

Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Toko CibitungSecond Berbasis *Website*

Satrio Aji Pratama¹, Rafika Sari*²

^{1,2} Prodi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

e-mail: satrio.aji.pratama19@mhs.ubharajaya.ac.id, *rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Competition in the clothing sales business in the city of Bekasi is getting tougher. CibitungSecond is a clothing store located in the city of Bekasi. The sales system mechanism at this store still uses a conventional system, where customers must come directly to the store. With the E-Commerce website at the CibitungSecond store, it is hoped that it will make it easier for customers to purchase products without having to come to the place, as well as expand marketing and develop customer loyalty. This shop was developed with software used to design and design E-Commerce websites, namely the PHP programming language, text editor, MySQL database. This website can also generate information on products that are sold, as well as provide reports aimed at store admins such as product reports, customer reports, order reports, and sales reports.

Keywords : *E-Commerce, website, online shop, development, application,*

Abstrak

Persaingan usaha penjualan pakaian di kota Bekasi semakin ketat. CibitungSecond adalah salah satu toko penjualan pakaian yang terletak di kota Bekasi. Mekanisme sistem penjualan di toko ini masih menggunakan sistem konvensional, dimana pelanggan harus datang langsung ke toko. Dengan adanya website *E-Commerce* pada toko CibitungSecond diharapkan dapat mempermudah kepada pelanggan untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ketempatnya, serta memperluas pemasaran dan perkembangan *customer loyalty*. Toko ini dikembangkan dengan *software* yang digunakan untuk merancang dan mendesain website *E-Commerce* yaitu bahasa pemrograman PHP, *text editor*, *Database MySQL*. Website ini juga

bisa menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyediakan laporan-laporan yang ditujukan ke admin toko seperti laporan produk, laporan pelanggan, laporan pemesanan, serta laporan penjualan.

Kata Kunci: *E-Commerce*, website, toko online, perancangan, aplikasi.

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi mengalami perkembangan sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang selalu terus bertambah. Teknologi memegang peranan sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, siapa saja yang ketinggalan perkembangan teknologi, akan dapat dipastikan akan menjadi orang terkebelakang. Teknologi internet merupakan salah satu bidang yang selalu mengalami perkembangan sangat cepat. Telah banyak sektor yang sudah menerapkan teknologi ini, salah satunya pada bidang perdagangan. Lalu muncul perdagangan dengan internet sebagai sarana utama yaitu *e-commerce*.

Perkembangan situs penjualan berbasis *online* pada *website* merupakan salah satu cara *e-commerce* yang telah diimplementasikan dalam dunia bisnis. Dengan hal tersebut membawa kita dalam budaya baru dalam melakukan kegiatan baru dalam melakukan transaksi yang tidak lagi bersifat konvensional, melainkan membawa kita melakukan transaksi dunia maya. Disadari atau tidak penerapan *e-commerce* ini menyebabkan dampak positif pada efisiensi dan efektifitas transaksi, serta dapat mengangkat produk dari perusahaan yang menerapkan konsep tersebut. Perusahaan akan lebih cepat berkembang bahkan menjadi maju, karena pasar yang ditargetkan meliputi pasar lokal, maupun internasional dan sudah

dipastikan relasi yang dibangun akan menjadi luas. Hal ini akan berakibat pada kemudahan untuk pengembangan perusahaan.

