

Upaya Peningkatan Sikap *Net-Preneur* Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat E-Commerce Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Work*

Darsono

SMK Negeri 6 Surakarta

emasdar@yahoo.com

ABSTRACT: The Increasing Efforts Attitude For Net-Prenuer and Student Achievements at E-Commerce Subject Matter Using Project Work Model in SMK 6 Surakarta in 2010/2011. One of the steps to face the job competition is to provide supplies to the students entrepreneurial skills. Equipping entrepreneurs to make them ready to work, ready to be independent, so that socio-economic problems can be reduced. One way to give the corresponding provision of the demand now is to teach entrepreneurship to use E-Commerce web. It means that students can be introduced to something new knowledge selling, trading via the internet based on Curriculum OF KTSP 2009, as contained in the Multimedia Department prepares students to be The Web Operator, then the competence of these students work ranging from making proposals, survey the field, taking pictures of products, negotiate with entrepreneurs, web design build, and upload to web hosting web.

The Research Methods used descriptive and quantitative method through the portfolios of students' work. Subjects were students SMKN 6 Surakarta Multimedia class XI. The technique of data collection using the questionnaire (before and after quizzes) as pretest and post test questions and student portfolios. The results showed the attitude of Net-Prenuer on students increases through the stages of treatment in cycle 1 for 3 class meeting : an active reflection of 17 students (47.2%), 69.4% and 72.2%. Through class meeting for three times in the cycle 2: shows the rate of activity is very active: 33.3% and is very active in the group reached 44.4%. The conclusion was that learning achievement areas of E-Commerce significant increase of 72% by value respectively 84.6 and 76.6 as many as 14 students by 22 students. Net-Preneurship understanding of student attitudes also increased simultaneously.

Key Words : *Net-Prenuer, E-Commerce*

Abstrak : Salah satu langkah untuk menghadapi persaingan kerja adalah dengan memberikan bekal kemampuan berwirausaha kepada anak didik. Pembekalan berwirausahaan (Entrepreneurship) dapat menjadikan mereka siap bekerja, siap mandiri, sehingga permasalahan sosial ekonomi dapat direduksi. Salah satu memberikan bekal yang sesuai tuntutan sekarang adalah mengajarkan berwirausaha dengan menggunakan web E-Commerce. Artinya siswa mampu dikenalkan pada sesuatu pengetahuan baru berjualan, bertransaksi melalui internet, sebagaimana terdapat pada KTSP 2009 bahwa program Multimedia salah satunya menyiapkan siswa menjadi Operator Web , maka dengan kompetensi ini siswa bekerja mulai dari membuat proposal, survey lapang, mengambil gambar produk, bernegosiasi dengan pengusaha, merancang bangun web, serta mengupload web ke web hosting. Metode meneliti menggunakan deskriptif dan kuantitatif melalui protfolio hasil karya siswa. Subyek penelitian siswa SMKN 6 Surakarta kelas XI Multimedia, teknik pengambilan data menggunakan kuisioner awal, soal pretest dan post test serta portofolio siswa. Hasil penelitian menunjukkan sikap Net-Prenuer pada diri siswa meningkat melalui tahapan perlakuan pada siklus 1 selama 3 kali tatap muka : refleksi aktif 17 siwa (47,2%) , 69,4% dan 72,2%. Melalui tatap muka selama tiga kali pada siklus 2 : menunjukkan angka keaktifan sangat aktif : 33,3% dan sangat aktif mencapai 44,4% secara kelompok. Kesimpulannya adalah prestasi belajar bidang E-Commerce naik signifikan 72% dengan nilai masing-masing 84,6 sebanyak 14 siswa dan 76,6 sebanyak 22 siswa. Pemahaman sikap Net-Preneurship siswa juga meningkat secara simultan.

Kata Kunci: *E-Commerce, Net-Prenuer*

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Salah satu langkah untuk menghadapi persaingan kerja adalah dengan memberikan bekal kemampuan berwirausaha kepada anak didik. Pembekalan kewirausahaan diharapkan

dapat menjadikan peserta didik siap bekerja, baik mengisi lowongan pekerjaan yang ada maupun bekerja mandiri (wiraswasta) sehingga permasalahan sosial ekonomi (kemiskinan, pengangguran, akses pekerjaan / pendidikan yang terbatas) dapat direduksi. Hal ini seperti

yang dikatakan oleh Joko Sutrisno, Direktur Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa pendidikan kewirausahaan menjadi bagian dari pembelajaran. (JAKARTA, KOMPAS.com | Inggried Dwi Wedhaswary | Jumat, 27 Januari 2012).

