BAB III.

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Pada dasarnya objek merupakan apa yang hendak diselidiki di dalam kegiatan penelitian. Ada beberapa persoalan yang perlu untuk kita pahami supaya dapat menentukan serta menyusun objek penelitian di dalam metode penelitian dengan baik yaitu berhubungan dengan apa itu objek penelitian di dalam penelitian kualitatif. Selain itu apa saja objek penelitiannya dan juga kriteria seperti apa yang bisa dijadikan objek dari penelitian yang kita lakukan.

Menurut pengertian, objek adalah keseluruhan dari gejala yang terdapat di sekitar kehidupan kita. Apabila kita lihat dari sumbernya, maka objek di dalam suatu penelitian kualitatif disebut sebagai situasi sosial yang di dalamnya terdiri dari tiga elemen yaitu :

1. Tempat
2. Pelaku
3. Aktivitas

Yang mana dari ketiga elemen tersebut saling bersinergi. Akan tetapi objek penelitian kualitatif juga tidak semata-mata bergantung pada situasi sosial dari tiga elemen itu saja melainkan juga bisa berupa tumbuhan, peristiwa alam, binatang, kendaraan dan sebagainya.

Objek penelitian penting diungkapkan karena berperan dalam menunjang keberhasilan kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai. Dengan demikian yang menjadi objek penelitian ini adalah "Pembangunan aplikasi E-commerce di distro Pandastore". Selanjutnya untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugasnya di bawah ini.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari menggemari fashion dan seni serta memerhatikan apa yang dipakai oleh orang lain. Kami memilih menjual berbagai tas backpack, slingbag sampai totebag.Disini Kami mulai iseng membuat beberapa model tas dan kami pasarkan lewat teman teman kala itu. Tanpa disangka mulai banyak yang menyukai tas yang kami buat lalu melanjutkannya hingga sekarang.Usaha ini kami bangun 3 tahun ke belakang, tepatnya bulan agustus 2010 .

Ide dari usaha tas dan fashion ini kami tekuni atas latar belakang kami menyukai fashion dan seni. Kami ingin menggabungkan antara seni dan fashion jadi satu kesatuan. Karena apabila fashion dan seni bertemu akan menjadi sesuatu yang luar biasa. Dilatarbelakangi ketika melihat seseorang yang begitu bangganya ketika mempunyai barang apapun itu yang tidak di punyai orang lain, seperti tas contohnya, dan tas branded tersebut diproduksi 'limited edition' atau edisi terbatas yang tentu harganya sangat mahal. bahkan sampai ada yang ber-investasi kepada sebuah tas. saya berfikir kenapa saya tidak membuat tasedisi terbatas (limited edition)dan mereka bisa terlihat eksklusif .

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

VISI:

1. Memberikan kenyamanan, kemudahan dalam bertransaksi terhadap konsumen serta memberikan pelayan yang dibutuhkan oleh konsumen.
2. Menjadi branded yang visioner di dalam bisnis lifestyle yang diberkati dan memberkati.

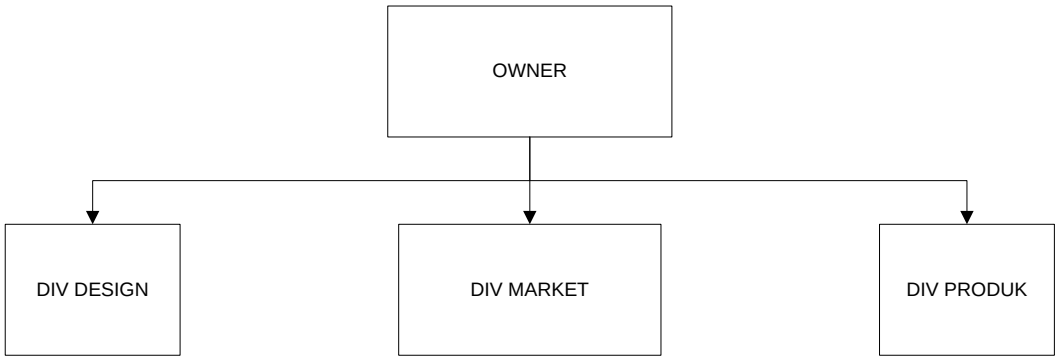
MISI:

1. Mengembangkan produk dan pelayanan yang berkualitas tinggi untuk memuaskan kebutuhan pelanggan.
2. Menjadikan PANDASTORE adalah sebuah brand tas asal Bandung yang fenomenal.

