

PROFESI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM INDUSTRI E-COMMERCE DI INDONESIA

Information Technology Profession in E-Commerce Industry in Indonesia

Johanes Fernandes Andry¹⁾, Deny²⁾ dan Okto Yonathan³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bunda Mulia

Diterima 17 Oktober 2019 / Disetujui 03 Januari 2020

ABSTRACT

The electronic media discussed in this paper have only been temporarily focused on the use of internet media and the current profession. Because the use of the internet is currently the most popular used by many people, in addition to being things that can be categorized as things that are 'booming'. It should be underlined, with future technological developments; it is possible to use other network media besides the internet in e-commerce. So our thoughts should not only be fixed on the use of internet media. Community service this time is to provide training/debriefing for students aged 13-17 years in the Hope Youth Orphanage environment is expected to understand and utilize existing e-commerce technology to increase knowledge to students from an early age. Especially giving alternative choices to students in the orphanage, will later gain insight about the profession in the field of information technology, especially e-commerce.

Keywords: E-commerce, Information Technology, Profession, Internet Media

ABSTRAK

Media elektronik yang dibicarakan di dalam tulisan ini untuk sementara hanya difokuskan dalam hal penggunaan media internet dan profesi yang saat ini sedang trend. Pasalnya, penggunaan internetlah yang saat ini paling populer digunakan oleh banyak orang, selain merupakan hal yang bisa dikategorikan sebagai hal yang sedang 'booming'. Perlu digarisbawahi, dengan adanya perkembangan teknologi di masa mendatang, terbuka kemungkinan adanya penggunaan media jaringan lain selain internet dalam e-commerce. Jadi pemikiran kita jangan hanya terpaku pada penggunaan media internet belaka. Pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah memberikan pelatihan/pembekalan kepada siswa usia 13-17 tahun dilingkungan Panti Asuhan Harapan Remaja diharapkan dapat mengerti dan memanfaatkan teknologi e-commerce yang ada untuk meningkatkan pengetahuan kepada para siswa sejak dini. Terutama memberikan alternatif pilihan kepada siswa-siswi di panti asuhan, nantinya mendapatkan wawasan tentang profesi di bidang teknologi informasi, khususnya e-commerce.

Kata Kunci: E-commerce, Teknologi Informasi, Profesi, Media Internet

PENDAHULUAN

Electronic Commerce atau biasa disebut dengan perdagangann elektronik sebagai bagian dari E-Business yaitu bisnis yang dilakukan dengan menggunakan transmisi elelctronik, oleh para ahli dan pelaku bisnis dicoba dirumuskan definisinya. Secara umum e-commerce dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan/perniagaan barang atau jasa (trade of goods and service) dengan menggunakan media elektronik. Jelas, selain dari yang telah disebutkan di atas,

Corresponding Author: jandry@bundamulia.ac.id

bahwa kegiatan perniagaan tersebut merupakan bagian dari kegiatan bisnis. Kesimpulannya, "e-commerce is a part of e-business".

Penggunaan internet dipilih oleh kebanyakan orang sekarang ini karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet, yaitu Internet sebagai jaringan publik yang sangat besar (huge/widespread network), layaknya yang dimiliki suatu jaringan publik elektronik, yaitu murah, cepat dan kemudahan akses. Menggunakan electronik data sebagai media penyampaian pesan/data sehingga dapat

dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun digital.

Perdagangan elektronik adalah konsep yang saat ini sangat kuat dan melalui proses yang secara mendasar telah mengubah arus kehidupan dan kebiasaan dari manusia. Perdagangan elektronik adalah salah satu yang utama kriteria dari revolusi Teknologi Informasi dan komunikasi di bidang perdagangan dan ekonomi (Nanehkaran, 2013). E-commerce singkatan dari perdagangan elektronik. E-commerce meningkatkan standar di kalangan bisnis, serta perdagangan komunitas di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. E-commerce merubah banyak hal, yang mengubah jalan bisnis membeli dan menjual produk dan layanan yang ditawarkan (Niranjanamurthy, dkk, 2013).