E-Commerce adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Multimedia. Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Sekolah menengah kejuruan (KTSP SMK), *E-Commerce* diajarkan kepada siswa kelas XI dengan tujuan agar para siswa dapat menerapkan dan mengaplikasikan Teknologi *E-Commerce* dalam arti dapat menciptakan web *E-Commerce* untuk pribadi maupun, perusahaan, atau kepentingan lainnya. *E-Commerce* dalam suatu perusahaan bermanfaat sebagai sistem transaksi agar dapat meningkatkan market *exposure* (pangsa pasar), menurunkan [biaya](#) operasional (*operating cost*), melebarkan jangkauan (*global reach*), meningkatkan *customer loyalty*, meningkatkan *supply management*, dan memperpendek waktu produksi. (Onno W. Purbo & Aang Arif. W. 2000. *Mengenal E-Commerce*, hal 4-5).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian pada tanggal 28 Juli 2011 maka didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surakarta kurang mempunyai sikap *enterpreneurship*. Selain itu, berdasarkan hasil rata-rata ulangan harian pada mata pelajaran Web Design I (Mengelola Isi Halaman Web) siswa Kelas XI Multimedia1 didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata ulangan harian masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang distandarkan yaitu 7,5, tetapi nilai rata-rata ulangan harian siswa adalah 6,8. Web Design I merupakan mata pelajaran dasar pengenalan website pada siswa kelas XI yang akan dilanjutkan pada mata pelajaran Web Design II yakni Mengelola Web berbasis bisnis (*E-Commerce*).

Berpijak pada latar belakang masalah, maka cara yang dianggap paling baik untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan penerapan metode Pembelajaran *Project Work*. Metode Pembelajaran *Project Work* dipilih untuk memecahkan masalah ini karena sesuai dengan konteks dan tujuan dari SMK yang wajib mempunyai *skill* dalam Kewirausahaan, yang juga merupakan produk keunggulan SMK 6 Surakarta, yaitu mendorong siswa untuk melakukan prosedur kerja yang sistematis dan standar untuk membuat atau menyelesaikan

suatu produk (barang atau jasa), melalui proses produksi / pekerjaan yang sesungguhnya.

Dalam penerapan pembelajaran *project work* guru akan dapat berperan sebagai fasilitator, motivator dan inspirator, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Di samping itu metode Pembelajaran *Project Work* memiliki beberapa keunggulan seperti (1) mampu meningkatkan motivasi siswa; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) meningkatkan sikap kerjasama; dan (4) meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya. Moursund (1997).

Dalam *Project Work* ini siswa dikenalkan pada pengelolaan pekerjaan yang didahului dengan observasi lapangan ke dunia usaha (UKM), penyusunan rencana kerja, pengambilan data (gambar, teks, harga) dan perancangan sistem web, pengiriman data (*upload*), tahap pengujian web, sampai pada perhitungan untung dan rugi. Sehingga siswa dapat berfungsi sebagai produsen dan juga sebagai penjual produk.

Dengan adanya keunggulan-keunggulan model Pembelajaran *Project Work* tersebut dianggap tepat untuk memecahkan masalah pembelajaran pada mata pelajaran *E-Commerce* dan meningkatkan sikap *net-preneur* pada siswa SMK Negeri 6 Surakarta.

b. Rumusan Masalah

1. Apakah model pembelajaran *Project Work* dapat meningkatkan sikap *Net-preneur* dan prestasi belajar siswa pada Mata diklat *E-Commerce* di SMK Negeri 6 Surakarta
2. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *Project Work* dalam meningkatkan sikap *Net-preneur* dan prestasi belajar siswa pada Mata Diklat *E-Commerce* di SMK Negeri 6 Surakarta

c. Batasan Masalah

1. Penelitian hanya terkait pada fokus perancangan pembuatan web berbasis *E-Commerce* di SMKN 6 Surakarta
2. Penelitian terkait pada Sikap Berwirausaha di bidang *E-Commerce* yang dikenal dengan *Net Prenuership* di SMKN 6 Surakarta
3. Penelitian hanya terkait pada Model Pembelajaran *Project Work* Mata Diklat *E-Commerce* di SMKN 6 Surakarta
4. Penelitian terkait dengan prestasi belajar siswa pada mata diklat *E-Commerce* di SMKN 6 Surakarta