Toko "CibitungSecond" masih menggunakan strategi penjualan langsung di toko untuk memilih pakaian yang ingin dibeli. Alhasil, banyak pelanggan yang tidak mengetahui Toko CibitungSecond dikarenakan tidak adanya informasi yang lengkap tentang produk-produk yang ada pada toko tersebut. Beberapa kendala yang terjadi pada sistem lama yaitu: Jangkauan promosi masih berlingkup kecil, dikarenakan melalui teman dan kerabat, Pesanan sering tertukar, Komunikasi dengan pelanggan tidak berjalan lancar, dari promosi produk, layanan pelanggan, pesanan, dan pengiriman termasuk pembayaran karena masih mengurus semuanya sendiri, transaksi sering tertunda dikarenakan bergantung dengan interaksi antar produsen dan konsumen. Jika penjual lupa menjawab pertanyaan konsumen, pemesanan akan terjadi penundaan bahkan sampai terbatalakan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dalam penelitian ini akan dikembangkan system *e-commerce* penjualan pakaian pada toko CibitungSecond berbasis *website*. Sistem yang dibangun dapat menghadirkan layanan informasi hasil penjualan produk yang ditawarkan dan jumlah stok produk. Mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi pemesanan dan penjualan, lebih menghemat waktu untuk menghitung jumlah produk yang terjual, menyediakan informasi yang lengkap mengenai informasi seputar sirkulasi pemesanan produk sehingga menjalin komunikasi yang intensif antara konsumen dan pemilik toko melalui fitur layanan pada aplikasi *e-commerce*. Sistem dapat menghasilkan laporan penjualan, bukti pemesanan, dan stok produk.

Beberapa penelitian terkait yang dijadikan referensi yaitu: (i) perancangan aplikasi *E-marketplace* penjualan hasil panen ikan lele (2020) [1], penelitian penerapan data mining pada penjualan pakaian *Brand Expand* dengan algoritma Apriori menggunakan metode *Association rules* (2021) [2], penelitian implementasi data mining menggunakan algoritma Apriori untuk meningkatkan pola penjualan obat [3], penelitian penerapan algoritma Apriori untuk rekomendasi produk

bagi pelanggan took online berbasis website [4], dan penelitian tentang penerapan metode *waterfall* dalam perancangan sistem informasi penggajian pada SMK Bina Karya Karawang [5].

II. METODE PENELITIAN

Pembuatan Sistem Informasi penelitian ini metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall* dimana model ini merupakan suatu model klasik yang bersifat terstruktur dalam pembuatan perangkat lunak, yang terbagi atas lima tahap, yaitu: (i) Analisa kebutuhan sistem, (ii) Desain/Perancangan, (iii) Pengkodean, dan (iv) Pengujian [5], [6]. Identifikasi Masalah, Permasalahan yang ada pada Toko CibitungSecond adalah kurangnya efektifitas pada informasi dan penjualannya terhadap konsumen, dikarenakan sistem yang berjalan masih bersifat *offline*.

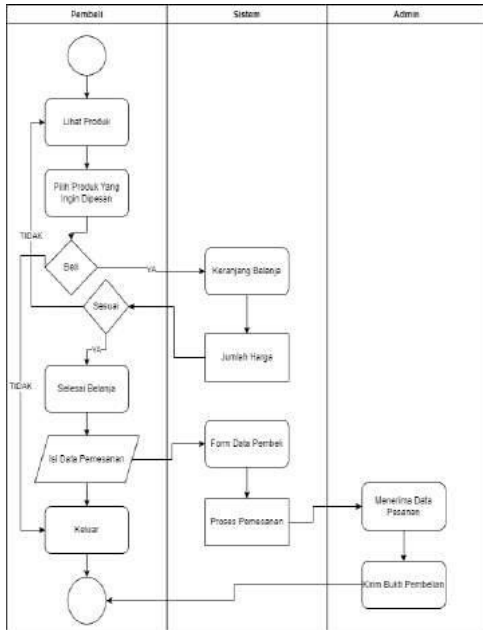
Pengumpulan Data, untuk mempelajari lebih lanjut tentang sistem yang sedang diselidiki. Sistem operasi saat ini akan diketahui berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan. Pengamatan langsung dan wawancara adalah dua metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Perancangan Sistem, UML digunakan sebagai alat pemodelan dalam perancangan sistem informasi di penelitian ini. UML yang digunakan adalah *activity diagram*. Pembuatan Laporan, Semua metode yang digunakan untuk penelitian sedang dicatat, jika sudah selesai maka penulis akan menyusun laporannya.