E-commerce muncul sebagai cara baru untuk membantu bisnis perusahaan maupun organisasi untuk bersaing di pasar tradisional dan digital dan dengan demikian berkontribusi terhadap kesuksesan ekonomi suatu masyarakat. Pada dasarnya E-commerce adalah jual beli barang dan layanan di internet ataupun online yang menggunakan jaringan khususnya World Wide Web. Perkembangan e-commerce telah mengarah pada perusahaan dan organisasi dengan memindahkan banyak upaya bisnis mereka ke lingkungan online (Awais dan Samin, 2012).

E-commerce telah dicatat sebagai alat yang kuat dalam perdagangan untuk membantu pertumbuhan organisasi supaya berkelanjutan. Proses utama yang ditingkatkan dalam e-commerce adalah jaringan transaksi seperti misalnya proses produksi, proses yang berfokus pada pelanggan, dan internal proses manajemen (Ahmed, 2011). Sebagian besar studi dan penelitian berfokus pada nilai ekonomi serta sumber daya teknologi dalam e-commerce yang meningkatkan operasi organisasi dan efektivitas serta membedakan

masing-masing produk dan layanan (Andry dan Loisa, 2016).

Eksistensi perguruan tinggi ditentukan oleh kemampuannya memberi kontribusi pada masyarakat. Pengabdian masyarakat memiliki esensi yang sangat penting bagi aspek tata laksana dari pengembangan ilmu pengetahuan. Atas dasar nilai-nilai normatif tersebut di atas Program Studi Sistem Informasi Universitas Bunda Mulia Jakarta mempunyai gagasan untuk melakukan pelatihan untuk memberikan pengenalan tentang Teknologi Informasi dalam Industri E-commerce di Indonesia.

Acara pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah memberikan pelatihan/pembekalan kepada siswa usia 13-17 tahun dilingkungan Panti Asuhan Harapan Remaja.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan umum :

1. Memberikan kesempatan dan wawasan kepada dosen universitas Bunda Mulia dan mahasiswa Sistem Informasi untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka memberikan serta memenuhi kewajiban dan fungsinya dalam peran pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Menjalin partnership dan kerjasama yang baik kepada masyarakat dilingkungan Panti Asuhan Harapan Remaja sebagai perwujudan dari pengembangan kompetensi sosial para dosen sebagai akademisi di kampus.
3. Mengembangkan masyarakat khususnya anak-anak panti asuhan kearah yang lebih baik yang siap serta partisipatif dalam pembangunan manusia khususnya anak-anak usia 13-17 tahun seutuhnya guna mencapai tujuan dan arah menuju perbaikan dan kemajuan yang besar, sesuai dengan nilai – nilai sosial yang berlaku di panti asuhan.
4. Meningkatkan kepedulian dosen sebagai akademisi terhadap masalah- masalah dan

sosial yang berkembang di panti asuhan harapan remaja.

5. Berdasarkan latar belakang itulah kami telah mengadakan pelatihan kepada anak usia 13-17 tahun di panti asuhan harapan remaja diharapkan dapat mengerti dan memanfaatkan teknologi e-commerce yang ada untuk meningkatkan pengetahuan kepada para siswa sejak dini.

Tujuan Khusus:

1. Memberikan alternatif pilihan kepada siswa-siswi di panti asuhan, nantinya mendapatkan wawasan tentang profesi di bidang teknologi informasi, khususnya e-commerce.
2. Membantu mempersiapkan peserta anak-anak dalam era teknologi informasi profesi yang tren saat ini seperti youtuber, e-sport, blogger, programmer dan olshop.
3. Meningkatkan pemanfaatan teknologi di Indonesia, khususnya dikalangan anak-anak usia 13-17 tahun.
4. Meningkatkan kerjasama dengan masyarakat, khususnya di panti asuhan harapan remaja.

5. Meningkatkan rasa kepedulian seluruh civitas dosen pada masyarakat khususnya anak-anak usia 13-17 tahun khususnya di panti asuhan untuk mendukung pembelajaran e-commerce berkaitan dengan profesi saat ini.