d. Tujuan

1. Model pembelajaran *Project Work* dapat meningkatkan sikap *Net-preneur* dan prestasi belajar siswa pada Mata Diklat E-Commerce di SMK Negeri 6 Surakarta
2. Tingkat Keefektifan model pembelajaran *Project Work* dalam meningkatkan sikap *Net-preneur* dan prestasi belajar siswa pada Mata Diklat E-Commerce di SMK Negeri 6 Surakarta

e. Manfaat Penelitian

1. Guru-guru SMK Negeri 6 Surakarta
Menjadi bahan acuan untuk merangsang dan meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi siswa
Dengan penelitian ini siswa dapat meningkatkan sikap *Net-preneur* dan prestasi hasil belajar terutama pada mata pelajaran *Web E-Commerce*
3. Bagi sekolah
Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran
4. Bagi penulis
Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan penulis dalam bidang penelitian ilmiah.

2. Dasar Teori

1. Enterpreneur :

Di dalam penilaian para ahli, istilah *entrepreneur* mempunyai arti yang sangat luas, maka dari itu terdapat bermacam-macam arti. Terdapat beberapa istilah *entrepreneur* yang dikemukakan oleh para ahli, yaitu (Winardi, 2008):

- 1) **Entrepreneur** adalah sebagai seorang yang membayar harga tertentu untuk produk tertentu, untuk kemudian dijualnya dengan harga yang tidak pasti, sambil membuat keputusan - keputusan tentang upaya mencapai dan memanfaatkan sumber-sumber daya, dan menerima risiko berusaha.
- 2) **Entrepreneur** adalah seorang yang menciptakan sebuah bisnis baru, dengan menghadapi risiko dan ketidakpastian, dan yang bertujuan untuk mencapai laba serta pertumbuhan melalui pengidentifikasian peluang-peluang

melalui kombinasi sumber-sumber daya yang diperlukan untuk mendapatkan manfaatnya.

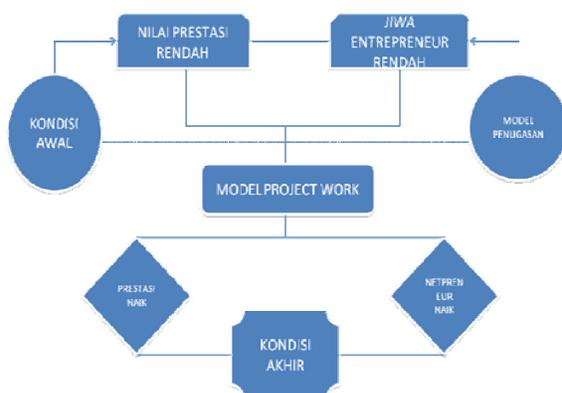
2. Sikap Net-Preneur :

Istilah *net-preneur* sesungguhnya berasal dari gabungan dua kata yakni : *internet* dan *enterpreneur*. Sehingga jika diartikan maka *netpreneur* adalah : seseorang yang memanfaatkan layanan internet dalam menjalankan bisnisnya. idoxbisnis.wordpress.com

Sedangkan sikap *net-preneur* adalah pemahaman seseorang dalam menyikapi keadaan tertentu dimana penjual dan pembeli tidak harus bertemu langsung namun bisa bertransaksi dengan prinsip saling percaya (**trust**).

Berikut kiat sukses menjadi *netpreneur* :
Berikut berbagai kiat-kiat sukses menjadi *netpreneur*, diantaranya adalah:

- 1). Kecepatan.
 - 2). Kemampuan Beradaptasi.
 - 3). Eksperimen.
 - 4). Inovasi Yang Konstan.
 - 5). Kolaborasi.
 - 6). Jadilah Penggerak Distribusi.
 - 7). Fokus Pada Niche Market.
 - 8). Jadilah Multidisipliner.
3. Prestasi Belajar
Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok (Djamarah, 1994:19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah (1994:21) bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.
 4. Model Project Work
Project work adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik *pada prosedur kerja yang sistematis dan standar* untuk membuat atau menyelesaikan suatu *produk (barang atau jasa)*, melalui proses produksi/pekerjaan yang sesungguhnya.