Kami tidak ingin PANDASTORE hanya menjadi sebuah brand yang sekedar laku di pasaran. Kami melihat masih sedikit brand tas yang desainnya sesuai keinginan dan berkarakter. Hal itu dilihat sebagai peluang dalam melakukan differensiasi produk. Berawal dari kegemarannya dengan fashion dan seni maka kami ingin memperkenalkan fashion dan seni melalui tas dan bahkan sebaliknya.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai pola hubungan antara komponen atau bagian yang mempunyai kemampuan untuk suatu organisasi, sedangkan organisasi adalah merupakan sebuah wadah bagi sekumpulan orang yang memiliki kepentingan sama agar mengadakan kerjasama dalam mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan.Struktur Organisasi Pandastore Bags yang terbentuk sampai saat ini , dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Dari struktur organisasi di atas, tentunya setiap divisi mempunyai tugas dan tanggung jawab nya masing masing , adapun tugas tugas dari setiap divisi yaitu :

A. Owner

Bagian Owner/manager bertanggung jawab penuh dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh Pandastore Bags Company. Merencanakan, mengorganisir, dan menjalankan strategi bisnis dengan maksimal serta mengontrol dan evaluasi proses yang ada di Pandastore Bags Company.

B. Divisi Design

Bagian divisi design bertanggung jawab penuh atas perencanaan desain Produk Pandastore (Backpack, slingbag, kaos,kemeja dll). Mulai dari mencari, membuat, dan merencanakan desain Produk yang akan diproduksi dan dipasarkan. Serta bertanggungjawab penuh terhadap pembuatan katalog produk.

C. Divisi Market

Bagian divisi market bertanggung jawab penuh atas perencanaan pemasaran produk Pandastore. Mulai dari mencarikan supplier,Pembelian, Penjualan ,menangani konsumen, pemasaran, dan strategi penjualan yang efektif dan efisien.

D. Divisi Product

Bagian divisi product bertanggung jawab penuh atas perencanaan produksi Produk Pandastore. Mulai dari pengecekan bahan, jenis sablon,jahitan agar Pandastore yang berkualitas terbaik.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian study kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun suatu peristiwa pada masa sekarang.Metode penelitian merupakan sebuah cara penelitian yang dipakai untuk mendapatkan data yang lengkap untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Victor dalam blognya yang ditulis pada rabu, 07 agustus 2013 menjelaskan bahwa Sebenarnya metode penelitian adalah cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan sebuah perencanaan penelitian dimana penelitian bisa berjalan dengan baik dan sistematis. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *deskriptif*. Menurut M.Imamul dalam blognya yang ditulis pada 28 november 2010 menjelaskan bahwa Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa

pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan diteliti. Untuk memperoleh data primer dapat dilakukan dengan cara seperti :

1. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan secara langsung . Dalam hal ini pengamatan secara langsung pada PandaStore.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dimana peneliti bertemu langsung (tatap muka) atau tidak langsung dengan Owner dan Staf PandaStore

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak terkait. Data sekunder yang diperoleh dari instasi terkait meliputi profil instansi,struktur organisasi, uraian tugasserta dokumen-dokumen yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan dalam proses penelitian untuk memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapai tujuan penelitian dan pengembangan sistem. Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