6. Memberikan edukasi mengenai bagaimana menjawab tantangan serta peluang teknologi informasi dalam era e-commerce, untuk mempersiapkan profesi yang di inginkan.

Manfaat:

Bagi peserta anak-anak usia 13-17 tahun di panti asuhan, mendapatkan pengetahuan serta wawasan yang lengkap dan komprehensif dalam era teknologi informasi, hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan di era e-commerce, profesi yang mereka inginkan.

Menyediakan lapangan pekerjaan terutama di bidang TI.

Manfaat kegiatan yang akan dirasakan oleh kedua belah pihak sebagai berikut :

1. Pihak kampus – Sistem Informasi Universitas Bunda Mulia

a. Adanya wadah bagi dosen dan mahasiswa dalam mengaplikasikan keilmuan mengenai teknologi e-commerce khususnya di bidang profesi di bidang e-commerce.

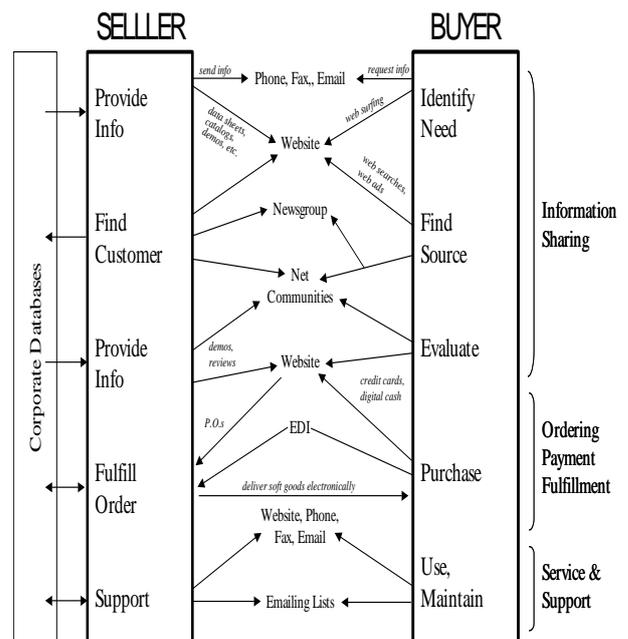
b. Sebagai wadah dan saran dalam pelaksanaan salah satu kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

2. Panti Asuhan Harapan Remaja

a. Menajalalin kerjasama dan memperoleh edukasi tentang bagaimana teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di bidang profesi e-commerce yang sedang trending saat ini.

METODE DAN PELAKSANAAN

Proses Bisnis dalam Kerangka E-Commerce



Gambar 1. Proses Bisnis dalam Kerangka E-Commerce (Kosiur, 1997)

Seperti halnya dalam aktivitas bisnis konvensional, sistem E-commerce juga melalui tahapan-tahapan aktivitas tertentu yang biasa diistilahkan dengan proses bisnis. Dari berbagai jenis proses bisnis yang ada, aktivitas transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli merupakan hal mendasar yang harus dipahami oleh praktisi bisnis (Indrajit, 2001).

Pada Gambar 1 Proses Bisnis dalam Kerangka E-commerce di atas terlihat, bahwa perusahaan, sekelompok orang, atau individu yang ingin menawarkan produk atau jasanya, dapat memulai rangkaian bisnis dengan menggunakan internet sebagai media berkomunikasi (Kosiur, 1997). Dengan bermediakan sebuah website atau homepage, penjual (seller) dapat memberikan berbagai informasi sehubungan dengan profil usaha dan produk atau jasa yang ditawarkan. Di sisi konsumen sebagai calon pembeli (buyers), internet menyediakan akses secara luas dan bebas terhadap semua perusahaan yang telah “mendaftarkan” diri di dunia maya (Indrajit, 2001).

Pertukaran informasi dalam arena ini dapat dilakukan secara satu arah maupun interaktif melalui beragam produk elektronik, seperti komputer, telepon, faks, dan televisi. Proses bisnis pertama di dalam sistem E-commerce ini dinamakan sebagai “information sharing”. Prinsip penjual di dalam proses ini adalah untuk mencari dan menjaring calon pembeli sebanyak-banyaknya, sementara prinsip pembeli adalah berusaha sedapat mungkin mencari produk atau jasa yang diinginkannya, dan mencoba untuk mencari tahu penilaian orang lain terhadap produk atau jasa tersebut.

