

**PENGARUH DIGITALISASI KOLEKSI MUSEUM SASMITA  
LOKA TERHADAP LOYALITAS WISATAWAN**

**ARTIKEL ILMIAH**

Disiapkan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pariwisata



Disusun Oleh :

Nama : Elly Fauziah  
NIM : 216724  
Program Studi : Pariwisata  
Jenjang : Strata Satu / S-1

**SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMBARRUKMO YOGYAKARTA**

**2025**

***THE INFLUENCE OF DIGITALIZATION OF SASMITA LOKA  
MUSEUM COLLECTIONS ON TOURIST LOYALTY***

Disusun Oleh :

Elly Fauziah

216724

***ABSTRACT***

*The Sasmita Loka Museum of General Soedirman in Yogyakarta is a historical museum that used to be the official residence of General Soedirman when he served as the Commander of the People's Security Army. This study aims to determine the effect of digitalization of the Sasmita Loka Museum collection on tourist loyalty. In this study, the author used a quantitative research method with data collection through questionnaires, observation and documentation to analyze existing problems using the Slovin formula. Data were collected using a questionnaire with a sample of 100 respondents who were visitors to the Sasmita Loka Museum. The sampling technique used was simple random sampling. The results of this study indicate that the digitalization value (X) has a significance of 0.000, which means it is less than 0.05 and has an effect on tourist loyalty (Y), so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. It is recommended that the management of the Sasmita Loka Museum strengthen its digital presence through websites and social media as a means of promotion and education that is attractive and easily accessible.*

***Keywords : Digitalization, Tourist Loyalty, Sasmita Loka Museum***

# **PENGARUH DIGITALISASI KOLEKSI MUSEUM SASMITA LOKA TERHADAP LOYALITAS WISATAWAN**

Disusun Oleh :

Elly Fauziah

216724

## **ABSTRAK**

Museum Sasmita loka Panglima Besar Jenderal Sudirman di Yogyakarta merupakan museum sejarah yang dahulu adalah rumah dinas Jenderal Sudirman saat menjabat sebagai Panglima Besar Tentara Keamanan Rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digitalisasi koleksi Museum Sasmita Loka terhadap loyalitas wisatawan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengambilan data melalui kuesioner, observasi dan dokumentasi untuk menganalisis masalah yang ada dengan menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dengan sampel sebanyak 100 responden yang merupakan pengunjung Museum Sasmita Loka. Teknik sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai digitalisasi (X) memiliki signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 berpengaruh terhadap loyalitas wisatawan (Y), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Disarankan untuk pengelola Museum Sasmita Loka agar memperkuat kehadiran digital melalui *website* dan media sosial sebagai sarana promosi dan edukasi yang menarik dan mudah diakses.

**Kata Kunci : Digitalisasi, Loyalitas Wisatawan, Museum Sasmita Loka**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perjalanan ke suatu daerah tujuan wisata (destinasi wisata), tidak sedikit pengunjung atau wisatawan mencari lokasi di mana bukti sejarah dan budaya suatu bangsa di destinasi tersebut dapat dilihat. Mereka yang senang akan budaya atau sejarah cenderung meluangkan waktu untuk mencari museum untuk melihat koleksi yang dipamerkan. Wisatawan seperti ini dapat dikategorikan sebagai wisatawan budaya (*cultural tourist*). Berkunjung ke museum merupakan aktivitas pariwisata budaya (*cultural tourism*), jenis pariwisata di mana wisatawan mengunjungi aset budaya atau hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan suatu masyarakat di destinasi wisata. Dalam hal kunjungan ke museum, istilah wisatawan dan pengunjung perlu dibedakan (Junaid, 2017). Menurut Januszewska (2020), museum merupakan institusi permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, serta memiliki fungsi utama dalam mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya serta alam untuk tujuan pendidikan, studi, dan rekreasi.