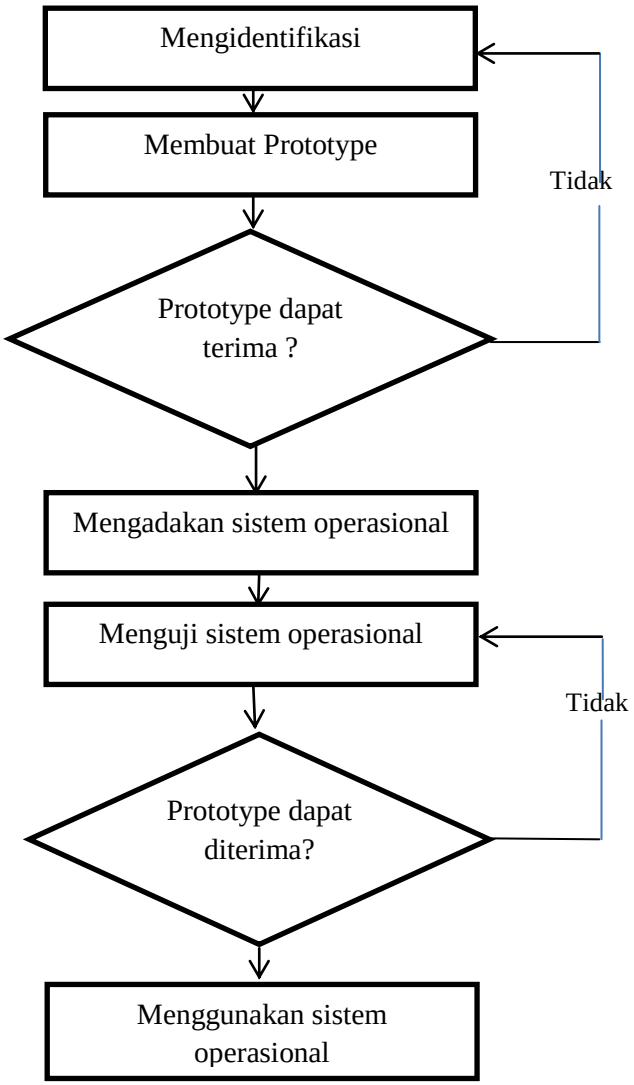
Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pendekatan terstruktur. Dengan tools diantaranya Flow map, Diagram kontek,DFD,kamus data dan perancangan basis data. Tujuannya adalah supaya pada akhir pengembangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem, penulis menggunakan pendekatan prototype karena dalam metode ini terdapat tahapan-tahapan yang memberikan kemudahan, jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke

tahap sebelumnya serta pengujian dilakukan oleh pembuat. Model *prototype* adalah metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Karena penulis memulai penelitian ini dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dari pada sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat.Pendekatan Prototype dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

PENDEKATAN PROTOTYPE



Gambar 3.2 Pendekatan Prototype

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dengan definisi yang jelas merupakan suatu keharusan, kemudian dilakukan ‘perancangan kilat’.Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah prototipe.Prototipe tersebut dievaluasi dan dipakai untuk membagi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

Iterasi terjadi pada saat prototipe disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan. Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.Bila prototipe yang sedang bekerja dibangun pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada yang memungkinkan program yang bekerja untuk dimunculkan secara cepat.

Alasan penulis menggunakan metode prototype dikarenakan perangkat lunak yang di buat penulis harus memenuhi kebutuhan pelanggan, selain itu, tempat penulis meneliti masih akan terus berkembang. Sehingga dengan metode ini akan mudah untuk di reka ulang sesuai dengan kebutuhan.

3.2.3.3. AlatBantuAnalisis dan Perancangan

a. Flow Map

Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antar area pertanggungjawaban didalam sebuah organisasi.Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya.Secara rinci bagan alir ini menunjukan dimana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakan dokumen tersebut dan lain-lain.Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem.Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang merupakan atau menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya

b. Diagram Kontek

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus).Dalam diagram konteks hanya ada satu proses tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

c. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu gambaran secara logika. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh alirandata.

Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkanpemakai (user) yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang

akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses data pada Data Flow Diagram (DFD) merupakan sekumpulan program, dapat juga merupakan transformasi data secara manual.

d. Kamus Data

Kamus data dapat merupakan hasil property dari data.Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi anatara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan laporan dan database.

e. Perancangan Basis Data

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan entity dan relasi nya yang berfungsi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan key yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relation sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan dalam normalisasi adalah bentuk:

a. Bentuk normalisasi I/1-NF (First Normal Form)

   Suatu relasi memenuhi normal 1-NF jika setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap barisnya.

b. Bentuk normalisasi II/2-NF (Second Normal Form)

   Suatu relasi memenuhi normal 2-NF jika memenuhi 1-NF, dan setiap kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika suatu kolom selalu bernilai sama untuk nilai kunci yang sama.

c. Bentuk normalisasi III/3-NF (Third Normal Form)

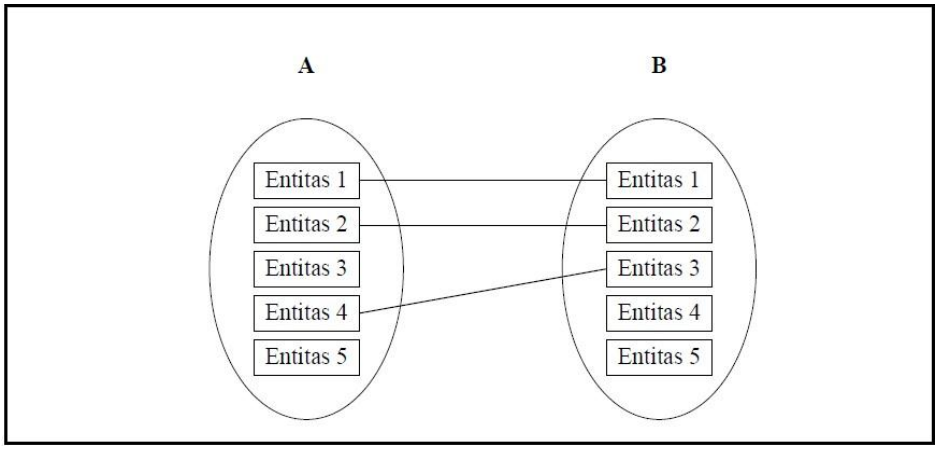
   Suatu relasi memenuhi normal 3-NF jika relasi tersebut memenuhi 2- NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yang lain dalam relasi tersebut. Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

