untuk mengurangi risiko kesalahan manual dalam pengelolaan penggajian dan memastikan kepatuhan terhadap peraturan ketenagakerjaan. Dengan kemajuan teknologi, banyak sistem payroll yang kini berbasis cloud atau aplikasi mobile, mempermudah aksesibilitas dan integrasi dengan sistem manajemen sumber daya manusia lainnya. Menurut (Wahono & Ali, 2021) sistem informasi merupakan sistem yang dapat membantu perusahaan dalam proses pengambilan keputusan.

Absenku adalah salah satu sistem payroll berbasis aplikasi yang menawarkan kemudahan dalam pengelolaan data karyawan, pencatatan kehadiran, dan proses penggajian (Absenku, n.d.). Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan perusahaan kecil hingga menengah dengan antarmuka yang sederhana dan fitur-fitur yang mencakup pengelolaan cuti, pencatatan lembur, hingga pemberian reimbursement. Dengan fokus pada efisiensi dan fleksibilitas, sistem tersebut menjadi solusi bagi perusahaan yang ingin

meminimalkan waktu dan kesalahan dalam manajemen karyawan sekaligus meningkatkan produktivitas operasional. Menurut (Hasan, 2023) gaji dan upah termasuk biaya tenaga kerja yang memerlukan ketelitian dalam perhitungan oleh karena itu diperlukan sistem seperti Absenku untuk dapat mempermudah perhitungan. Sistem payroll Absenku banyak digunakan oleh perusahaan juga organisasi pemerintahan di Indonesia seperti Setjen MPRI RI, KEMENSOS RI, DEPO Warung Ban, PT Wira Utama Husada, dan lain-lain.

Sistem payroll merupakan salah satu kebutuhan penting dalam operasional perusahaan karena memungkinkan pengelolaan data karyawan dan pembayaran gaji secara efisien. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai aplikasi berbasis web dan mobile telah dikembangkan untuk mendukung pengelolaan payroll (Indarsari, 2023; Rachman et al., 2022). Namun, seringkali ditemukan masalah kegunaan yang berdampak pada efektivitas dan efisiensi penggunaan sistem tersebut mulai dari kesalahan pengguna hingga laporan yang tidak sesuai (Jumaidi et al., 2023; Nilma, 2022). Usability testing menjadi salah satu metode penting untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan kelayakan sebuah sistem payroll sebelum diterapkan secara luas (Wicaksono, 2021).

Masalah utama yang diidentifikasi pada sistem payroll Absenku adalah kurangnya optimalisasi pada beberapa fitur, seperti penghapusan data karyawan, pengaturan nominal gaji, serta pemberian cuti. Hal ini dapat memengaruhi integritas data dan meningkatkan risiko operasional. Selain itu, desain antarmuka sistem ini dinilai masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Berdasarkan pengamatan awal, potensi risiko pada sistem ini menunjukkan kebutuhan untuk dilakukan evaluasi mendalam melalui usability testing.

Penelitian ini difokuskan untuk mengukur sejauh mana sistem payroll Absenku layak digunakan berdasarkan indikator usability, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, selain itu juga ada maintainability, dan portabilitas (Wicaksono, 2023). Keterbatasan penelitian ini terletak pada metode pengujian yang dilakukan secara mandiri oleh peneliti tanpa melibatkan partisipan eksternal. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan hasil yang relevan untuk mengidentifikasi masalah mendasar pada sistem dan memberikan rekomendasi perbaikan.

Penelitian ini memberikan kebaruan dalam konteks evaluasi usability untuk sistem payroll, dengan pendekatan self-testing dan fokus pada risiko validasi data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas secara mendalam mengenai kelayakan sistem AbsenKu untuk digunakan oleh perusahaan dalam mengelola payroll dan manajemen karyawan. Penelitian difokuskan pada evaluasi usability sistem ini, termasuk kemudahan navigasi, efektivitas fitur, serta kemampuan sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, jurnal ini juga mengkaji apakah fitur-fitur yang ditawarkan oleh AbsenKu sesuai dengan harga yang ditetapkan, sehingga perusahaan dapat mempertimbangkan nilai ekonomisnya sebelum mengimplementasikan sistem ini