Peran museum semakin penting di tengah perubahan sosial dan teknologi, sebagai tempat yang tidak hanya menyimpan benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang refleksi, pembelajaran, dan dialog budaya lintas generasi. Museum membantu masyarakat memahami identitas dan nilai-nilai budaya yang diwariskan dari masa lalu ke masa kini dan masa depan. Dalam konteks pendidikan, museum

memiliki kontribusi besar sebagai sumber belajar informal yang memungkinkan pengunjung belajar melalui pengalaman langsung. Tidak seperti lembaga pendidikan formal, museum menyajikan pembelajaran berbasis objek dan pameran interaktif yang dirancang untuk menarik minat berbagai usia dan latar belakang. Melalui pendekatan ini, museum membantu meningkatkan literasi budaya, sejarah, dan ilmiah masyarakat dengan cara yang menyenangkan dan komprehensif. Saat ini jarang sekali orang yang menempatkan museum dalam daftar urutan pertama tempat yang harus dikunjungi. Kesan museum di masyarakat selama ini adalah tidak atraktif, tidak aspiratif, tidak menghibur, dan pengelolaan seadanya (Ummah, 2019).

Saat ini jarang sekali orang yang menempatkan museum dalam daftar urutan pertama tempat yang harus dikunjungi. Kesan museum di masyarakat selama ini adalah tidak atraktif, tidak aspiratif, tidak menghibur, dan pengelolaan seadanya. Keberadaan museum belum mampu menunjukkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan kepada publik. Apabila seseorang menyadari penuh tentang fungsi dan peran museum yang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno, maka banyak orang yang sekiranya akan lebih tertarik untuk mengunjungi dan lebih peduli dengan keberadaan sebuah museum. Aktivitas pengunjung dalam museum cenderung pasif, yaitu melihat benda-benda dalam museum. Selama ini pengunjung museum hanya memperoleh informasi melalui tulisan atau penjelasan yang diperoleh di sekitar objek, misalnya dari papan informasi, buku, dan selebaran (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Loyalitas wisatawan adalah kesetiaan pengunjung terhadap destinasi wisata yang diwujudkan melalui kunjungan ulang dan rekomendasi kepada orang lain. Menurut Hidayatullah *et al* (2020), loyalitas wisatawan sangat dipengaruhi oleh citra destinasi yang dibangun dalam benak wisatawan. Citra positif yang dirasakan wisatawan selama kunjungan akan meningkatkan kepuasan, yang pada gilirannya memperkuat niat untuk kembali dan merekomendasikan destinasi tersebut. Selain itu, penelitian Muis *et al* (2020) menemukan bahwa kepuasan wisatawan berperan sebagai mediasi antara citra destinasi dan loyalitas wisatawan. Dengan demikian, citra yang dikelola dengan baik tidak hanya menarik wisatawan untuk pertama kali mengunjungi, tetapi juga penting dalam menjaga hubungan jangka panjang dengan wisatawan.

Kesimpulannya, loyalitas wisatawan tidak dapat dipisahkan dari pengalaman keseluruhan mereka yang kepuasan selama berkunjung. Hubungan antara kepuasan pelanggan dan loyalitas wisatawan telah menjadi perhatian utama dalam mendalami perilaku wisatawan. Sebagaimana diungkapkan oleh Hidayatullah *et al* (2020), loyalitas wisatawan seringkali berakar dari persepsi positif yang terbentuk atas destinasi tersebut. Muis *et al* (2020) menambahkan bahwa efektivitas citra destinasi dalam meningkatkan loyalitas wisatawan bergantung pada kepuasan wisatawan sebagai elemen mediasi. Hal ini menunjukkan bahwa loyalitas tidak hanya terbentuk dari preferensi pribadi tetapi juga melalui pengalaman kolektif yang dirasakan. Dengan kata lain, pengalaman yang memuaskan akan memperkuat hubungan emosional wisatawan terhadap destinasi. Akibatnya, wisatawan yang puas tidak hanya cenderung kembali mengunjungi lokasi yang sama, tetapi juga

berperan sebagai promotor yang merekomendasikan destinasi tersebut kepada jaringan sosial mereka, memperluas basis wisatawan yang loyal. Studi ini mendemonstrasikan bagaimana digitalisasi dapat meningkatkan persepsi positif wisatawan terhadap suatu destinasi yang pada gilirannya memengaruhi loyalitas mereka untuk kembali. Pengalaman virtual yang memuaskan tidak hanya meningkatkan kepuasan tetapi juga menumbuhkan kesetiaan pengguna, sebuah temuan yang sejalan dengan teori bahwa pengalaman positif memperkuat hubungan emosional.