2. Tabel Relasi

Relasi table adalah menggambarkan tentang keterhubungan suatu table dengan tabel lainnya. Ada tiga jenis keterkaitan :

Relasi Satu ke Satu (One To One Relationship)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya. Setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

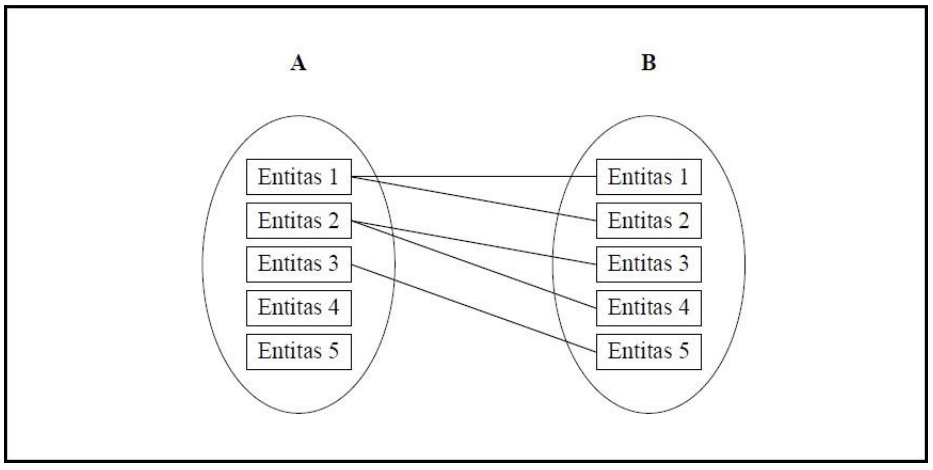


Gambar 3.3 One to One Relationship

(Sumber : FAT [2])

Relasi Satu ke Banyak (One to Many Relationship)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungandengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya,dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan palingbanyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A

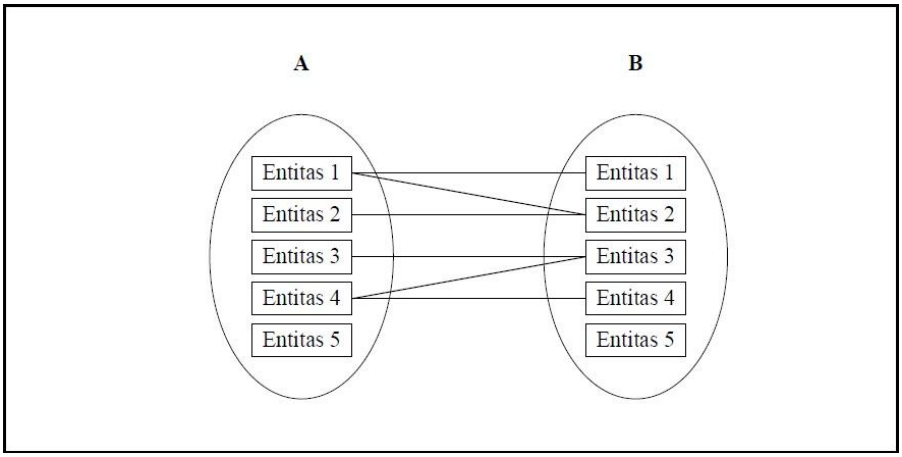


Gambar 3.4 One to Many Relationship

(Sumber : FAT [2])

Relasi Banyak ke Banyak (Many to Many Relationship)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, dan demikian jugasebaliknya, dimana setiap entitas B dapat berhubungan dengan banyakentitas pada himpunan entitas.