Gambaran Sistem yang di bangun Analisis sistem menggambarkan kebutuhan suatu sistem aplikasi. Pengguna aplikasi dapat mengakses Toko CibitungSecond dengan hanya mencari di Internet, untuk membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan Toko Online berbasis web yang akan di bangun menggunakan PHP dan MySQL [7]. Acitivity Diagram Usulan Sistem Informasi Toko. Pada Toko CibitungSecond menggunakan tiga komponen yaitu pengguna, sistem, dan admin.

Gambar 1 merupakan *Acitivity Diagram* Usulan Sistem Informasi menggunakan metode *waterfall*, konsumen ingin membeli barang maka melakukan langkah berurutan. *Use case diagram* untuk sistem usulan merupakan

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Toko Online Rizvenastore Menggunakan Algoritma Apriori

gambaran dari beberapa interaksi yang terjadi antara admin, konsumen dan juga sistem seperti yang ditunjukkan oleh gambar 1. [8]



Gambar 1. Activity Diagram Usulan

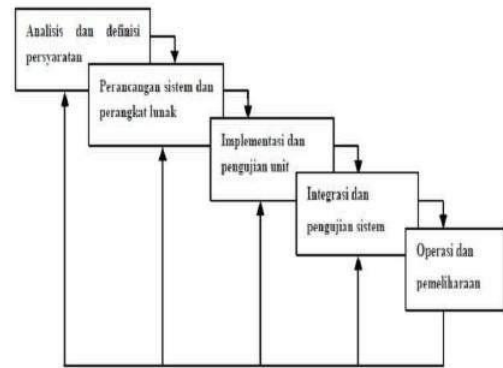
Dataset Transaksi pembelian Toko Cibitung Second pada 1 Agustus – 1 October 2022 dan penulis mencari pola transaksi paling banyak di beli konsumen menggunakan Algoritma Apriori lalu mengimplementasikan pada website di menu best seller atau paling banyak di beli konsumen. Tabel 1 merupakan Data penjualan yang di ambil pada bulan April sampai Juni 2022.

Tabel 1. Dataset transaksi

Kode	Model	Kategori	Bahan	Harga
AMX00009	Varsity Moss	Jacket	Softstyle	129.000
AMX00006	Crewneck Fluke	Jacket	Softstyle	89.000
AMX00012	Basic Galantic	T-Shirt	Premium	49.000
AMX00011	Basic QOT	T-Shirt	Premium	49.000
AMX00016	Black Pepejeans	Jacket	HardStyle	279.000
AMX00003	Oversize UNQL	T-Shirt	Premium	54.000
AMX00004	Longsleeve UNQL	T-Shirt	Premium	68.000
AMX00013	Beanie Spalding	Accessories	Caps	69.000
AMX00003	Oversize UNQL	T-Shirt	Premium	54.000
AMX00010	Denim Pepejeans	Jacket	Hardstyle	249.000
AMX00002	T-Shirt CHMPN	T-Shirt	Premium	44.000
AMX00006	Crewneck Fluke	Jacket	Softstyle	89.000
AMX00013	Beanie Spalding	Accessories	Caps	69.000
AMX00007	Hoodie Lee COQ	Jacket	Softstyle	79.000
AMX00010	Denim Pepejeans	Jacket	Hardstyle	249.000

Urutan utama dari metode *waterfall* [9] model pada gambar 2 menjelaskan kegiatan pengembangan dasar, yaitu:

- Analisis dan Definisi Persyaratan. Prosedur konsultasi dengan pengguna sistem untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh sistem atau perangkat lunak. Dalam hal fungsi, batasan, dan tujuan perangkat lunak sebagai spesifikasi sistem, prosedur ini didefinisikan secara rinci.
- Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak Representasi antarmuka, struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail prosedural (algoritma) adalah empat area fokus utama dari proses desain sistem. Representasi koneksi logis yang ada antara elemen data yang berbeda dikenal sebagai struktur data.
- Implementasi dan Pengujian Unit. Desain sistem direalisasikan sebagai rangkaian program pada saat ini. Kemudian, pengujian unit memerlukan penentuan apakah setiap komponen memenuhi spesifikasinya.
- Integrasi dan Pengujian Sistem. Setelah integrasi ke dalam satu sistem, setiap unit program diuji.
- Operasi dan Pemeliharaan. Perbaikan implementasi unit sistem, pembuatan layanan sistem, dan koreksi beberapa kesalahan yang terlewatkan pada tahap sebelumnya adalah bagian dari pemeliharaan.