Gambar 1 : Rerangka Pemikiran

b. Kajian Pustaka

Pada dasarnya semua perusahaan memiliki sistem bisnis dasar untuk keperluan pemrosesan data yang dihasilkan dalam rangka kegiatan operasional dan mempertahankan kelangsungan usahanya. Ada 4 fungsi bisnis utama yakni:

1. Sistem produksi dan manufaktur, yaitu: suatu aktivitas bisnis yang bersifat kelanjutan untuk mendukung proses pengolahan melalui dukungan komputerisasi untuk mengoperasikan, memonitor dan mengendalikan proses produksi. Lebih lanjut, struktur sistem informasi manufaktur, terdiri dari: a). *Product design and engineering*, b). *Production Scheduling*, c). *Quality Control*, d). *Faiclities Planning, Production Costing, Logistics and Inventory Subsystems*.
2. Sistem Pemasaran dan Penjualan, yaitu : suatu sistem yang memfasilitasi perpindahan barang dan jasa dari produsen ke konsumen dan memberikan keputusan terhadap bauran pemasaran, antara lain: produk, tempat, promosi dan harga yang ditawarkan.
3. Sistem informasi akuntansi dan keuangan, yaitu: sistem terpenting dalam organisasi bisnis untuk mencatat
4. Sistem informasi sumber daya manusia, yaitu sistem yang mendukung fungsi sumber daya manusia dalam organisasi bisnis dengan informasi. **Asmuni (2006)**

a. Tinjauan Pustaka

Asmuni (2006) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kata kunci "karakteristik bisnis" dengan aplikasi pemrosesan transaksi merupakan suatu hal yang membangun relevansi antara pemakai dengan imlementasi

solusi bisnis sehingga diharapkan kerangka kerja sistem dibangun dengan sebaik mungkin.

Darudianto dkk (2006) meneliti tentang Customer Relationship dan hasilnya adalah perusahaan memerlukan data pelanggan untuk berkomunikasi secara personal dengan pelanggannya, terutama untuk mendapatkan umpan balik berupa saran, keluhan dan permintaan *tour* yang di *request* sendiri oleh pelanggan.

Rancangan ini berguna bagi perusahaan untuk menyelesaikan kendala atau hambatan yang ditemukan dalam proses pelayanan dan reservasi secara manual. Sistem E-CRM ini disebut *Customer Touching Application*, pelanggan dapat melayani diri sendiri (*self-service*), baik dalam hal perubahan data diri, memasukkan saran atau keluhan, melihat detail transaksi, dan kebutuhan lainnya, seperti mengakses informasi mengenai produk yang mereka butuhkan. Aplikasi yang dibuat telah memenuhi keseluruhan tahap dari CRM yang diantaranya yaitu *Acquire* (menarik pelanggan), *Retain* (mempertahankan pelanggan) dan *Enhance* (tahap pengembangan).

Dengan aplikasi e-CRM akan terbentuk sebuah wadah pada *website* yang menyediakan fasilitas bagi pelanggan untuk menghubungi pihak perusahaan dengan mudah dan dapat juga dijadikan sumber bagi perusahaan untuk mendapatkan masukan dari pelanggan sehingga dapat tercipta hubungan yang baik.

3. Metode Penelitian

Setting penelitian menggunakan siswa SMK Negeri 6 Surakarta kelas XI Multimedia di semester Genap. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif penelitian. Subyek Siswa Kelas XI berjumlah 36 orang. Sumber data : primer berupa data nilai soal pretes dan post test, data sekunder dari hasil literatur dan data portofolio diambil dari hasil karya siswa.

Dilakukan teknik validasi data dengan deskriptif komparatif yaitu : yaitu membandingkan nilai kondisi awal dengan siklus 1, nilai siklus 1 dibandingkan dengan nilai siklus 2 dan nilai kondisi awal dibandingkan dengan kondisi akhir. Refleksi yaitu membuat simpulan berdasar deskriptif komparatif, kemudian memberi ulasan terhadap hasil simpulan serta menentukan langkah tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Selanjutnya dianalisis dengan deskriptif kualitatif dilanjutkan dengan refleksi. Deskriptif kualitatif dengan membandingkan proses pembelajaran kondisi awal dengan siklus 1, siklus 1 dengan siklus 2 dan kondisi awal dengan kondisi akhir. Refleksi dilakukan dengan membuat simpulan berdasar deskriptif kualitatif, kemudian memberi ulasan terhadap hasil simpulan serta menentukan langkah tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Berikut tabel waktu penelitian :