Gambar 3.5 Many to Many Relationship

(Sumber : FAT [2]

3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *Software* adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program (data internal, loop, logika, keputusan dan jalur). Data uji dibangkitkan dengan mengetahui struktur internal (kode sumber) dari perangkat lunak.
2. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak.

Ada Banyak teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, diantaranya: Pengujian *Black Box*dan Pengujian *White Box*.

1. Pengujian *Black Box*
   a. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.
   b. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.
   c. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya

   Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi :

   1. Fungsi tidak benar atau hilang
   2. Kesalahan antar muka
   3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data)

4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program
5. Kesalahan performasi.

2. Pengujian*White Box*
   a. Digunakan untuk mengetahui cara kerja suatu perangkat lunak secara internal.
   b. Pengujian dilakukan untuk menjamin operasi-operasi internal sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dengan menggunakan struktur kendali dari prosedur yang dirancang.

   Pelaksanaan pengujian *white box*

   a. Menjamim seluruh independent path dieksekusi paling sedikit satu kali. Independent path adalah jalur dalam program yang menunjukkan paling sedikit satu kumpulan proses ataupun kondisi baru.
   b. Menjalani logical decision pada sisi dan false
   c. Mengeksekusi pengulangan (looping) dalam batas-batas yang ditentukan
   d. Menguji struktur data internal

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box* karena dirasa lebih dimengerti dan lebih mudah diketahui jika ada kesalahan baik dari proses maupun outputnya.

3.3Analisis Sistem yang berjalan

Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu kita menganalisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan yang akan kita bangun tersebut.

3.3.1 Analisis dokumen

Analisis dokumen terdiri dari nama dokumen, sumber, rangkap, deskripsi, dan item data. Adapun analisis dokumen yang ada di Pandastore adalah sebagai berikut :

1. Nama dokumen :Laporan penjualan,Laporan pembelian
   Sumber :Owner
   Rangkap : 1 (satu) lembar
   Item data :Nama Barang, jumlah barang, total bayar,
   Deskripsi : Digunakan untuk mengetahui barang yang masuk dan keluar
2. Nama dokumen : Nota Penjualan
   Sumber :Divisi Market
   Rangkap : 1 (satu) lembar
   Item data :Nama cstumer, alamat, No handphone
   Deskripsi :Sebagai keterangan costumer dalam melakukan pembelian
3. Nama dokumen : Nota Permintaan Barang
   Sumber :Divisi Produk
   Rangkap : 1 (satu) lembar

Item data : Jenis barang, Nama barang, Harga

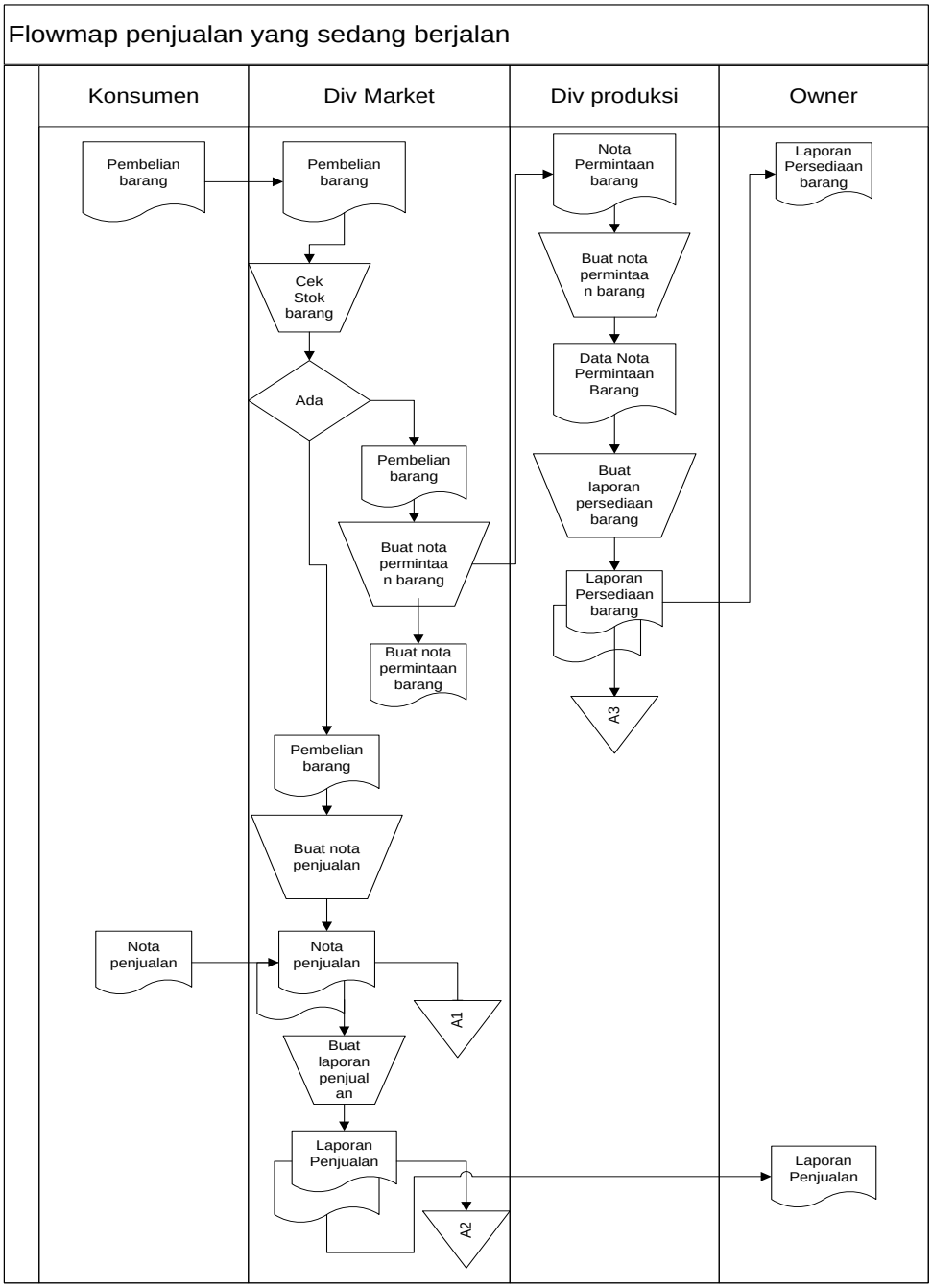
Deskripsi : Sebagai keterangan laporan persediaan barang untuk diberikan kepada owner