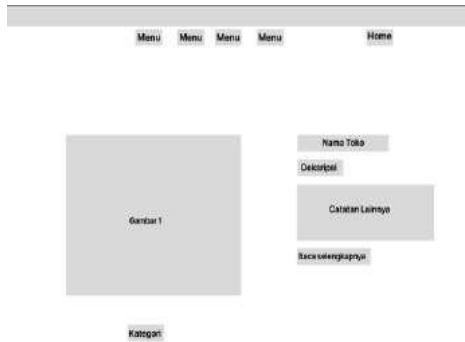
Gambar 2. Tahapan Metode Waterfall

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

1. Halaman Utama

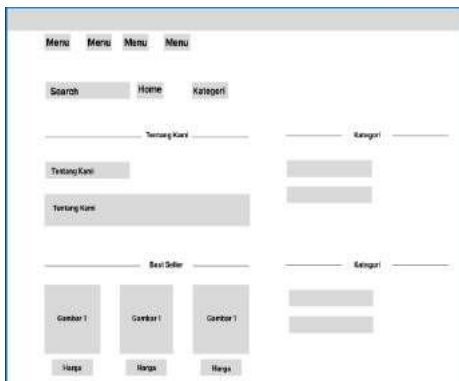
Perancangan Sistem Halaman Utama (diperlihatkan pada gambar 3) yang dibangun ini yang nantinya akan di implementasikan.



Gambar 3. Halaman Utama

2. Halaman Menu

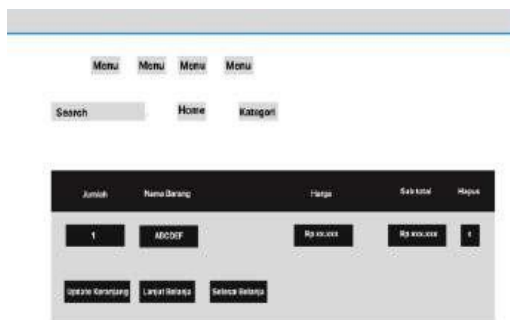
Perancangan Sistem Halaman Menu yang dibangun ini yang nantinya akan diimplementasikan (gambar 4).



Gambar 4. Halaman Menu

3. Halaman Keranjang Belanja

Perancangan Sistem Halaman Keranjang Belanja pada perancangan sistem (gambar 5).



Gambar 5. Halaman Keranjang Belanja

4. Halaman Checkout

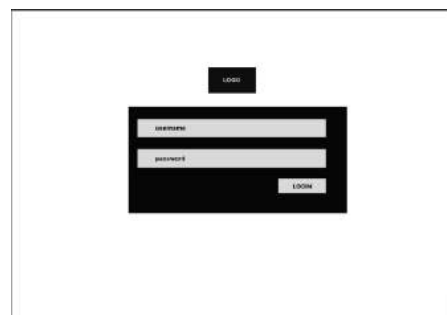
Tampilan pada Gambar 6 merupakan perancangan Sistem Halaman Checkout.



Gambar 6. Tampilan Halaman Checkout

5. Halaman Login Admin

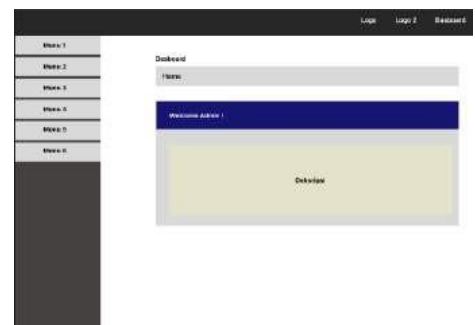
Perancangan Sistem Login Admin yang akan diimplementasikan (gambar 7).



