

**ANALISIS KESIAPAN DAN PENERIMAAN GURU
TERHADAP TEKNOLOGI *E-RAPOR* MENGGUNAKAN *END
USER COMPUTING SATISFACTION*
(STUDI KASUS : SMK NEGERI 2 KOTA JAMBI)**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :

Adela Deby Fauzi

8040190014

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Analisis Kesiapan Dan Penerimaan Guru Terhadap Teknologi *E-Rapor* Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (Studi Kasus : Smk Negeri 2 Kota Jambi)

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Adela Deby Fauzi
- b. NIM : 804019014
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl Lahir : Jambi, 08 Maret 2001
- e. Alamat : Jl. Sersan Darpin Rt. 05 Kel. Eka Jaya Kec. Paal Merah
- f. No Telepon : 081366868480
- g. Email : adeladebyfauzi083@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Adela Deby Fauzi /8040190014

PRODI : ~~TI~~ / ~~SK~~ / SI *)

JUDUL : Analisis Kesiapan Dan Penerimaan Guru Terhadap Teknologi *E-Rapor* Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (Studi Kasus : Smk Negeri 2 Kota Jambi)

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Proyek Penelitian

- Proyek Penelitian tidak relevan dengan Program Studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Herti Yani, S.Kom, M.S.I

NIK. YDB. 1183.078

*) Coret yang tidak perlu

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi merupakan salah satu upaya untuk memperoleh kemudahan kebutuhan informasi dan sebagai pendukung tiap aktivitas yang dilakukan. Perkembangan teknologi informasi ini dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Di dalam lembaga pendidikan itu tidak akan pernah terlepas dengan yang namanya kurikulum yang mana tugas dari kurikulum itu sendiri merupakan mengawasi dan menangani yang saling berkaitan dengan fasilitas dari sarana maupun prasarana pendidikan yang diperlukan bagi sekolah-sekolah demi kelancaran kegiatan belajar mengajar didalam dunia pendidikan itu sendiri. Pada saat tahun ajaran 2013/2014, Pemerintah sudah menerapkan kurikulum yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya yaitu lebih mengharuskan untuk pembelajaran yang berdasarkan kegiatan yang lebih menitikberatkan dari pemberian nilai pada kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Salah satu implikasi penerapan kurikulum 2013 adalah dengan adanya perubahan yang cukup drastis pada penilaian dan pelaporan hasil belajar oleh pendidik, sebagaimana yang dijabarkan dalam keputusan dirjen pendidikan menengah kemendikbud nomor 781/D/KP/2013 tentang tata cara dan bentuk dari penyusunan laporan dan pencapaian kompetensi peserta didik SMK/MAK. Perubahan tersebut berimbas dari peningkatan format dalam penulisan buku rapor. Sejak saat itu, penyusunan rapor peserta didik dalam format untuk kurikulum 2013 hampir bisa dikatakan tidak memungkinkan untuk dikerjakan lagi secara manual dengan cara ditulis tangan, tetapi harus dikerjakan dengan bantuan

perangkat lunak komputer, terutama karena bertambahnya detail mengenai adanya aspek penilaian, serta adanya kewajiban untuk menampilkan deskripsi penilaian.

Rapor merupakan dokumen yang menjadi penghubung komunikasi antara sekolah dengan orang tua peserta didik. Dokumen ini juga menghubungkan sekolah dengan pihak-pihak lain yang ingin mengetahui tentang hasil belajar anak pada kurun waktu tertentu dikarenakan rapor harus komunikatif, informatif dan komprehensif (menyeluruh) dalam memberikan gambaran tentang hasil belajar peserta didik.

Pemerintah memberlakukan *e-Rapor* bagi beberapa sekolah negeri dan swasta. *E-Rapor* adalah sebuah sistem aplikasi berbasis web yang di harapkan dapat mengubah pola kerja guru dari pola manual menjadi pola digital. *E-Rapor* dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian siswa, bahkan sampai ke pencetakan rapor dan evaluasi nilai hasil dari belajar siswa.