3.3.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan–perbaikan.Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

3.3.2.1 Flow Map

Flowmap akan Pelangganikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Dari sistem lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan untuk pengembangan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan. Dibawah ini adalah flowmap Sistem Informasi Penjualan Pandastore yang sedang berjalan.



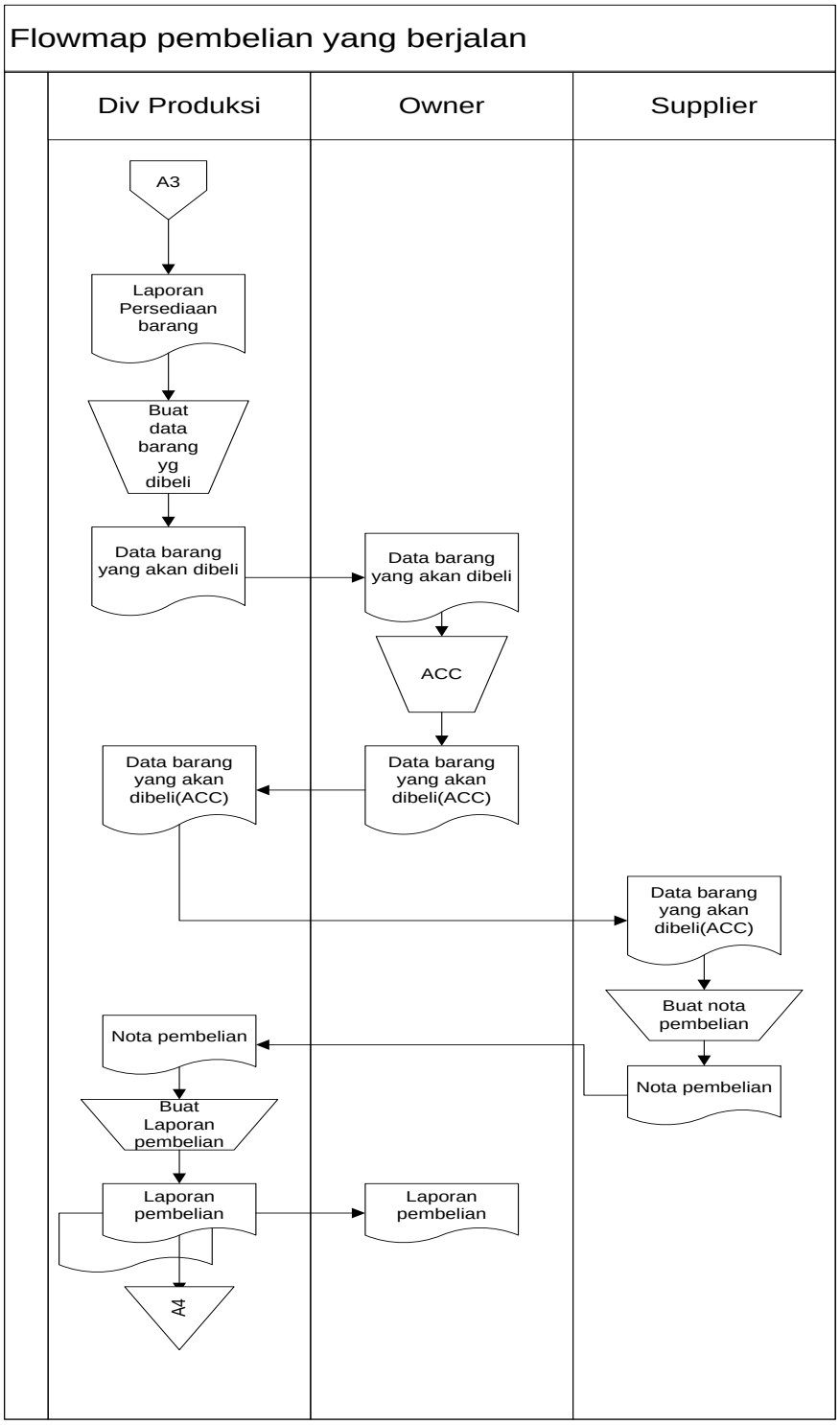
Gambar 3.6 Flowmap Prosedur Penjualan yang sedang berjalan.

