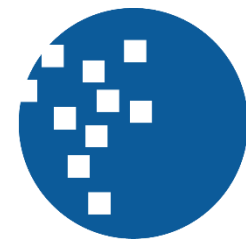


**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI
INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND
PERCEPTION PERUSAHAAN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

CINDY CELIA JENNIFER

00000069040

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI
INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND
PERCEPTION PERUSAHAAN**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

CINDY CELIA JENNIFER

00000069040

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cindy Celia Jennifer

Nomor Induk Mahasiswa : 000000069040

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI
INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND
PERCEPTION PERUSAHAAN**

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Desember 2025



Cindy Celia Jennifer

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND PERCEPTION PERUSAHAAN

Oleh
Nama : Cindy Celia Jennifer
NIM : 00000069040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 14 Januari 2026

Pukul 11.30 s.d 13.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

Penguji



Siti Fifthya Mauldina, S.Sos., M.Si.
NUPTK 7556755656230102

Pembimbing



Hanif Suranto, S.Sos., M.Si.
NIDN 0306027102

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cindy Celia Jennifer
NIM : 00000069040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Company Profile* PT YUKK
Kreasi Indonesia (YUKK Indonesia) Berbasis E-book Interaktif untuk
Meningkatkan *Branding* Perusahaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.

Lainnya, pilih salah satu:

- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
- ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Desember 2025


Cindy Celia Jennifer

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi karya ini dengan judul: **“PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND PERCEPTION PERUSAHAAN”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari sepenuhnya bahwa skripsi karya ini tidak mungkin diselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama masa studi maupun proses penyusunannya. Oleh karena itu, saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara
4. Bapak Hanif Suranto, S.Sos., M.Si. sebagai Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir dan skripsi karya ini.
5. Bapak Edo Tirtadarma, M.Ds. sebagai Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Kepada Perusahaan YUKK Indonesia dan keluarga besar YUKK Indonesia yang menerima saya dan mendukung saya untuk dapat berkontribusi dengan karya tugas akhir ini.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan skripsi karya ini.
8. Kepada sahabat (CL, S, D, Y, R) dan teman-teman saya yang telah memberikan dukungan secara emosional dari persiapan hingga penyelesaian skripsi karya ini.
9. Kepada sahabat seperjuangan saya di UMN TV yang telah memberikan motivasi dan dukungan secara emosional untuk bersama-sama mengejar gelar S1 dengan lulus dalam 3.5 tahun.

Semoga skripsi karya ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya bagi para pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2025



Cindy Celia Jennifer

PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT YUKK KREASI INDONESIA (YUKK INDONESIA) BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BRAND PERCEPTION PERUSAHAAN

Cindy Celia Jennifer

ABSTRAK

YUKK Indonesia, sebagai penyedia jasa pembayaran digital berlisensi Bank Indonesia, menghadapi tantangan *brand misperception* di mana publik hanya mengenal perusahaan sebagai penyedia QRIS, padahal menawarkan solusi *all-in-one payment gateway*, sehingga perancangan *company profile* berbasis *e-book* interaktif bertujuan menyediakan *strategic communication tool* untuk merepresentasikan *full service portfolio* dan meningkatkan *brand perception target market*. Perancangan karya menggunakan pengumpulan data dengan metode kualitatif melalui observasi, wawancara dengan tiga narasumber managerial YUKK Indonesia, dan studi pustaka terhadap *existing company profile* serta *brand* dan *logo guidelines*, dengan menerapkan prinsip *PR writing*, *copywriting*, dan desain komunikasi visual berformat *e-book* interaktif berfitur *page-flipping* dan *hyperlink*. *Prototype company profile* terdiri dari 68 halaman dengan 7 *section* utama yang mengintegrasikan *identity* perusahaan, *full service portfolio*, dokumentasi kegiatan, dan *partnership*, dengan evaluasi melalui *survey* internal (15 responden), *survey* eksternal (18 responden) dan FGD (7 peserta) menunjukkan 93,8% responden eksternal mengalami peningkatan persepsi yang jauh lebih positif, 86,7% responden merasa jauh lebih paham tentang perusahaan dan 73,3% merasakan peningkatan *engagement* signifikan dengan rata-rata penilaian keseluruhan 8,5/10. *Prototype company profile* berbasis *e-book* interaktif yang dirancang dinilai efektif mengatasi *gap* persepsi dan memposisikan YUKK Indonesia sebagai *all-in-one payment solution* melalui pendekatan naratif dan visualisasi *engaging* yang konsisten dengan *brand identity* perusahaan.