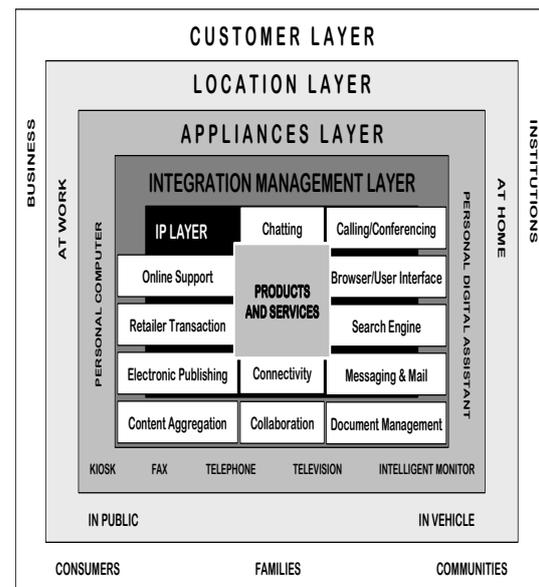
Setelah aktivitas tukar-menukar informasi dilakukan, proses bisnis selanjutnya adalah melakukan pemesanan produk atau jasa secara elektronik. Dua pihak yang bertransaksi sudah selayaknya harus melakukan aktivitas perjanjian tertentu, sehingga proses pembelian

dapat dilakukan dengan sah, benar, dan aman. Pembelian antara dua entiti bisnis biasanya dilakukan melalui jaringan tertentu seperti EDI (Electronic Data Interchange) atau ekstranet. Di dalam proses bisnis ini, ada empat aliran entiti yang harus dikelola dengan baik:

- Flow of goods (aliran produk);
- Flow of information (aliran informasi);
- Flow of money (aliran uang); dan
- Flow of documents (aliran dokumen).

Fasilitas E-commerce yang ada harus dapat mensinkronisasikan keempat aliran tersebut, sehingga proses transaksi dapat dilakukan secara efisien, efektif, dan terkontrol dengan baik (Indrajit, 2001).

Membangun Komunitas Dunia Maya



Gambar 2. Layer Komunitas Dunia Maya (Tapscott, 1998)

Terkadang masyarakat di negara berkembang sering merasa heran melihat bagaimana gencarnya majalah-majalah di dunia pada saat ini membahas dan menceritakan bagaimana internet dan teknologi informasi telah secara signifikan merubah perilaku manusia dan bisnis di beberapa negara sehingga telah membawa peradaban manusia kepada sebuah dunia baru

yang diistilahkan sebagai “The Cyber Community” (Indrajit, 2001).

Keadaan ini membuat negara maju dan negara berkembang telah semakin siap dalam membangun komunitas dan ekonomi digitalnya yang bertumpu pada transaksi-transaksi bisnis berbasis multimedia yang oleh Don Tapscott dalam bukunya “Blueprint to the Digital Economy” digambarkan sebagai sebuah kerangka yang memiliki sejumlah komponen (layer) sebagai prasyarat (Tapscott, 1998):

- Customer Layer menggambarkan bahwa para pengguna infrastruktur terdiri dari berbagai kalangan. Pelanggan tersebut dapat berasal dari kalangan bisnis, konsumen individual, keluarga, komunitas, maupun institusi-institusi lain.
- Location Layer memperlihatkan bahwa para pelanggan tersebut harus dapat melakukan akses ke cyber space dari lokasi mana saja, seperti tempat kerja, pusat keramaian publik, kendaraan, dan rumah.
- Appliances Layer merupakan ketersediaan sejumlah peralatan yang dapat menghubungkan setiap individu dengan infrastruktur teknologi informasi (distribution channels), mulai dari yang paling tradisional sampai yang tercanggih, seperti: faks, telepon, televisi, komputer, monitor canggih, personal digital assistant (PDA), kios, dan lain sebagainya.
- Integration Management Layer yang merupakan inti dari jaringan infrastruktur teknologi informasi memperlihatkan bahwa terlepas dari berbagai jenis merek dan spesifikasi komponen-komponen yang ada, harus diimplementasikan suatu sistem pengelolaan (manajemen) yang dapat mengintegrasikan seluruh komponen-komponen tersebut, baik secara teknis maupun non-teknis. Terlihat pada kerangka tersebut bahwa pada saat ini IP (Internet Protocol) merupakan salah satu hal yang telah disetujui bersama (common denominator) untuk