Sistem *e-Rapor* dikembangkan menggunakan *platform web-based* dengan pertimbangan agar konten yang disajikan dapat dengan mudah diakses oleh para guru. Pemakain sistem ini meliputi administator sistem (operator), guru dan wali kelas. Administrator bertanggung jawab untuk mengolah sistem secara penuh, serta melakukan perubahan data di dalam sistem, sedangkan guru dan wali kelas bertugas mengisi nilai pengetahuan, keterampilan dan deskripsi sikap siswa.

Penggunaan *e-Rapor* dapat membantu orang tua dan siswa nantinya dapat melihat hasil belajar hanya dengan mengakses halaman yang telah diinformasikan pihak sekolah. Dengan demikian laporan hasil belajar tidak lagi dalam bentuk hardcopy atau rapor konvensional, tetapi dengan menggunakan *e-Rapor* guru dan admin tata usaha masih merasa kurang mengerti sistem *e-Rapor* yang berakibatkan kepuasan pengguna kurang baik.

End User Computing Satisfaction adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. Definisi *End User Computing Satisfaction* adalah evaluasi secara keseluruhan dari pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Evaluasi dengan menggunakan metode ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap

aspek teknologi, dengan isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), format (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*), waktu (*timeliness*).

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengambil judul “**Analisis Kesiapan Dan Penerimaan Guru Terhadap Teknologi *E-Rapor* Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menganalisis tingkat kesiapan dan penerimaan guru terhadap teknologi *e-Rapor* menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* ?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi kesiapan dan penerimaan guru terhadap teknologi *e-Rapor* ?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian terkait sistem yang diusulkan untuk perusahaan atau instansi, agar penulisan memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam penulisan

1. Analisis ini hanya dilakukan untuk menganalisis tingkat kesiapan dan penerimaan guru terhadap teknologi *e-Rapor* SMK Negeri 2 Kota Jambi.
2. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru SMK Negeri 2 Kota Jambi.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *End User Computing Satisfaction*.
4. Pengumpulan data menggunakan Kuesioner.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis tingkat kesiapan dan penerimaan guru terhadap teknologi *e-Rapor*.
2. Mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi kesiapan guru terhadap penerimaan teknologi *e-Rapor*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Diketahui seberapa besar tingkat kesiapan guru terhadap penerimaan teknologi *e-Rapor*.
2. Diketahui faktor yang mempengaruhi kesiapan guru terhadap penerimaan teknologi *e-Rapor*.
3. Dapat membantu pihak SMK Negeri 2 Kota Jambi dalam mengatasi faktor yang mempengaruhi kesiapan guru terhadap penerimaan teknologi *e-Rapor*.

1.5 Landasan Teori

1.5.1 Analisis

Analisis merupakan penguraian sebuah persoalan atau permasalahan serta menjelaskan mengenai hubungan antara bagian-bagian yang ada di dalamnya untuk selanjutnya diperoleh suatu pengertian secara keseluruhan.

Analisis merupakan penyerapan, pengkajian serta penggunaan informasi guna membuat kesimpulan. Hal ini dapat diartikan analisis sebagai kegiatan melakukan pembahasan atas suatu objek selanjutnya diadakan pengolahan data yang kemudian dapat dibuat kesimpulan[1].

Selain itu pendapat lain, analisis adalah kegiatan berfikir dengan tujuan untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat diketahui tanda-tanda komponen, bagaimana hubungannya satu sama lain dan apa saja fungsi masing-masing dalam suatu keseluruhan yang terpadu.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis adalah tahapan penelitian terhadap sistem berjalan dan bertujuan untuk mengetahui segala permasalahan yang terjadi serta memudahkan dalam menjalankan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan sistem. Serta untuk menguraikan suatu pokok menjadi bagian-bagian atau komponen sehingga dapat diketahui ciri atau tanda tiap bagian, kemudian hubungan satu sama lain serta fungsi masing-masing bagian dari keseluruhan[2].