Keterangan gambar :

A1 : Arsip Faktur Penjualan Barang

A2 : Arsip Laporan Penjualan Barang

A3 : Arsip Laporan Persediaan Barang



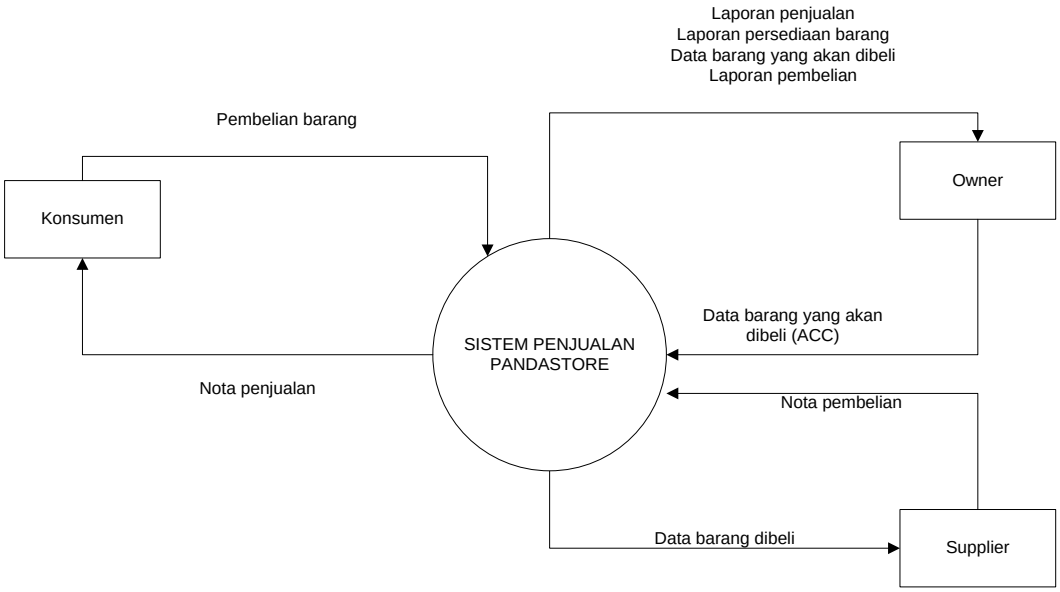
Gambar 3.7 Flowmap Prosedur Pembelian yang sedang berjalan.

Keterangan :

A4 : Arsip Laporan Pembelian Barang

3.3.2.2 Diagram Konteks

berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar dari suatu sistem. Berikut ini merupakan diagram konteks pada Sistem Informasi Penjualan barang di Pandastore yang sedang berjalan.