Kata kunci: *Brand Perception, Company Profile, Corporate Branding, E-book, YUKK Indonesia*

DESIGNING AN INTERACTIVE E-BOOK-BASED COMPANY PROFILE FOR PT YUKK KREASI INDONESIA (YUKK INDONESIA) TO ENHANCE COMPANY BRAND PERCEPTION

Cindy Celia Jennifer

ABSTRACT

YUKK Indonesia, a digital payment service provider licensed by Bank Indonesia, is currently addressing challenges related to brand misperception. The public predominantly identifies the company solely as a QRIS provider, overlooking its comprehensive all-in-one payment gateway solutions. Consequently, an interactive e-book-based company profile has been strategically designed to serve as a communication tool. This initiative aims to accurately represent the company's full-service portfolio and enhance brand perception among its target market. The design process incorporated qualitative data collection methods, including observations, interviews with three managerial personnel from YUKK Indonesia, and a thorough literature review of existing company profiles, brand guidelines, and logo specifications. The project applied principles of public relations writing, copywriting, and visual communication design, resulting in an interactive e-book format with page-flipping functionality and integrated hyperlinks. The corporate profile prototype, comprising 68 pages across 7 primary sections, comprehensively integrates corporate identity, a full-service portfolio, activity documentation, and strategic partnerships. Evaluation through internal survey (15 respondents), external survey (18 respondents) and a focus group discussion (7 participants) revealed that 93.8% of respondents experienced significantly more positive perception, 86.7% of respondents reported a significant increase in their understanding of the company, while 73.3% experienced a notable improvement in engagement. The overall average rating for the prototype was 8.5 out of 10. The interactive e-book company profile prototype is assessed as effectively bridging the perception gap, strategically positioning YUKK Indonesia as a comprehensive payment solution through compelling narratives and engaging visualizations, all while maintaining consistency with the brand identity.

Keywords: Brand Perception, Company Profile, Corporate Branding, E-book, YUKK Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya	7
1.3.1 Kegunaan Akademis	7
1.3.2 Kegunaan Praktis	8
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Referensi Karya	10
2.2 Landasan Konsep	22
2.2.1 <i>Company Profile</i>	22
2.2.1.1 Struktur Umum Perusahaan	22
2.2.1.2 Jenis-jenis <i>Company Profile</i>	27
2.2.1.3 Langkah Produksi <i>Company Profile</i>	30
2.2.1.4 <i>Company Profile</i> Berbasis E-book Interaktif	34
2.2.2 <i>Corporate Branding</i> dalam <i>Company Profile</i>	36
2.2.2.1 <i>Brand Perception</i>	37
2.2.3 <i>PR Writing</i> dalam <i>Company Profile</i>	39
2.2.3.1 <i>Copywriting</i>	42
2.2.4 Komunikasi Visual dalam <i>Company Profile</i>	44
2.2.5 Prinsip dan Unsur Desain	46
BAB III	
METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	51

3.1 Tahapan Pembuatan	51
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	51
3.1.1.1 Observasi	52
3.1.1.2 Wawancara	53
3.1.1.3 Studi Pustaka	54
3.1.2 Metode Perancangan Karya	54
3.1.2.1 <i>Planning</i> dan <i>Objective Setting</i>	54
3.1.2.2 <i>Layout</i> dan <i>Copywriting</i>	58
3.1.2.3 <i>Visual Concepting</i>	59
3.2 Rencana Anggaran	63
3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI	64
BAB IV	
STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	65
4.1 Strategi Perancangan	65
4.1.1 Pra Produksi (Pemahaman <i>Product Value</i>)	65
4.1.1.1 Hasil Observasi	65
4.1.1.2 Wawancara	67
4.1.1.3 Studi Pustaka	71
4.1.2 Produksi	74
4.1.2.1 Perencanaan	75
4.1.2.2 <i>Content Development</i>	76
4.1.2.3 <i>Editing & Adjustment</i>	82
4.2 Implementasi Karya	84
4.2.1 Realisasi Rencana Desain Karya	85
4.2.1.1 Halaman Awal	85
4.2.1.2 Daftar Isi	86
4.2.1.3 Kenalan dengan CEO & Co-Founder	87
4.2.1.4 <i>Section</i> Pengenalan YUKK Indonesia	88
4.2.1.5 <i>Section</i> Profil Perusahaan	92
4.2.1.6 <i>Section</i> YUKK Payment Gateway	95
4.2.1.7 <i>Section</i> Kegiatan Komunikasi dan Publikasi Perusahaan	106
4.2.1.8 <i>Section</i> Kegiatan Perusahaan	109
4.2.1.9 <i>Section</i> Mitra Perusahaan	111
4.2.1.10 <i>Section</i> Informasi Tambahan	115
4.2.1.11 <i>Cover</i> Belakang	118
4.2.2 Realisasi Rencana Anggaran Dana	119