Digitalisasi dalam konteks ini, memegang peranan krusial sebagai penggerak utama yang dapat mendorong transformasi pengalaman wisata ke dimensi yang lebih modern dan interaktif, khususnya di Museum Sasmita Loka. Transformasi ini bersifat multidimensional, berusaha merangkul tidak hanya pengunjung awam tetapi juga mereka yang telah membentuk hubungan emosional yang mendalam dengan narasi sejarah yang ditawarkan oleh museum. Implementasi digitalisasi mencakup berbagai aspek, mulai dari pemindaian objek hingga pembuatan replika virtual yang dapat diakses dari mana saja, kapan saja, yang pada akhirnya berpotensi meningkatkan *engagement* dan menarik perhatian *audiens* yang lebih luas. Dengan pemanfaatan teknologi canggih, termasuk *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), pengunjung dapat merasakan dimensi baru dari artefak sejarah yang sebelumnya mungkin terbatas oleh kekangan fisik.

Teknologi-teknologi ini memungkinkan pengunjung untuk menggali lebih dalam, tidak sekadar terpaku pada informasi standar yang disajikan secara statis, tetapi juga menjelajah secara mendetail melalui presentasi visual dan audio yang

lebih kaya. Hal ini tidak hanya menambah nilai didaktik dari koleksi museum, tetapi juga menghubungkan pengunjung pada tingkat yang lebih personal dan mendalam, membawa pengalaman emosional lebih jauh. Ketika digitalisasi diterapkan secara strategis, ia tidak hanya mengubah cara museum menyajikan koleksinya, tetapi juga mengasah potensi untuk memperkuat loyalitas pengunjung, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasio kunjungan berulang dan memperluas jaringan pengunjung setia. Dapat diasumsikan bahwa digitalisasi memiliki potensi signifikan untuk memengaruhi loyalitas wisatawan ke museum Sasmita Loka. Mengingat bahwa transformasi digital berdampak pada cara penyampaian informasi dan interaksi konten museum secara keseluruhan, digitalisasi dapat memperkuat pengalaman pengunjung dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh metode tradisional.

Melalui penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), museum dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam, yang dapat mendorong pengunjung untuk kembali dan membangun keterikatan emosional yang lebih kuat. Dengan teknologi ini, pengunjung lebih mungkin untuk merasakan nilai personal dalam kunjungan mereka, yang dapat memperkuat hubungan mereka dengan museum dan menghasilkan tingkat loyalitas yang lebih tinggi. Namun, tidak boleh diabaikan bahwa implementasi digitalisasi juga dapat menghadapi tantangan, seperti adaptasi teknologi oleh pengunjung dari berbagai latar belakang usia dan kemampuan teknis, yang dapat memengaruhi hasil akhirnya.

Kualitas layanan *virtual tour* memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, terutama pada destinasi budaya seperti museum. Oleh karena itu, digitalisasi memiliki strategi yang tepat, tantangan tersebut dapat diminimalisir. Pada akhirnya, apabila digitalisasi diterapkan dengan cermat dan inovatif, kemungkinan besar akan memperkuat keterlibatan dan loyalitas pengunjung, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif terhadap rasio kunjungan berulang serta kesinambungan hubungan antara museum dan audiensnya.