1.5.2 Kesiapan

1.5.2.1 Konsep Dasar Kesiapan

Pada dasarnya, kesiapan merupakan kemampuan fisik maupun mental untuk belajar disertai beberapa keterampilan yang dimiliki dan latar belakang untuk mengerjakan sesuatu[3]. Menurut Slameto [4], kesiapan adalah kondisi seseorang yang secara menyeluruh membuatnya siap untuk memberikan jawaban atau respons terhadap suatu situasi tertentu dengan cara tertentu. Kondisi ini meliputi kondisi fisik dan psikis, sehingga untuk mencapai tingkat kesiapan yang maksimal diperlukan kondisi fisik dan psikis yang saling melengkapi dalam menunjang kesiapan individu. Kesiapan merupakan kemauan, keinginan, dan kemampuan dalam mengusahakan suatu kegiatan yang bergantung pada kematangan, pengalaman, mental, dan emosi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kesiapan dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang bersumber dari fisik dan mental disertai dengan kondisi sosial, latar belakang, dan pengalaman untuk mengerjakan sesuatu dengan cara tertentu dalam sebuah situasi.

1.5.2.2 Faktor-Faktor Kesiapan

Menurut Wasty Soemanto dalam Wahyuni [5], faktor – faktor kesiapan meliputi:

1. Perlengkapan dan pertumbuhan psikologis misalnya pertumbuhan terhadap pribadi seseorang seperti tubuh pada umumnya, alat – alat indra, dan kapasitas intelektual.

2. Motivasi, minat, dan tujuan untuk mempertahankan serta mengembangkan diri. Motivasi berkaitan dengan kebutuhan dalam diri manusia serta tekanan – tekanan lingkungan.

Sementara itu, Dalyono [6] mengungkapkan faktor – faktor kesiapan terdiri dari:

1. Faktor internal berkaitan dengan kesehatan, bakat, minat, dan motivasi dalam diri seseorang.
2. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan.

Adapun menurut Slameto [4], kondisi kesiapan suatu individu mencakup tiga aspek yaitu:

1. Kondisi fisik, mental, dan emosional.
2. Kebutuhan – kebutuhan individu, motif, dan tujuan.
3. Keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki.

1.5.3 Penerimaan

1.5.3.1 Konsep Dasar Penerimaan

Menurut KBBI, penerimaan memiliki makna yang luas dari kata dasar terima yang dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat ataupun benda. Penerimaan dapat dimaknai sebagai sebuah sambutan, besaran uang yang diterima dari hasil penjualan barang atau jasa, proses atau cara, perlakuan, sikap terhadap sesuatu, anggapan, ataupun sebagai pendapat. Penerimaan yang dianggap sebagai konstruk teoritis perlu didefinisikan secara jelas. Tetapi, definisi dari penerimaan yang dapat diterima secara universal belum memadai dan umumnya kategori yang termasuk dalam definisi ini yaitu penerimaan sebagai efektivitas atau efisiensi, adopsi atau pemanfaatan, persepsi, dan kepuasan [7]

1.5.3.2 Konsep Dasar Penerimaan Teknologi

Penerimaan teknologi informasi didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan suatu teknologi informasi dalam memenuhi tugas – tugas yang telah dirancang. Penerimaan pengguna terhadap teknologi, khususnya teknologi informasi dapat dilihat dari kemauan yang tampak di dalam sebuah kelompok pengguna untuk menerapkan teknologi tersebut dalam pekerjaannya.

Sementara itu, penerimaan pada dasarnya pertanyaan apakah sistem cukup baik untuk memenuhi semua kebutuhan dan persyaratan pengguna dan pemangku kepentingan potensial lainnya.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa penerimaan teknologi tidak lepas dari sikap pengguna atau user yang bersedia menggunakan teknologi informasi untuk tujuan tertentu yang dibutuhkan atau sudah direncanakan.

1.5.4 Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan manusia

Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan.

Program aplikasi adalah merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows, permainan (game) dan sebagainya.