4.3 Evaluasi	120
4.3.1 <i>Survey</i>	121
4.3.1.1 <i>Survey Internal</i>	121
4.3.1.1.1 Pertanyaan mengenai Profil Responden	121
4.3.1.1.2 Pertanyaan mengenai Efektivitas Konten dan Pesan dalam <i>Company Profile</i>	123
4.3.1.1.3 Pertanyaan mengenai Efektivitas Penggunaan Format <i>E-book</i> Interaktif untuk <i>Company Profile</i>	126
4.3.1.2 <i>Survey Eksternal melalui Form</i>	130
4.3.1.2.1 Pertanyaan mengenai Persepsi sebelum Melihat <i>Company Profile</i>	131
4.3.1.2.2 Pertanyaan mengenai Kesan terhadap <i>Company Profile</i>	133
4.3.1.2.3 Pertanyaan mengenai Perubahan Persepsi setelah melihat <i>Company Profile</i>	135
4.3.1.3 <i>Survey Eksternal melalui Kontak Personal</i>	140
4.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	143
4.3.2.1 Peserta FGD	143
4.3.2.2 Sesi FGD	145
4.3.2.2 Hasil FGD	147
BAB V	
KESIMPULAN SARAN	152
5.1 Kesimpulan	152
5.2 Saran	153
5.2.1 Saran Akademis	153
5.2.2 Saran Praktis	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	158

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Umum Perusahaan	6
Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya	17
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> dan <i>Project Schedule</i> Perancangan <i>Company Profile</i>	58
Tabel 3.2 Rencana Anggaran	63
Tabel 4.1 Rubrikasi Konten <i>Company Profile</i>	76
Tabel 4.2 <i>Copywriting</i> Konten <i>Company Profile</i>	78
Tabel 4.3 Realisasi Rencana Anggaran Dana	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Color Palette</i> YUKK Indonesia	60
Gambar 3.2 <i>Visual Style</i> Media Sosial YUKK Indonesia	61
Gambar 3.3 <i>Company Profile</i> Ebda Studio	62
Gambar 3.4 <i>Company Profile</i> Boxes Communication	62
Gambar 4.1 <i>Existing Company Profile</i> YUKK Indonesia	66
Gambar 4.2 <i>Deck Lengkap Existing Company Profile</i> YUKK Indonesia	71
Gambar 4.3 <i>Brand Guideline</i> YUKK Indonesia	72
Gambar 4.4 <i>Logo Guideline</i> YUKK Indonesia	73
Gambar 4.5 <i>Website</i> YUKK Indonesia	74
Gambar 4.6 <i>Draft Layout</i>	80
Gambar 4.7 <i>Visual Development</i>	82
Gambar 4.8 ‘YUKK App’ & ‘YUKK Merchant’ <i>Draft</i> Pertama	83
Gambar 4.9 <i>Cover Depan Company Profile</i>	85
Gambar 4.10 <i>Filler Page</i> Halaman Awal	86
Gambar 4.11 Halaman Daftar Isi	87
Gambar 4.12 Halaman Kenalan dengan CEO & Co-Founder	88
Gambar 4.13 Halaman Pengenalan YUKK Indonesia	89
Gambar 4.14 Halaman Sejarah & Pemilihan Nama YUKK Indonesia	90
Gambar 4.15 Halaman <i>Milestones</i> YUKK Indonesia	91
Gambar 4.16 Halaman Lisensi dan Sertifikasi YUKK Indonesia	92
Gambar 4.17 Halaman Visi dan Misi YUKK Indonesia	93
Gambar 4.18 Halaman Nilai Inti Perusahaan YUKK Indonesia	94
Gambar 4.19 Halaman Jajaran Pimpinan YUKK Indonesia	95
Gambar 4.20 Halaman Gambaran Umum Perusahaan	96
Gambar 4.21 Halaman Merek YUKK Indonesia	97
Gambar 4.22 Halaman Produk dan Layanan YUKK Indonesia	98
Gambar 4.23 Halaman YUKK Payment Gateway	99
Gambar 4.24 Halaman QRIS Statis & Dinamis	100
Gambar 4.25 Halaman YUKK Settlement dan YUKK Wallet	101
Gambar 4.26 Halaman Payment in Point of Sales & Payment in Commerce	102
Gambar 4.27 Halaman YUKK Dashboard dan YUKK Payment Link	103
Gambar 4.28 Halaman YUKK App dan YUKK Merchant	104
Gambar 4.29 Halaman Keunggulan dan Pencapaian YUKK PG	105
Gambar 4.30 Halaman Target Pasar	106
Gambar 4.31 Halaman Kenali Virtual Ambassador Kami	107
Gambar 4.32 Halaman Kampanye Digital & <i>Offline</i>	108
Gambar 4.33 Halaman Publikasi	109
Gambar 4.34 Halaman YUKK Event	110