Urgensi dari penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk mengatasi tantangan adaptasi teknologi yang mungkin dihadapi oleh pengunjung dari berbagai latar belakang usia dan kemampuan teknis. Tantangan ini penting untuk dijawab agar digitalisasi dapat diimplementasikan secara efektif dan tidak hanya menjadi *gimmick* teknologi. Selain itu, melalui analisis mendalam mengenai dampak digitalisasi terhadap loyalitas, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada literatur akademik mengenai pariwisata digital, sebuah bidang yang semakin relevan tetapi masih minim penelitian khusus terkait dengan loyalitas wisatawan pada destinasi budaya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang penelitian, rumusan masalah ini yaitu:

Apakah digitalisasi koleksi Museum Sasmita Loka berpengaruh terhadap loyalitas wisatawan?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan Jurnal Artikel Ilmiah ini adalah :

Menganalisis pengaruh digitalisasi koleksi Museum Sasmita Loka terhadap loyalitas wisatawan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis, yaitu :

- a. Bagi Penulis, meningkatkan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian dan menganalisis data, memberikan pengalaman dan kemampuan dalam menyusun dan menulis laporan penelitian.
- b. Bagi Akademik, manfaat penelitian ini untuk memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan konsep tentang museum dan digitalisasi serta menyediakan referensi dan sumber informasi untuk penelitian lanjutan.
- c. Bagi Instansi, dapat membantu museum dalam mengembangkan strategi digitalisasi yang efektif dan efisien dan menyediakan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan museum dalam menghadapi era digital.

## **1.5. Sistematika Penulisan**

Penulisan artikel ilmiah ini menggunakan susunan penulisan sebagai berikut:

#### 1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

#### 1.5.2 BAB II KAJIAN LITERATUR DAN KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian literatur sebagai rujukan untuk penelitian ini dan juga kajian teori.

#### 1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 1.5.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan yang disajikan dengan menjelaskan gambaran umum dari objek yang diteliti dan menghasilkan penelitian mengenai pengaruh digitalisasi koleksi museum sasmita loka terhadap loyalitas wisatawan.

#### 1.5.5 BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang akhir dari pembahasan penelitian, pada Bab penutup berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian yang telah diperoleh dan di analisis.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh digitalisasi koleksi Museum Sasmita Loka terhadap loyalitas wisatawan, dapat diambil simpulan bahwa digitalisasi memiliki pengaruh signifikan terhadap loyalitas wisatawan di Museum Sasmita Loka Panglima Besar Jenderal Sudirman Yogyakarta. Oleh karena itu, untuk  $H_1$  terbukti kebenarannya dan dinyatakan diterima sedangkan  $H_0$  ditolak.

#### **5.2. Saran**

Rekomendasi/masukan berikut ini berdasarkan temuan studi tentang bagaimana digitalisasi memengaruhi loyalitas wisatawan Museum Sasmita Loka Panglima Besar Jenderal Sudirman Yogyakarta

1. Untuk meningkatkan loyalitas wisatawan di Museum Sasmita Loka Panglima Besar Jenderal Sudirman pengelola disarankan untuk memperkuat kehadiran digital melalui *website* dan media sosial sebagai sarana promosi dan edukasi yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, pengembangan konten digital yang interaktif seperti video sejarah, cerita pahlawan, kuis, dan tur virtual dapat meningkatkan minat dan loyalitas pengunjung. Proses digitalisasi koleksi dengan bantuan teknologi seperti AR/VR juga penting untuk memperluas akses dan menumbuhkan ketertarikan. Museum juga perlu memanfaatkan sistem *feedback* digital guna memahami kebutuhan pengunjung dan meningkatkan layanan. Untuk