Mobile application adalah aplikasi perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dijalankan di dalam tablet dan juga smartphone"

1.5.5 Aplikasi *E-Rapor*

Aplikasi e-Rapor ialah suatu aplikasi yang diakses melalui web untuk membuat data laporan hasil belajar yang telah dicapai peserta didik oleh kesatuan pembelajaran. Aplikasi e-rapor ialah suatu perangkat yang dibuat untuk mengolah nilai pemahaman, nilai keahlian, nilai akhir, nilai sikap yang sudah dibuat oleh guru. Dari itu, tercipta hasil akhir dan penjelasan pemahaman peserta didik secara otomatis pada tiap kemampuan awal yang dinilai, kemudian guru memasukkan hasil pencapaian belajar, ekstrakurikuler, kehadiran peserta didik, kepintaran, penjelasan perilaku, dan tulisan wali kelas sehingga membuatnya menjadi laporan pencapaian kemampuan peserta didik.

1.5.6 SMK Negeri 2 Kota Jambi

SMKN 2 Kota Jambi adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Pasir Putih, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi, Jambi. Dalam menjalankan kegiatannya, SMKN 2 Kota Jambi berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

1. Visi

Menjadikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Kota Jambi sebagai Lembaga Diklat terpadu bertaraf Internasional berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mengantisipasi tuntutan Era Global.

2. Misi

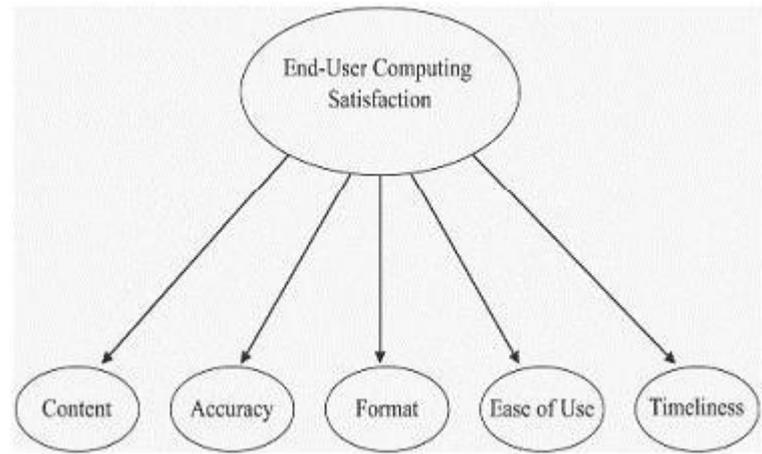
- a. Menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang professional, memiliki Iman dan Taqwa, berjiwa entrepreneur serta mampu bersaing di Era Global.
- b. Meningkatkan keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta menguasai bahasa asing sehingga mampu bersaing di dunia Internasional.
- c. Mengembangkan fungsi SMK sebagai pusat belajar, Informasi Bisnis dan Seni Budaya daerah dalam upaya menanamkan jati diri bangsa

1.5.7 *End User Computing Satisfaction (Eucs)*

End User Computing Satisfaction adalah metod untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. Definisi *End User Computing Satisfaction* adalah evaluasi secara keseluruhan dari pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut[8].

Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem. Model ini telah banyak diujicobakan oleh peneliti lain untuk menguji reliabilitasnya dan hasilnya

menunjukkan tidak ada perbedaan bermakna meskipun instrument ini diterjemahkan dalam bahasa yang berbeda.



Gambar 1.1 Model EUCS

1.5.8 *SmartPLS*

Smart PLS merupakan software yang dikembangkan untuk mengolah data menggunakan persamaan structural dan juga dapat digunakan untuk persamaan linear. Smart PLS banyak digunakan untuk menganalisis SEM berbasis komponen dan aplikasi perangkat lunak untuk grafis atau pemodelan jalur dengan Variabel Laten (LVP), The Partial Squares (PLS)-method (PLS). Smart PLS merupakan software statistik yang dikembangkan untuk mengolah data menggunakan persamaan structural, dan juga dapat digunakan untuk persamaan regresi linear.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

a. Alat dan Bahan Penelitian

1. Perangkat Keras

- Laptop ACER Aspire 4739
- Processor Intel Core i3 (3MB L3 Cache, 2,4Ghz)
- RAM update 4GB
- Printer EPSON L120
- Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.