Gambar 4.35 Halaman YUKK Fe5tival 2023	111
Gambar 4.36 Halaman Testimoni Mitra	112
Gambar 4.37 Halaman Mitra Merchant	113
Gambar 4.38 Halaman Mitra Teknologi dan EO	114
Gambar 4.39 Halaman Mitra <i>Foodcourt</i> dan Mal	115
Gambar 4.40 Halaman <i>Life at</i> YUKK Indonesia	116
Gambar 4.41 Halaman Pertanyaan yang Sering Diajukan (FAQ)	117
Gambar 4.42 Halaman Lokasi dan Kontak	118
Gambar 4.43 <i>Cover</i> Belakang	119
Gambar 4.44 Diagram Lama Bekerja Responden	122
Gambar 4.45 Grafik Departemen/Divisi Responden	122
Gambar 4.46 Diagram Pemahaman Responden	123
Gambar 4.47 Diagram Kesesuaian dengan Identitas & Budaya Perusahaan	124
Gambar 4.48 Diagram Manfaat <i>Company Profile</i> secara Profesional	124
Gambar 4.49 Grafik Kelengkapan Informasi dalam <i>Company Profile</i>	125
Gambar 4.50 Diagram Kejujuran & Autentisitas Representasi Perusahaan	125
Gambar 4.51 Grafik Kesan Keseluruhan terhadap <i>Company Profile</i> Format <i>E-book</i> Interaktif	126
Gambar 4.52 Diagram Daya Tarik Format <i>Flipbook</i> untuk Pengalaman Membaca	127
Gambar 4.53 Diagram Penggunaan Fitur <i>Hyperlink</i> dalam <i>E-book</i>	127
Gambar 4.54 Grafik Preferensi Pengalaman Membaca	128
Gambar 4.55 Penilaian <i>Layout</i> dan Tata Letak Informasi <i>E-book</i>	129
Gambar 4.56 Diagram <i>Engagement</i> Format Interaktif terhadap Format Statis	129
Gambar 4.57 Tingkat Familiaritas Responden terhadap YUKK Indonesia	131
Gambar 4.58 Hal yang Diasosiasikan Responden terhadap YUKK Indonesia	132
Gambar 4.59 Grafik Kesan Pertama terhadap <i>Company Profile</i>	133
Gambar 4.60 Grafik Tingkat Pemahaman Informasi dalam <i>Company Profile</i>	133
Gambar 4.61 Grafik Daya Tarik Desain dan Presentasi <i>Company Profile</i>	134
Gambar 4.62 Grafik Persepsi terhadap YUKK Indonesia setelah melihat <i>Company Profile</i>	135
Gambar 4.63 Diagram Perubahan Pandangan tentang YUKK Indonesia	136
Gambar 4.64 Grafik Peningkatan Pemahaman terhadap YUKK Indonesia secara Keseluruhan	137
Gambar 4.65 Asosiasi YUKK Indonesia setelah Melihat <i>Company Profile</i>	138
Gambar 4.66 Diagram Keunikan YUKK Indonesia Dibandingkan Perusahaan Sejenis	139
Gambar 4.67 <i>Personal Chat</i> dengan Merchant @madebynay.id	140
Gambar 4.68 <i>Personal Chat</i> dengan Infinite Event Organizer	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil <i>Company Profile</i>	158
Lampiran B Surat Permohonan Penggunaan Merek	159
Lampiran C Lembar Verifikasi Tugas Akhir (PRO-STEP-04)	160
Lampiran D Form Bimbingan Tugas Akhir dengan Dosen Pembimbing	161
Lampiran E Form Konsultasi Tugas Akhir dengan Dosen Ahli	162
Lampiran F Hasil Turnitin	163
Lampiran G Transkrip Wawancara	164
Lampiran H Hasil Evaluasi Akhir (<i>Survey Internal</i>)	175
Lampiran I Hasil Evaluasi Akhir (<i>Survey Eksternal</i>)	176
Lampiran J Dokumentasi FGD	178
Lampiran K Hasil AI <i>Checker</i>	179
Lampiran L <i>Curriculum Vitae</i>	181