2. METODOLOGI

Usability testing adalah metode evaluasi sistem yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu sistem mudah digunakan, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna (Ependi et al., 2019; Vidiasasti et al., 2024). Menurut (Kurniawan & Yuamita, 2023) usability testing merupakan ukuran dari sebuah karakteristik yang mengacu pada bagaimana pengguna dapat menggunakan sistem. Pengujian ini melibatkan simulasi skenario penggunaan sistem untuk mengevaluasi efektivitas navigasi, efisiensi penyelesaian tugas, dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka serta fungsionalitas sistem (Buana & Sari, 2022; Lynn et al., 2020). Data yang dikumpulkan selama pengujian biasanya meliputi waktu penyelesaian tugas, jumlah kesalahan, tingkat pemahaman pengguna, serta tanggapan

terhadap pengalaman menggunakan sistem. Hasil dari usability testing memberikan wawasan kritis untuk meningkatkan desain sistem sehingga lebih ramah pengguna dan layak digunakan dalam konteks operasional yang sesungguhnya. Sistem informasi harus dapat membuat pengguna nyaman untuk menggunakan sistem tersebut (Andriani, 2020).

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan usability testing berbasis eksperimen dengan peneliti sebagai pengguna tunggal (self-testing). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah sistem payroll Absenku memiliki tingkat usability yang memadai dan layak untuk digunakan dalam operasional perusahaan. Pengujian yang dilakukan

2. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Tujuan Pengujian:

Menentukan aspek-aspek yang akan diuji, seperti kemudahan navigasi menu, pengelolaan data karyawan, pengaturan payroll, dan penghapusan karyawan.

b. Penyusunan Skenario Pengujian:

Peneliti menyusun skenario uji berdasarkan kebutuhan pengguna dalam sistem payroll, meliputi:

- Navigasi melalui menu utama seperti "Master Data" dan "Employee".
- Pengujian fungsi pengaturan gaji dan pemberian cuti.
- Simulasi penghapusan data karyawan dan validasi hasilnya di database.

c. Pelaksanaan Uji Coba Sistem:

Pengujian dilakukan oleh peneliti dengan mengikuti skenario yang telah disusun dan mencatat setiap pengalaman, kendala, serta waktu penyelesaian tugas.

3. Cara Pengujian

Pengujian dilakukan secara langsung dengan langkah berikut:

a. Eksperimen Penggunaan Sistem:

Peneliti menjalankan skenario pengujian, mencatat waktu penyelesaian tugas, dan mengidentifikasi potensi masalah usability, seperti kesalahan navigasi atau ikon yang sulit ditemukan.

b. Dokumentasi Hasil Pengujian:

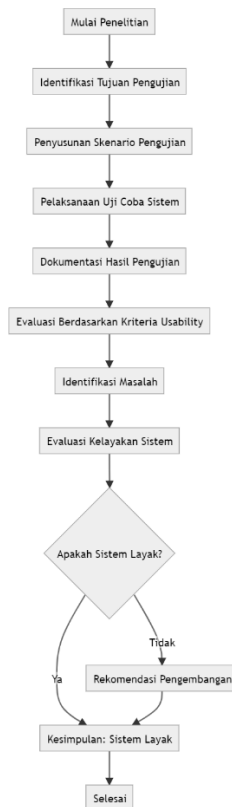
- Pencatatan hasil pengamatan, termasuk langkah-langkah yang berhasil maupun yang menemui kendala.
- Pembuatan dokumentasi visual berupa tangkapan layar dari setiap tahapan pengujian untuk mendukung temuan.

c. Evaluasi Berdasarkan Kriteria Usability:

Hasil dicocokkan dengan indikator usability, seperti efektivitas sistem, efisiensi penyelesaian tugas, dan kemudahan dalam memahami fitur.

4. Bahan Penelitian dan Peralatan yang Digunakan

- a. Bahan Penelitian: Sistem Payroll Abesnku.
- b. Peralatan:
 - Laptop/PC yang digunakan untuk mengakses sistem.
 - Catatan manual untuk dokumentasi hasil pengujian.
 - Aplikasi perekam layar (jika diperlukan) untuk mencatat proses pengujian secara detail.



Gambar 1 Flowchart

5. Langkah-Langkah Penyelesaian Masalah

- a. Identifikasi Masalah:

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menganalisis apakah sistem memenuhi kriteria usability yang memadai.

- b. Evaluasi Kelayakan Sistem:

Peneliti mengevaluasi apakah sistem layak digunakan berdasarkan keefektifan fitur, efisiensi proses kerja, dan kemudahan navigasi.