dipergunakan sebagai standar komunikasi internasional (Indrajit, 2001).

Metode Penyampaian

Penyampaian materi akan dilakukan secara interaktif di dalam ruang kelas Panti Asuhan Harapan Remaja. Peserta akan ditemani sejumlah asisten mentor (merupakan mahasiswa Sistem Informasi Universitas Bunda Mulia). Selanjutnya, asisten mentor akan mengawal dan mengawasi siswa dan siswi dalam mengerjakan beberapa soal latihan game yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Harapan Remaja. Peserta yang mengikuti pelatihan adalah siswa dan siswo usia 13-17 tahun. Pelaksanaan workshop bisa dilihat pada Gambar 3 proses pelaksanaan workshop dan gambar 4 adalah diskusi dengan mentor. Sedangkan Gambar 5 memperlihatkan foto bersama antara peserta dengan Dosen serta mentor dari mahasiswa. Awal pelaksanaannya diawali dengan cara team dosen beserta dengan mahasiswa.

Banyak pekerjaan baru karena teknologi Internet yang memberikan penghasilan aduhai diantaranya adalah youtuber, Blogger, E-Sport, Olshop dan programmer.



Gambar 3 Proses Pelaksanaan Workshop

Dengan penghasilan yang cukup tinggi, menjadi Youtuber memang dipandang sebagai profesi yang menggiurkan. Namun, sebelum terjun ke dalam profesi tersebut, ada baiknya dipahami dahulu mekanisme untuk menjadi seorang Youtuber. Hal pertama yang harus Anda lakukan untuk menjadi Youtuber adalah dengan membuat akun Youtubernya terlebih dahulu. Anda bisa dengan mudah melakukan hal ini jika telah memiliki akun Google.

Setelah itu, aktifkan kanal Youtube dan memberikannya nama. Semakin kreatif dalam mengemas konsep dan ide dalam video yang diunggah, semakin cepat pula kanal Youtube disenangi oleh pengunjung Youtube. Untuk itu, cari konsep dan ide video sebaik mungkin agar penonton di channel juga semakin banyak, seperti misalnya Ria Icis dan Ata Halilintar, mereka adalah youtuber terkenal dari Indonesia dan dikagumi oleh kaum milenial.

Banyak orang jadi bertanya-tanya, kenapa blogger rajin sekali membagikan informasi? Faktanya, blogger bukan hanya sekedar berbagi informasi tapi juga sedang melakukan pekerjaannya melalui kegiatan menulis di blog miliknya. Seorang teman sebagai blogger pasti pernah mengulas berbagai barang dari merek tertentu. Di lain waktu, blogger tersebut hadir di acara tertentu dan membagikan cerita tentang aktivitas mereka. Ternyata yang mereka lakukan itu adalah salah satu cara mendapatkan uang dari blog. Salah satu hal yang paling asyik ketika jadi blogger adalah hampir selalu jadi orang pertama untuk merasakan produk tertentu. Produknya baru launching dan belum ada di pasaran, blogger sudah jadi orang pertama yang melihat dan mencoba. Tak jarang brand akan membayar para blogger ini.



Gambar 4. Diskusi dengan Mentor

Sekarang ini E-sport sudah sangat berkembang dari yang dulunya hanya game menjadi olahraga yang dianggap setara dengan olahraga pada umumnya. Yang awalnya hanya bisa dimainkan lewat konsol khusus sekarang sudah bisa dimainkan di smartphone yang hampir semua orang punya. Industri olahraga elektronik atau e-sport sedang ranum-ranumnya di dunia. Terutama di Asia yang terkenal sebagai gudang tim-tim garang turnamen e-sport taraf internasional.