Table 1. Waktu Penelitian

| KEGIATAN | Juli | Agst | Sep | Okt | Nov 2011 |
|-------------------------------|------|------|-----|-----|----------|
| Pra Observasi | ✓ | | | | |
| Proposal | ✓ | | | | |
| Pengembangan Instrumen | | ✓ | | | |
| Pengumpulan dan Analisis Data | | ✓ | ✓ | | |
| Menulis Laporan | | | ✓ | ✓ | ✓ |
| Pengumpulan Dokumen | | | | | ✓ |

4. Hasil dan Analisis

1). Pra Tindakan

Sebagaimana telah diuraikan, sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan observasi pendahuluan (pra tindakan) pada tanggal 28 Juli 2011 dengan maksud untuk memperoleh gambaran dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami siswa berkenaan dengan Sikap netpreneur dan prestasi belajar dalam mengelola **Web berbasis bisnis (E-Commerce)** kelas XI-Multimedia1 SMK Negeri 6 Surakarta yang diberikan guru pada pertemuan pembelajaran sebelumnya.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jumlah siswa kelas XI-Multimedia1 semester genap SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2010/2011 adalah sebanyak 36 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 31 siswa perempuan.

2. Kepemilikan Sikap *netpreneur* pada siswa kelas XI-Multimedia1 semester genap SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2010/2011 masih sangat kurang.

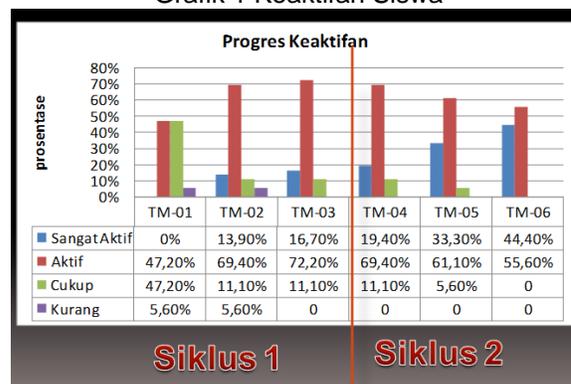
2). Tindakan Penelitian

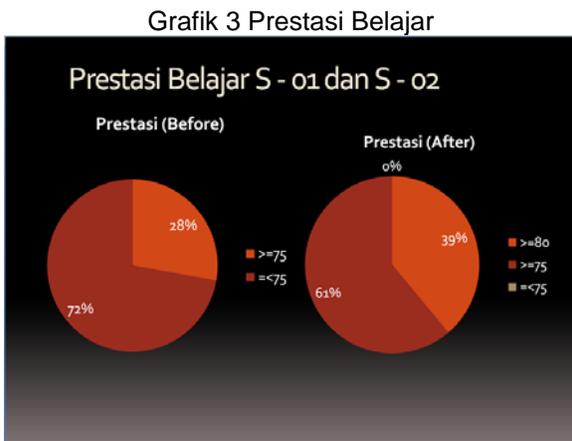
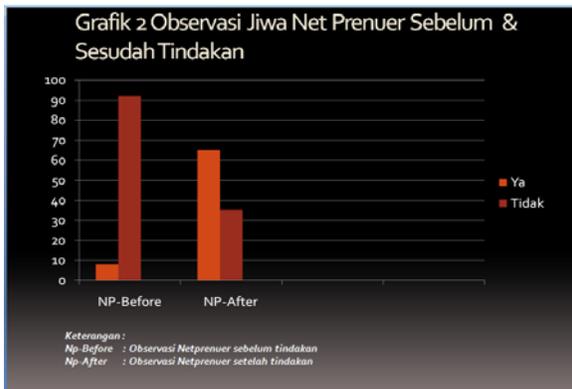
Tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2011 dengan alokasi waktu tiga jam pelajaran (3 x 45 menit), materi pokok mata pelajaran Web E-Commerce mengenai Teori-teori *E-Commerce* dengan penerapan model *project work*. Subjek penelitian ini adalah 36 orang siswa kelas XI-Multimedia1 SMK Negeri 6 Surakarta. Tindakan siklus I pada pertemuan I ini dilaksanakan dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yaitu meliputi empat langkah (alur) kegiatan: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi tindakan.