- c. Hasil:





Jika sistem memenuhi kriteria usability, maka dinyatakan layak untuk digunakan dalam operasional perusahaan. Sebaliknya, jika ditemukan masalah signifikan, rekomendasi perbaikan disusun untuk pengembangan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa 4 tabel dengan skenario paling rentan menurut penilaian. Empat skenario tersebut adalah "Delete Staff", "Pengaturan gaji terlalu tinggi/rendah", "Memberikan jatah cuti terlalu banyak", dan "Mengisi nama menggunakan simbol".

1. Delete Staff

Tabel 1 Delete staff





No.	Deskripsi	Tangkapan Layar
1	Tekan menu "master data" yang terdapat pada <i>dashboard</i> Absenku.	 <i>Gambar 2 Dashboard</i>
2	Pilih menu "Employee"	 <i>Gambar 3 Menu Employee</i>
3	Akan muncul daftar "Employee" yang telah didaftarkan di perusahaan, ada menu "Status" yang menampilkan status dari karyawan pada perusahaan.	 <i>Gambar 4 Daftar Employee</i>
4	Pada <i>menu</i> tersebut akan menampilkan seluruh <i>staff</i> yang masih bekerja maupun yang sudah keluar dari perusahaan, pada bagian kanan akan ada <i>menu "action"</i> . Pada bagian ini ada 2 "action" yang bisa dilakukan, salah satunya yaitu <i>delete staff</i> .	 <i>Gambar 5 Konfirmasi</i>
5	Pilih dan hapus karyawan yang ingin dihapus dengan menekan simbol "tong sampah" berwarna merah, lalu konfirmasi penghapusan.	
6	Data <i>staff</i> telah dihapus.	

Kesimpulan tabel 1 :

Proses penghapusan karyawan dalam sistem Absenku melibatkan beberapa langkah. Pengguna harus mengakses menu "master data" dan kemudian memilih "Employee" untuk melihat daftar karyawan yang terdaftar. Pada daftar tersebut, pengguna dapat memilih karyawan yang ingin dihapus dengan menekan simbol "tong sampah" berwarna merah dan mengonfirmasi penghapusan. Setelah konfirmasi, data karyawan akan dihapus dari sistem.

2. Pengaturan gaji terlalu tinggi/rendah

Tabel 2 Memberi gaji terlalu tinggi/rendah

No	Deskripsi	Tangkapan Layar
1	Tekan menu " <i>master data</i> " yang terdapat pada <i>dashboard</i> Absenku.	 <i>Gambar 6 Dashboard</i>
2	Pilih menu " <i>Employee</i> "	
3	Akan muncul daftar " <i>Employee</i> " yang telah didaftarkan di perusahaan, ada menu " <i>Status</i> " yang menampilkan status dari karyawan pada perusahaan.	
4	Pada <i>menu</i> tersebut akan menampilkan seluruh <i>staff</i> yang masih bekerja maupun yang sudah keluar dari perusahaan, pada bagian kanan akan ada <i>menu "action"</i> . Pada bagian ini ada 2 " <i>action</i> " yang bisa dilakukan, salah satunya yaitu menampilkan detail dari karyawan tersebut.	
5	Pilih dan tekan tombol "i" berwarna hijau dan akan muncul detail karyawan. Pada bagian kiri akan muncul banyak menu dan pilih bagian " <i>Payroll</i> ", tekan dan tarik layar hingga menemukan bagian gaji.	 <i>Gambar 7 Aksi</i>
6	Pilih tombol "edit" pada bagian gaji, tombol ini berbentuk pena dan kertas.	 <i>Gambar 8 Edit</i>
7	Isi nominal gaji dengan nominal yang sangat tinggi atau sangat rendah dan simpan pergantian nominal tersebut.	 <i>Gambar 9 Pengisian Nominal Gaji</i>


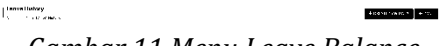
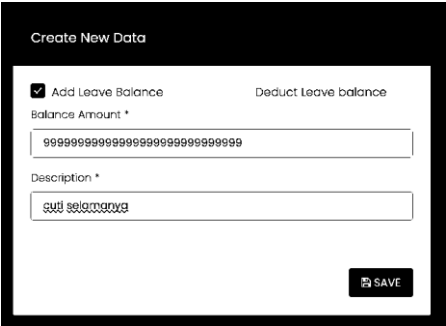
- 8 Setelah disimpan, gaji akan berganti sesuai dengan nominal ketika rendah seperti angka "1", tetapi jika menggunakan angka yang sangat tinggi seperti "999.999.999" angka akan disimpan sesuai maksimal integer yaitu "2.147.483.647,00".