Gambar 7. Login Admin

6. Halaman Dashboard Admin

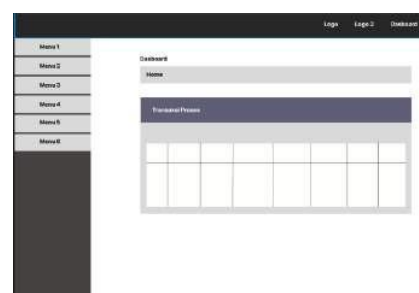
Perancangan Sistem Halaman Dashboard pada website Admin yang nantinya akan diimplementasikan (gambar 8).



Gambar 8. Dashboard Admin

7. Halaman Menu Transaksi Admin

Perancangan Sistem Halaman Transaksi pada website Admin yang nantinya akan diimplementasikan (gambar 9).



Gambar 9. Menu Transaksi pada User Admin

3.2 Implementasi Sistem

1. Tampilan Halaman Menu

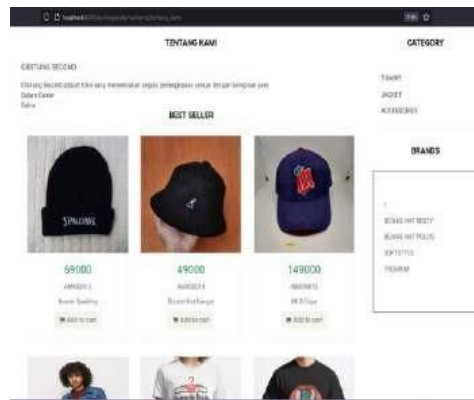
Pada halaman utama terdapat tampilan informasi mengenai toko, deskripsi produk, dan lain-lain yang dapat dilihat oleh semua yang mengakses *website* tersebut (gambar 10).



Gambar 10. Implementasi Halaman Utama

2. Tampilan Menu

Pada halaman menu yaitu berisi submenu-submenu seperti produk- produk, kategori serta deskripsi masing-masing produk yang sedang dijual oleh toko (gambar 11).

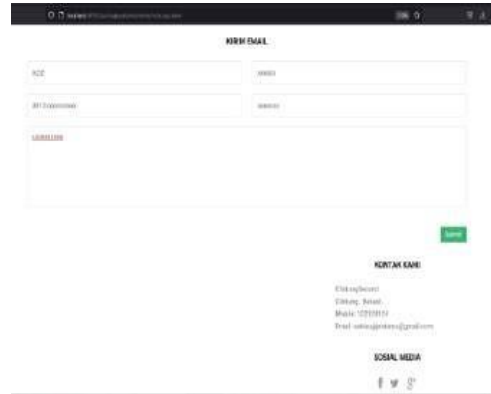


Gambar 11. Implementasi Halaman Menu

Pada halaman menu yaitu berisi submenu-submenu seperti produk- produk, kategori serta deskripsi masing-masing produk yang sedang dijual oleh toko (gambar 12).



Gambar 12. Implementasi Sub Menu Cara Berbelanja

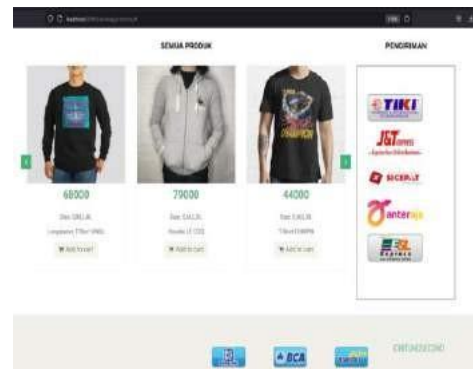


Gambar 13. Implementasi Sub Menu Hubungi Kami

Pada submenu “Hubungi Kami” memuat menu kirim Email jika pelanggan menanyakan seputar mengenai produk dan deskripsi alamat maupun kontak yang dapat dihubungi (gambar 13).