mendukung semua ini, peningkatan kapasitas SDM dalam pengelolaan teknologi digital menjadi hal yang penting agar strategi digitalisasi berjalan optimal.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan artikel ilmiah ini untuk menambahkan variabel lain seperti kualitas layanan, kepuasan, atau nilai edukatif guna memperkaya analisis terhadap loyalitas wisatawan. Studi komparatif dengan museum lain juga dapat memberikan gambaran praktik digitalisasi yang lebih luas. Selain itu, pendekatan kualitatif atau *mixed methods* dapat digunakan untuk menggali persepsi pengunjung secara lebih mendalam. Penelitian juga sebaiknya mempertimbangkan segmentasi pengunjung agar strategi digital yang dihasilkan lebih tepat sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Almumtazah, N., Azizah, N., Putri, Y. L., & Novitasari, D. C. R. (2021). Prediksi Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Terapan*, 18(1), 31–40. <https://doi.org/10.22487/2540766x.2021.v18.i1.15465>
- Firdaus, M. (2010). Intrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Fitriana, R., & Utamajaya, J N. (2021). Evaluasi Manajemen Risiko Teknologi Informasi Berbasis Iso 31000: 2018. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(05), 453-459
- Folga-Januszewska, D. (2020). History of the museum concept and contemporary challenges: Introduction into the debate on the new ICOM museum definition. *Muzealnictwo*, 61(61), 27–45. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0014.1129>
- Ghozali. (2018). Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe And Bistro. *Agora*, 7(2), 1–5. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/8734/7880>
- Hanif, A., Kusumawati, A., & Kholid Mawardi, M. (2016). Pengaruh Citra Destinasi Terhadap Kepuasan Wisatawan Serta Dampaknya Terhadap Loyalitas Wisatawan (Studi Pada Wisatawan Nusantara Yang Berkunjung Ke Kota Batu). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)/Vol*, 38(1), 1–9.
- Hidayatullah, S., Windhyastiti, I., Patalo, R. G., & Rachmawati, I. K. (2020). Citra Destinasi : Pengaruhnya terhadap Kepuasan dan Loyalitas Wisatawan yang Berkunjung ke Gunung Bromo. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 8(1), 96–108. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v8i1.4246>
- Junaid, I. (2017). Museum dalam perspektif pariwisata dan pendidikan. *Sosialisasi Museum, 20 November 2017 Museum La Galigo Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan, November*, 1–15.
- Jurnal, J., Mea, I., Keputusan, T., Di, B., & Ra, M. (2024). *PENGARUH AMENITAS DAN DAYA TARIK WISATA JIMEA / Jurnal Ilmiah MEA ( Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi )*. 8(3), 1412–1427.

- Luthfiyah, M. F. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. November, 26.
- Mania, S. (2008). Teknik Non Tes: Telaah Atas Fungsi Wawancara Dan Kuesioner Dalam Evaluasi Pendidikan. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(1), 45–54.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a4>
- Muis, M. R., Gultom, D. K., Jufrizen, & Azhar, M. E. (2020). Word of Mouth Electronic Model: Citra Destinasi, Kepuasan dan Loyalitas Wisatawan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 21(1), 1–19.
- Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>
- Peningkatkan, U., Pengunjung, J., & Bimoadji, A. D. (2017). *Penguatan nasionalisme museum sasmitaloka panglima besar jenderal sudirman: usaha peningkatkan*.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahayu, E. I. H. (2024). ... Pada Warung Madura Di Cengkareng-Jakarta Barat: Moderasi Harga Terhadap Hubungan Lokasi usaha Dengan Keputusan Pembelian Pada Warung Madura Di .... *Jurnal Administrasi Bisnis*, 4, 1–6.  
<http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jab/article/view/3468%0Ahttp://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jab/article/download/3468/1648>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 1–781.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian*. 2(3), 211–213.
- Sujana, B. J., Nursetiawan, I., & Sujai, I. (2023). Digitalisasi Desa Dan Pengembangan Desa Wisata Di Kalurahan Sambirejo. *Peran Desa Dalam Pemulihan Pasca Pandemi Covid-19 Melalui Percepatan Transformasi Digital*, 159–164.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Dalam Penelitian. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58.  
<https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p049>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal*

*IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.  
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Wekke, I. S. (2019). Metode Penelitian Ekonomi Syariah. In *Gawe Buku* (Issue December 2019).

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.  
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>