Kesimpulan tabel 2 :

Pengaturan gaji dalam sistem Absenku memungkinkan pengguna untuk mengedit gaji karyawan melalui menu "master data" dan "Employee". Pengguna dapat memilih karyawan yang ingin diedit dengan menekan tombol "i" berwarna hijau dan kemudian mengakses menu "Payroll". Setelah itu, pengguna dapat mengubah nominal gaji dengan menggunakan tombol "edit" dan menyimpan perubahan tersebut. Sistem dapat menyimpan nominal gaji yang sangat rendah atau tinggi, tetapi ada batas maksimum yang ditentukan oleh tipe data integer.

3. Memberikan jatah cuti terlalu banyak

Tabel 3 Memberikan jatah cuti terlalu banyak

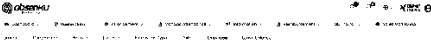


No	Deskripsi	Tangkapan Layar
1	Tekan menu " <i>master data</i> " yang terdapat pada <i>dashboard</i> Absenku.	 <i>Gambar 10 Dashboard</i>
2	Pilih menu " <i>Employee</i> "	
3	Akan muncul daftar " <i>Employee</i> " yang telah didaftarkan di perusahaan.	
4	Pada <i>menu</i> tersebut akan menampilkan seluruh <i>staff</i> yang masih bekerja maupun yang sudah keluar dari perusahaan, pada bagian kanan akan ada <i>menu "action"</i> .	
5	Pilih dan tekan tombol "i" berwarna abu-abu dan akan muncul opsi memberikan jatah cuti dengan menekan " <i>create new balance</i> "	 <i>Gambar 11 Menu Leave Balance</i>
6	Masukan data yang dibutuhkan seperti berapa banyak jatah cuti yang diberikan dan deskripsinya. Setelah diisi tekan tombol simpan.	 <i>Gambar 12 Pengisian Leave Balance</i>
7	Data cuti yang sudah ditambahkan akan tersimpan, tetapi jika menggunakan angka yang sangat tinggi seperti "999.999.999" angka akan disimpan sesuai maksimal integer yaitu "2.147.483.647,00".	

Kesimpulan tabel 3 :

Proses pemberian jatah cuti dalam sistem Absenku dilakukan melalui menu "master data" dan "Employee". Pengguna dapat memilih karyawan yang ingin diberikan jatah cuti dengan menekan tombol "i" berwarna abu-abu dan kemudian menggunakan opsi "create new balance". Pengguna harus memasukkan data yang dibutuhkan seperti jumlah jatah cuti dan deskripsinya, lalu menyimpan data tersebut. Sistem dapat menyimpan jumlah cuti yang sangat tinggi, tetapi ada batas maksimum yang ditentukan oleh tipe data integer.

4. Mengisi nama menggunakan simbol

Tabel 4 Mengisi nama menggunakan simbol

No	Deskripsi	Tangkapan Layar
1	Tekan menu " <i>master data</i> " yang terdapat pada <i>dashboard</i> Absenku.	 <i>Gambar 13 Dashboard</i>
2	Pilih menu " <i>Employee</i> "	 <i>Gambar 14 Menu Create New Data</i>
3	Pilih menu " <i>Create New Data</i> ".	
4	Pada <i>menu</i> tersebut akan menampilkan seluruh detail <i>staff</i> yang perlu diisi, pada bagian nama isi menggunakan beberapa simbol seperti " <i>//.,<></i> ;" lalu simpan data tersebut.	 <i>Gambar 15 Contoh Pengisian Nama</i>
5	Data akan tersimpan sesuai dengan simbol yang sudah diisikan.	

Kesimpulan tabel 4 :

Sistem Absenku memungkinkan pengguna untuk membuat data karyawan baru melalui menu "master data" dan "Employee". Pada proses ini, pengguna dapat mengisi nama karyawan menggunakan simbol-simbol seperti "*//.,<>*;" dan data tersebut akan disimpan sesuai dengan simbol yang diisikan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem tidak membatasi penggunaan simbol dalam pengisian nama karyawan.