2. Perangkat Lunak

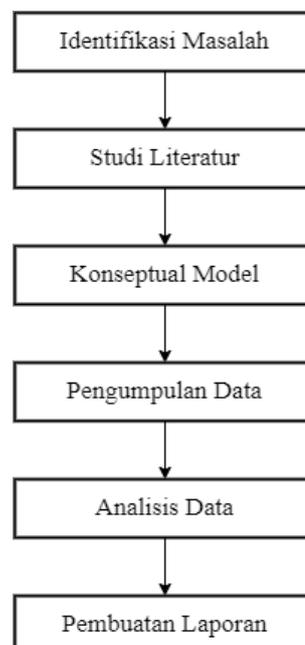
- Sistem operasi windows 7 ultimate 32-bit
- Microsoft Word 2007
- Microsoft Excel 2007
- Smart PLS
- Google Chrome
- Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya

3. Bahan Penelitian

- Kertas A4
- Jural

b. Metode Penelitian

Penyusunan penelitian memerlukan susunan kerangka kerja yang jelas tahap-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan adalah sebagai berikut :



1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahapan awal dari peneliti, penulis menentukan objek yang akan diteliti lalu menetapkan masalah yang ingin dianalisis pada objek penelitian. Pada hal ini penulis melakukan analisis dengan tujuan mengetahui seberapa besar tingkat kesiapan dan penerimaan guru terhadap teknologi *e-Rapor*.

2. Studi Literatur

Studi Literatur Pada tahapan ini, kami melakukan kajian pustaka, yaitu mempelajari jurnali, artikel-artikel, dan hasil penelitian sejenis yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Pada tahapan studi literatur penulis mengambil beberapa referensi yang terkait dengan pembahasan *e-Rapor* yang diperoleh dari internet.

3. Konseptual Model

Pada tahapan konseptual model diawali dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur lalu membuat konsep yang dapat menggambarkan pengaruh penerimaan teknologi *e-Rapor* terhadap tingkat kesiapan guru SMK Negeri 2 Kota Jambi.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan dan pengukuran informasi mengenai variabel-variabel yang diamati, dengan cara sistematis yang memungkinkan responden menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan untuk menguji hipotesis dan mengevaluasi hasil.

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada guru SMK Negeri 2 Kota Jambi, berupa pertanyaan dalam bentuk *google form*. Dimana guru diminta untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan.

5. Analisis Data

Pada tahapan ini dilakukan analisis data serta perhitungan dari hasil kuesioner yang telah disebar dan dilakukan pengolahan menjadi variabel pendukung yang menentukan perhitungan tingkat kesiapan guru.

6. Pembuatan laporan

Tahapan akhir setelah melakukan analisis maka dibuat kesimpulan terhadap seluruh kegiatan analisis yang telah dilakukan dengan mengembangkan dalam bentuk bab yang relevan dan sesuai dengan pokok permasalahan yang ada.

1.7 JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Penelitian Topik	■	■	■													
2	Studi Literatur			■	■												
3	Perumusan Masalah				■	■											
4	Pegumpulan Data							■	■	■							
5	Analisis Data										■	■	■				
6	Pembuatan Lapora												■	■	■	■	■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Luankali, "Analisis dan Desain Sistem Informasi," *Graha Ilmu*, 2007.
- [2] Rizan Machmud, *Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Kasus Pada T3-Online)*. Gorontalo: Ideas Publishing, May 2018.
- [3] Darso, "Kesiapan Belajar Siswa dan Interaksi Belajar Mengajar Terhadap Prestasi Belajar," *Innovation of Vocational Technology Education*, vol. 7(2), 2011.
- [4] Slameto S, "Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi," *Rineka Cipta*, 2010.
- [5] D Wahyuni, "Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi dan Pengulangan Materi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas II MA Al Asror Gunung Pati Taun Pelajaran 2004/2005," 2005.
- [6] Dalyono M, Ed., *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: In: Rajawali Press, 2009.
- [7] J.D Whitten A & Richardson, "A scientific approach to the assessment of telemedicine acceptance," *Journal of telemedicine telecare*, no. 8(4), pp. 246-248, 2002.
- [8] Ketut Suprpta, "Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sistem Pemilihan Konsentrasi Dengan Menggunakan Metode EUCS," *jurnal sistem dan informatika*, vol. 13, pp. 7-8, November 2018.