Tabel 2 . Tindakan Kelas Pada Siklus 1 dan 2

| Tatap Muka | MATERI | TUGAS | KEL/INDIVIDU | REFLEKSI | SIKLUS |
|------------|---|---|------------------|--------------------------|-----------|
| TM-01 | Teori E-Commerce | Cari materi E-Commerce di Internet utk presentasi | Kelompok (5 org) | Aktif = 17 siswa (47,2%) | SIKLUS 01 |
| TM-02 | Presentasi E-Commerce dan demo instalasi Web | Presentasi E-Commerce | Kelompok | Aktif = 25 siswa (69,4%) | |
| TM-03 | Instalasi Web dan Kostumisasi | Menginstal web pada local server | Individual | Aktif = 72,2% | |
| TM-04 | Hosting – Domain dan Cpanel | Membooking domain dan hosting gratis | Individual | Aktif = 69,4% | |
| TM-05 | Observasi Lapang | Pengambilan gambar produk ke Du/Di | Kelompok | S. Aktif = 33,3% | SIKLUS 02 |
| TM-06 | Editing, uploading dan Pengujian serta konfirmasi | Mengupload web E-commerce | Individual | S. Aktif = 44,4% | |

Grafik 1 Keaktifan Siswa





5. Penutup

- [1] Model pembelajaran project work mampu memberikan kontribusi besar meningkatkan kompetensi secara komprehensif untuk tugas bersifat proyek melalui tahapan dan prosedural kerja.
- [2] Melalui tindakan kelas Siklus I dan Siklus II Sikap Net-Preneurship dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran E-commerce dapat meningkat khususnya keaktifan siswa.
- [3] Prestasi Belajar Bidang E-Commerce meningkat signifikan yakni 72% dengan nilai masing-masing 84,6 = 14 siswa dan 76.6 = 22 siswa.
- [4] Melalui observasi awal pada penilaian jiwa entrepreneurship hanya 8% dan meningkat menjadi 57% melalui observasi akhir.

6. Pustaka

- [1] **Idris Asmuni**, *Kajian Teoretis Pendekatan Prototyping Dan Relevansinya Terhadap Pengembangan Sistem Informasi Bisnis*, SNATI 2006 UII Yogyakarta, ISSN: 1907-5022, E47 – 52

- [2] **Suparto Darudiato, Yunica Dewi Puji, Dian Angelina, Dina Margaretha (2006)**, *Analisis Dan Perancangan Sistem Aplikasi Customer Relationship Management Berbasiskan Web (Studi Kasus: Pt. Fajar Buana Internasional)*, SNATI 2006, UII Yogyakarta, ISSN: 1907-5022, E47 – 52
- [3] **Arikunto Suharsimi, 1997**, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta :BumiAksara.
- [4] **Barthos, Basir, (2001)**, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Bumi Aksara, Jakarta.
- [5] **Depdikud,1990**, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*, Jakarta:Depdikub.
- [6] **Dimiyati, dkk, 2006**, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] **Hamalik, Oemar, 2002**, *Pendidikan Guru*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] **Nurgana Endi, 1985**, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : CV Permadi.
- [9] **Purwanto M. Ngalim, 1990**, *Psikologi Pendidikan*, PT. RemajaRosdakarya.
- [10] **Rusyana, Adun, 2003**, *Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif*, Ciamis:Famili Publishers
- [11] **Sumiati, 2008**, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima.
- [12] **Hakim,Lukmanul,2008**, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : CV. WacanaPrima
- [13] **Hamalik, Oemar, 2007**, *Psikologi Belajar Mengajar*,Bandung : Sinar BaruAlgensindo.
- [14] **Arikunto, Suharsini, 2001**, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta BumiAksara.
- [15] **Hadi, Amirul, 2005**, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV. PustakaSetia.
- [16] **Djojonegoro,Wardiman,(1999)**, *Pengembangan Sumberdaya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan*, Balai Pustaka, Jakarta.Kardi dan Nur. 2003. *Pengantar pada Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas.*, Surabaya; Uni Press,
- [17] **Chaudhury, Abijit & Jean-Pierre Kuilboer. 2002**, *e-Business and e-Commerce Infrastructure*,
- [18] **McGraw-Hill, ISBN 0-07-247875-6**, Kessler, M.. 2003. *More Shoppers Proceed to Checkout Online*. Retrieved January 13, 2004
- [19] **Seybold, Pat .2001**. *Customers.com*, Crown Business Books (Random House), ISBN 0-609-60772-3