Gambar 3.8 Diagram Konteks Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan

1. Entitas eksternal

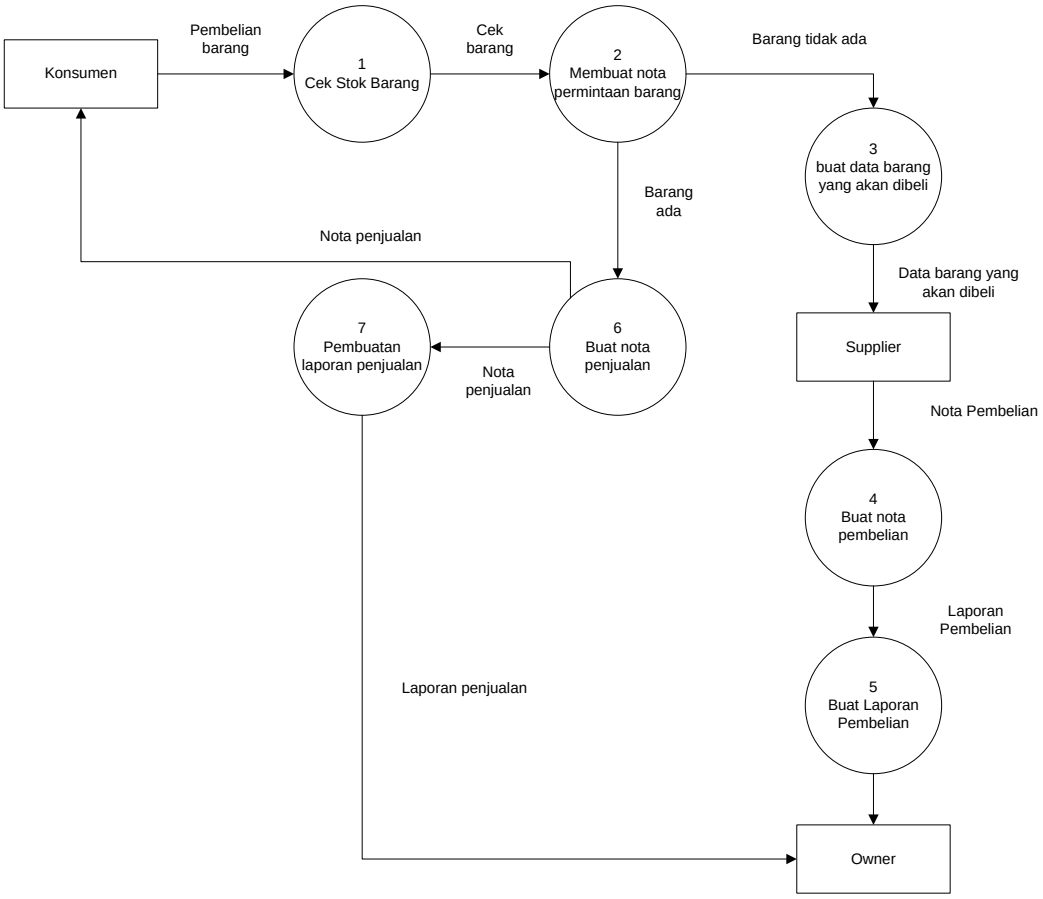
   Entitas eksternal dalam sistem informasi penjualan pada Pandastore yaitu : Konsumen, supplier dan Manager.

2. Entitas Internal

   Entitas eksternal dalam sistem informasi penjualan pada Pandastore yaitu :semua entitas yang ikut terlibat dalam proses pengolahan data pada sistem informasi tersebut.

3.3.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisa pergerakan data yang melalui suatu sistem baik manual maupun terkomputerisasi, termasuk proses data dari penyimpanan data. Data Flow Diagram Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan di Pandastore dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.9 DFD Level 1 penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut :

No	Masalah	Aktor	Solusi
1	Para konsumen sulit untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai produk yang di inginkan.	Pengguna	Maka dibuatlah website e-commerce yang menampilkan semua produk yang diinginkan.
2	Para konsumen malas untuk pergi ke toko pandastore apalagi bila sudah jauh jauh barang yang diinginkan habis/sold out.	Pengguna	Di dalam web e-commerce tersebut memberikan informasi mengenai barang yang ready stok atau sold out..
3	Sistem transaksi penjualan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih bersifat manual, yaitu dengan mencatat satu persatu setiap transaksi.	Pengguna	Merancang web untuk mendapatkan proses transaksi dimanapun kapanpun.
4	Belum adanya cara pemasaran penjualan dengan menggunakan teknologi internet berbasis web site	Pengguna	Dibuat pemasaran penjualan dengan teknologi berbasis website e-commerce