3. Tampilan Katalog Produk

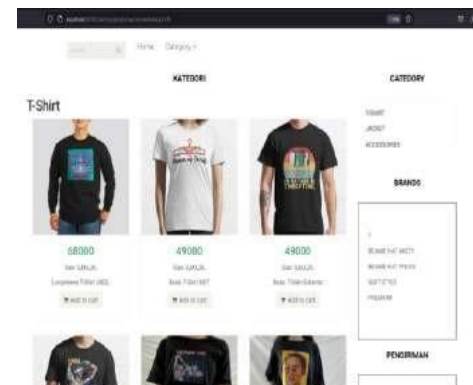
Pada halaman “Semua Produk” terdapat semua produk yang dijual pada toko ini, hal ini memudahkan pembeli untuk melihat apa saja yang masih ada stoknya (gambar 14).



Gambar 14. Implementasi Halaman Katalog Produk

4. Tampilan Kategori Produk

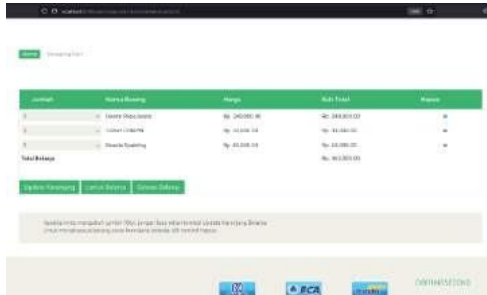
Pada menu kategori memuat produk lebih spesifik yang dijual oleh toko agar pembeli mudah melakukan pembelian (gambar 15).



Gambar 15. Implementasi Tambilan Kategori Produk

5. Tampilan Keranjang Belanja

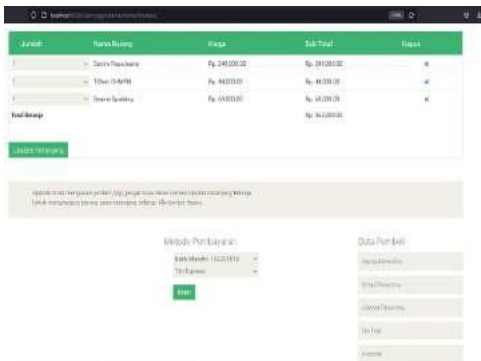
Pada tampilan halaman keranjang belanja, pembeli sudah melakukan pemilihan barang yang akan dibeli dan pembeli bisa membelinya melalui “Lanjut Belanja” dan nantinya akan masuk ke menu *checkout* (gambar 16).



Gambar 16. Implementasi Halaman Keranjang Belanja

6. Tampilan Checkout

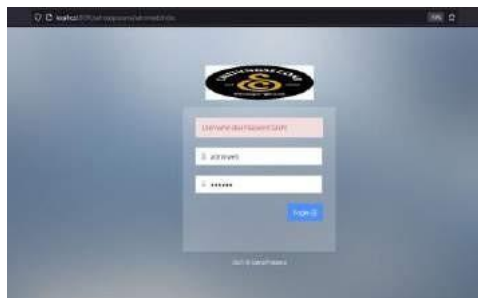
Pada menu *checkout*, pembeli sudah menetapkan produk yang akan dibeli dan harus melakukan input data pembelian berisikan Nama Penerima, Alamat, No Telp, Provinsi, Kota, Kode Pos (gambar 17).



Gambar 17. Implementasi Halaman Checkout

7. Tampilan Halaman Login Admin

Pada tampilan *login admin* memuat *form input username* dan *password* yang hanya bisa dilakukan oleh *admin* dan data harus diisi dengan benar sesuai *database* (gambar 18).