4. KESIMPULAN

Hasil pengujian terhadap sistem yang diimplementasikan menunjukkan bahwa fitur-fitur utama, seperti penghapusan data staf, pengaturan gaji, pemberian jatah cuti, dan pemberian simbol pada nama, dapat berfungsi dengan baik. Namun, sistem ini tidak seharusnya berhasil melakukan hal-hal yang telah dilakukan pada penelitian ini. Kelebihan dari sistem ini adalah kemampuannya menyimpan data dengan baik dan tanpa kesalahan. Meskipun demikian, sistem ini memiliki kekurangan, yaitu validasi dan ketidakmampuan untuk menegakkan aturan bisnis secara baik. Sistem memungkinkan penyimpanan data tidak valid, seperti penggunaan simbol, gaji yang tidak wajar, pemberian izin cuti yang terlalu banyak, dan penghapusan data master. Hal ini menunjukkan potensi risiko keamanan dan operasional yang signifikan.

Kemungkinan pengembangan yang dapat dilakukan meliputi penambahan mekanisme validasi input untuk mencegah data tidak sesuai aturan, penerapan aturan

bisnis yang lebih ketat untuk menjaga konsistensi operasional, serta peningkatan keamanan melalui audit menyeluruh untuk memastikan data yang dimasukkan aman dari potensi eksploitasi atau kerusakan. Berdasarkan hasil evaluasi, meskipun fitur-fitur yang disediakan cukup lengkap dan relevan untuk kebutuhan perusahaan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki agar sepenuhnya sesuai dengan harga yang ditawarkan oleh AbsenKu. Jika perusahaan merupakan perusahaan kecil yang ingin menggunakan sistem yang mudah untuk digunakan tetapi masih mentoleransi kekurangan yang terdapat pada sistem dengan harga yang relatif murah maka sistem ini masih layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Absenku. (n.d.). <https://absenku.com/>
- Andriani, R. (2020). Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic. *Sistemasi*, 9(3), 372. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.633>
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/2725>
- Hasan, H. (2023). Sistem dan Prosedur Pembayaran Gaji dan Upah. *Amsir Management Journal*, 3(2), 122–129. <https://doi.org/10.56341/amj.v3i2.207>
- Indarsari, S. D. (2023). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Gaji (Simgaji) Di Badan Pengelola Keuangan Dan Aset Daerah Pemerintah Kota Bontang. *Jurnal Paradigma (JP)*, 12(1). <https://doi.org/10.30872/jp.v12i1.11631>
- Jumaidi, L. T., Mataram, U., Mataram, U., & Mataram, U. (2023). Jurnal Bisnis Net Volume : 6 No . 1 Juni 2023 | ISSN : 2621 -3982 PENGARUH SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGGAJIAN TERHADAP EFEKTIVITAS PENGENDALIAN INTERNAL *Jurnal Bisnis Net Volume : 6 No . 1 Juni 2023 | ISSN : 2621 -3982 EISSN : 2722- 3574*. 1, 197–207.
- Kurniawan, D., & Yuamita, F. (2023). Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, 2(1), 41–52. <https://sia.uty.ac.id/std>.
- Lynn, N. D., Sourav, A. I., & Setyohadi, D. B. (2020). Increasing User Satisfaction of Mobile Commerce using Usability. *IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(8). www.ijacsa.thesai.org
- Nilma, N. (2022). Penerapan Model Software Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Payroll Perusahaan. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 1(2), 61–69. <https://doi.org/10.55606/jupti.v1i2.334>
- Rachman, R., Ramadhan, H., Ardhirajasa Reswara Sanjaya, U., & Mardira Indonesia, S. (2022). APLIKASI SISTEM PAYROLL MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB. *Jurnal Computech & Bisnis*, 16(1).
- Vidiasasti, W., Ningtris, W. U., & Wicaksono, S. R. (2024). Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak Manager.io pada Model FUPRS. *Jurnal Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.26623/jprt.v8i1.9683>
- Wahono, S., & Ali, H. (2021). Peranan Data Warehouse, Software Dan Brainware Terhadap Pengambilan Keputusan (Literature Review Executive Support Sistem for Business).

- Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi, 3(2), 225-239.
<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i2.781>
- Wicaksono, S. R. (2021). Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.7894259>
- Wicaksono, S. R. (2023). Metrics dalam Pengembangan Perangkat Lunak.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.8321206>.