Di Indonesia, nama olahraga e-sport memang belum akrab di telinga. Namun bukan berarti industri ini tidak menitikberatkan pada gerakan fisik, namun lebih ke strategi dan sifat kompetitifnya, jadi dibutuhkan latihan, kerja sama, dan fokus yang tinggi dalam E-sport.

Hal tersebut menjadikan E-sport tempat yang baik untuk melatih sikap positif seperti itu. Karena sifat seperti itu E-sport disebut olahraga. Tidak semua game bisa dijadikan E-sport, karena dalam E-sport dibutuhkan perilaku seperti olahraga pada umumnya. Sportivitas, kerja sama, dan juga strategi. Jika digambarkan mungkin seperti catur yang dimainkan oleh satu tim. Game berjenis MOBA, FPS, Battle Royale adalah jenis game yang paling sering diperlombakan. ak berkembang.

Online Shop, kini berbelanja melalui online lebih diminati oleh banyak orang. Selain mudah juga dapat menyediakan

berbagai barang yang kuantitasnya lebih banyak. Membangun online shop sangat mudah sekali, bahkan kita semua tidak perlu memerlukan modal yang banyak untuk memulai bisnis. Untuk memulai profesi online/kerja online ini dari dropship kemudian reseller bahkan dapat menjadi agen dan distributor suatu produk.



Gambar 5 Foto bersama pada sesi acara

Seseorang yang berprofesi sebagai programmer harus mampu menulis kode, dan mengerti algoritma. Ia adalah komponen penting dari perusahaan yang menggunakan IT sebagai bagian dari sistem kerja. Biasanya, programmer menguasai setidaknya satu bahasa pemrograman dan menguasainya dengan baik. Tetapi, programmer yang bisa memahami berbagai bahasa pemrograman, tentu lebih disukai perusahaan.

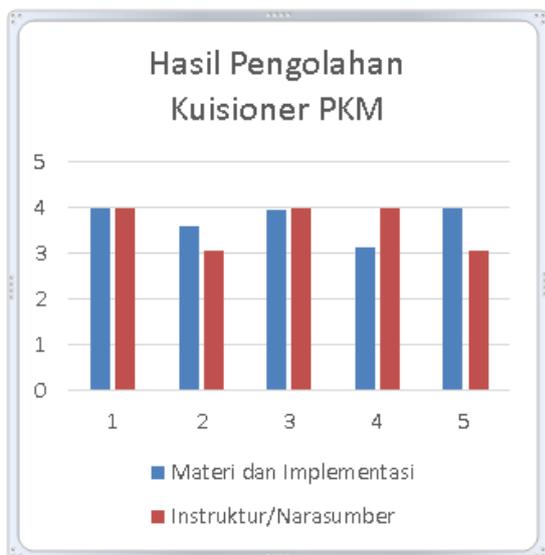
Tabel 1. Hasil perhitungan kuesioner umpan balik

No.	Pertanyaan	Rata-rata nilai hasil umpan balik (skala 1-4)
A. MATERI DAN IMPLEMENTASI		
1	Manfaat materi bagi peserta	4.00
2	Relevansi materi dengan tujuan kegiatan	3.60
3	Ketepatan media atau sarana yang digunakan	3.93

	oleh narasumber	
4	Proses atau kegiatan pelaksanaan	3.13
5	Penambahan pengetahuan /keterampilan yang dapat diaplikasikan	4.00
B. INSTRUKTUR / NARASUMBER		
1	Kemampuan atau penugasan terhadap materi	4.00
2	Kemampuan dalam menyampaikan materi	3.06
3	Kemampuan menggunakan metode yang tepat dengan materi	4.00
4	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan peserta	4.00
5	Kemampuan menciptakan suasana yang mendukung kegiatan	3.06

Saat ini, berbagai perusahaan besar di bidang IT, perbankan hingga migas masih terus menyaring talenta berbakat yang bisa mengisi posisi programmer. Rata-rata gaji awal untuk seorang programmer memang hanya Rp5 juta, tetapi untuk orang yang memiliki pengalaman di profesi ini bisa mendapat penghasilan hingga Rp18 juta.