Gambar 18. Implementasi Halaman Login Admin

8. Tampilan Dashboard Admin

Pada tampilan *dashboard* berisikan informai menu mengenai apa saja yang bisa dikelola dari

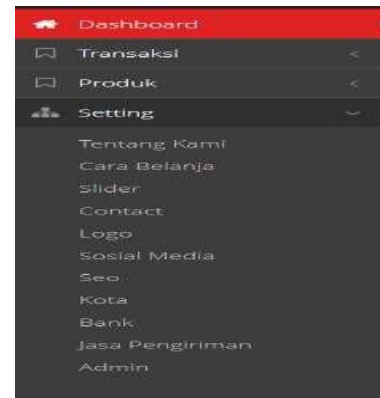
admin mulai dari menu transaksi, produk, setting pesan, tampilan notif transaksi belum diproses dan sudah diproses (gambar 19).



Gambar 19. Implementasi Dashboard Admin

9. Tampilan Menu Admin

Berisikan apa saja yang bisa dikontrol dari menu admin seperti setting informasi tentang kam, cara belanja, informasi slider beserta gambar, logo, *setting username password admin* (gambar 20).



Gambar 20. Implementasi Menu Admin

10. Tampilan Menu Transaksi

Tampilan Menu Transaksi belum diproses memuat informasi pembeli dari mulai kode transaksi, Nama Penerima, Email, Alamat, No. Telp, Provinsi, Kota, Kode Pos, Bank, Jasa pengiriman dan menu aksi proses atau detail data pembelian (gambar 21).



Gambar 21. Implementasi Menu Transaksi Belum Diproses

Tampilan Menu Transaksi yang sudah diproses memuat informasi yang sama dari sebelumnya, tetapi pada menu ini memberikan kemudahan untuk admin mengurutkan pesanan dari yang

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Toko Online Rizvenastore Menggunakan Algoritma Apriori

belum diproses sampai yang sudah supaya tidak terjadi kesalahan (gambar 22).



Gambar 22. Implementasi Menu Transaksi Sudah Diproses

11. Tampilan Manu Daftar Brand Produk
Tampilan ini berisikan bahan atau brand pada produk yang telah dimasukkan oleh admin dan admin dapat mengubah serta menghapus yang telah dimasukkan (gambar 23).



Gambar 23. Implementasi Daftar Brand Produk

Tampilan ini berisikan kategori pakaian yang akan dimasukkan oleh admin dan admin juga dapat mengelola pakaian apa saja yang akan dikategorikan supaya pelanggan mudah mencari di website tool (gambar 24).



Gambar 24. Implementasi Halaman Kategori Produk Pakaian Ready Stock

Tampilan ini berisikan produk yang akan dimasukkan oleh admin serta admin dapat mengubah atau menghapus produk yang akan telah dimasukkan (gambar 25).



Gambar 25. Implementasi Menu Semua Produk

12. Tampilan Setting Admin
Tampilan setting admin yang dapat dikelola dan akan berubah otomatis pada halaman pembelian ketika melakukan edit atau hapus (gambar 26).



Gambar 26. Implementasi Setting Admin

3.3 Uji Black Box

Pengujian sistem dilakukan dengan metode pengujian Black Box, yang berfokus pada sistem secara keseluruhan. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa kondisi sistem dan fungsionalitas aplikasi sudah berfungsi dengan baik pada setiap fiturnya dan berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh pengguna yang menggunakan aplikasi [8], [10]. Hasil uji Blackbox testing diperlihatkan oleh gambar 27.