Setelah dilakukan acara workshop ini, para siswa merasa sangat puas karena mereka mendapatkan wawasan baru tentang profesi teknologi informasi dalam industry e-commerce. Selanjutnya, pada akhir sesi acara, mentor akan memberikan kuesioner penilaian kepada peserta untuk menilai kegiatan hasil pengolahan data akan memberikan masukan dan informasi bagi program sistem informasi untuk menganalisa dan evaluasi kegiatan serupa dikemudian hari. Hasil pengolahan umpan balik dari kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil perhitungan kuesioner umpan balik dan Gambar 6. Diagram batang kuesioner umpan balik.



Gambar 6. Diagram batang kuesioner umpan balik

SIMPULAN

Teknologi yang kian maju bukan merupakan hal yang baru. Dengan pesatnya teknologi informasi, semakin banyak pula peluang untuk bekerja di bidang IT. Perusahaan mulai mencari kandidat yang bisa membuat, mendesain, meneliti, dan mengembangkan perangkat keras dan lunak untuk mempermudah pekerjaan, meningkatkan efisiensi serta produktifitas. Sekarang ini dunia teknologi informasi sudah sangat berkembang dan banyak peminatnya, sehingga banyak orang yang bekerja di bidang ini. Profesi di IT sangatlah beragam yang terdiri dari : youtuber, Blogger, E-Sport, Olshop dan programmer.

Simpulan yang bisa diperoleh dari kegiatan ini antara lain :

1. Para siswa-siswi di panti asuhan harapan remana jadi lebih memahami profesi di bidang teknologi informasi, secara umum di e-commerce, secara khusus pada youtuber, e-sport, dll dengan baik sehingga di kemudian hari mereka dapat menjadi seperti yang mereka inginkan.
2. Kegiatan ini sangat membantu dan cukup efektif dilakukan untuk para siswa-siswi di Panti Asuhan Harapan Remaja yang akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi

ataupun dengan mengikuti kursus informal ataupun formal.

Saran dari kegiatan ini adalah :

1. Kegiatan ini membutuhkan proses yang terus-menerus dilakukan pendampingan kepada para siswa-siswi, karena untuk mencapai tujuan atau mimpi dari mereka harus dilakukan secara intensif, agar mimpi serta harapan mereka dapat terwujud.
2. Kegiatan ini perlu difokuskan pada satu bidang tertentu saja dan tentu saja menggunakan laptop satu persatu, agar peserta dapat focus pada profesi yang ingin mereka capai sehingga mendukung Pembelajaran dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, J. F., dan Loisa, J. (2016). The e-Commerce Potential for Home-Based Businesses: A Case Study. *Jurnal Ilmiah FIFO*, Vol. VIII, No.2.
- Nanehkar, Y. A. (2013). An Introduction To Electronic Commerce. *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 2, issue 4, pp. 190-193, 2013.
- Niranjanamurthy, M., Kavyashree, N., Jagannath, S., dan Chahar, D. (2013). Analysis of Ecommerce and M-Commerce: Advantages, Limitations and Security Issues. *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*, vol. 2, issue 6, pp. 2360-2370.
- Awais, M., dan Samin, T. (2012). Advanced SWOT Analysis of E-Commerce," *International Journal of Computer Science*, vol. 9, issue 2, no. 2, pp. 569-574.
- Ahmed, A. A., Dalbir, S., dan Ibrahim, M. 2011. Potential E-Commerce Adoption Strategies For Libyan Organization. *International Journal of Information and*

- Communication Technology Research, vol. 1, no. 7, pp. 321-328.
- Kosiur, D. (1997). Understanding Electronic Commerce – How Online Transactions can Grow Your Business. Redmond, Washington: Microsoft Press.
- Indrajit, R. E. (2001). E-Commerce: Kiat Dan Strategi Bisnis Di Dunia Maya. Elek Media Komputerindo, Jakarta.
- Tapscott, D. (1998). Growing Up Digital – The Rise of the Net Generation. United States: McGraw Hill.