No.	Deksripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Saat Klik button add to cart	Masuk ke menu keranjang pembelian	Sesuai Harapan	Valid
2	Saat Klik Update Lanjut Belanja	Masuk ke menu dashboard untuk membeli produk	Sesuai Harapan	Valid
3	Saat Klik Selesai Belanja.	Masuk ke menu data pembelian konsumen	Sesuai Harapan	Valid
4	Saat Klik Kirim pada saat menginput data pembeli	Masuk ke button konfirmasi pemesanan	Sesuai Harapan	Valid
5	Saat Klik button konfirmasi pemesanan	Masuk ke WhatsApp Penjual dan sudah terdapat data data pembelian.	Sesuai Harapan	Valid

Gambar 27. Hasil Uji Black-box

Uji *Black Box* pada gambar 27 merupakan proses pemesanan pada sistem aplikasi website untuk user pembeli saat melakukan transaksi.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan hasil uji sistem yang sesuai harapan, sistem informasi toko *online* CibitungSecond telah dirancang dan dibangun menggunakan metode *waterfall* berbasis *website*. Konsumen dapat mengetahui produk yang dipasarkan dan jumlah stok yang tersedia dengan sistem informasi ini. Penjual juga dapat mengetahui bagaimana toko menjual barang. Selain itu, sistem informasi berbasis web ini memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online*. Sistem ini juga menghasilkan jangkuan pemasaran yang lebih besar untuk mempromosikan Toko secara *online* [4]. Untuk membuat aktivitas di aplikasi lebih dinamis, dapat ditambahkan *dataset* produk dan fitur interaktif lainnya. Agar cadangan data dapat disimpan dengan aman juga diperlukan penyimpanan *website* yang cukup baik. Pemeliharaan situs web harus dilakukan secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfiah and Damayanti, "Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 111–117, Jun. 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [2] B. Lienata, I. Fenriana, and R. Dyah Safitri, "Penerapan Data Mining Pada Penjualan Pakaian Brand Expand Dengan Algoritma Apriori Menggunakan Metode Association Rules PT. Vidiaelok Lestari Garmino," *JURNAL ALGOR*, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/algor/index>
- [3] R. Saputra and A. J. P. Sibarani, "Implementasi Data Mining Menggunakan Algoritma Apriori Untuk Meningkatkan Pola Penjualan Obat," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [4] A. Hanapi, R. Sari, and Mukhlis, "Penerapan Algoritma Apriori Untuk Rekomendasi Produk Bagi Pelanggan Toko Online Berbasis Website," *Jurnal Jaring SainTek*, vol. 5, no. 1, pp. 51–60, 2023.
- [5] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [6] A. S. Rosa, *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika, 2016.
- [7] A. Kadir, *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- [8] R. Sari, S. Setiawati, and dan Diah Angraina Fitri, "Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Langsung Tunai (BLT) Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Berbasis Website," *Radial: Jurnal Peradaban Sians, Rekayasa dan Teknologi*, vol. 10, no. 2, pp. 292–308, 2022, doi: 10.37971/radial.v10i2.296.
- [9] K. A. Mutawalli, A. Muhajirin, and R. Sari, "Sistem Penilaian Kinerja Karyawan PT Bank Syariah Indonesia Berbasis Website Menggunakan Algoritma Naive Bayes," *Jurnal Jaring SainTek*, vol. 4, no. 2, pp. 91–104, 2022.
- [10] Teduh Sanubari, Cahyo Prianto, and Noviana Riza, *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes - Google Buku*. 2020. Accessed: Nov. 10, 2022. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=s4j_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP7&dq=S.+Teduh,+%E2%80%9COdol+\(one+desa+one+product+unggulan+online\)+penerapan+metode+Naive+Bayes+...+-+Teduh+Sanubari,+Cahyo+Prianto,+Noviana+Riza+-+Google+Buku,%E2%80%9DKreatif,+2020&ots=TVJhUMxF6l&sig=GBLYJ9pRVhM3PofN0z8Ka_LGueQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=s4j_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP7&dq=S.+Teduh,+%E2%80%9COdol+(one+desa+one+product+unggulan+online)+penerapan+metode+Naive+Bayes+...+-+Teduh+Sanubari,+Cahyo+Prianto,+Noviana+Riza+-+Google+Buku,%E2%80%9DKreatif,+2020&ots=TVJhUMxF6l&sig=GBLYJ9pRVhM3PofN0z8Ka_LGueQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)