

PEMBANGUNAN PORTAL WEB CROWDSOURCING EVENT PERGURUAN TINGGI MENGUNAKAN METODE *ITERATIVE INCREMENTAL* (MODUL PESERTA *EVENT*)

¹Alifia Indra Damarani, ²Irfan Darmawan, ³Taufik Nur Adi
^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Telkom University
¹alifia.indra@gmail.com, ²dirfand@gmail.com, ³taufiknuradi@gmail.com

Abstrak—Perguruan Tinggi merupakan instansi yang paling sering mengadakan *event*. *Event* dibutuhkan sebagai wadah untuk mahasiswa berkreasi, meningkatkan kemampuan dalam berorganisasi, menjadi ajang hiburan bagi mahasiswa dan masyarakat luas. Portal *event* perguruan tinggi yang ada pada saat ini belum mengakomodir kemudahan pencarian *event* dan belum memudahkan *user* dalam mendaftarkan diri di suatu *event*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibangun sebuah portal website *event* perguruan tinggi dengan menggunakan metode *iterative & incremental* disertai konsep *crowdsourcing* dimana website yang bersifat terbuka dengan menampilkan pengkategorian informasi yang jelas sehingga pengunjung tidak merasa kebingungan untuk menemukan informasi yang diinginkan dan meningkatkan kontribusi pengunjung atau peserta *event* pada portal web yang dibangun. Analisis dan perancangan dari portal *website* ini menggunakan UML dan pembangunan portal menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel. Portal website diuji dengan melakukan verifikasi fungsionalitas sistem dan validasi dari *user feedback*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa portal telah dibangun sesuai dengan perancangan dan dapat mempermudah pihak peserta untuk mencari informasi dan membeli tiket *event*. Saran untuk penelitian ini adalah menambahkan beberapa fitur dan memperbaiki desain web portal.

Kata kunci : *crowdsourcing, event, iterative incremental*

I. PENDAHULUAN

Event (acara) yang diselenggarakan Perguruan Tinggi sangat beragam jenisnya, seperti seminar, festival, *workshop*, konser musik, kajian keagamaan, lomba atau kompetisi, olahraga, gabungan antar *event-event* tersebut, dan lain-lain. Salah satu kunci sukses atau sekaligus kegagalan penyelenggaraan *event* adalah pengunjung atau peserta. Hal ini tentunya berkaitan dengan jumlah peserta yang mendaftar atau jumlah pengunjung yang diharapkan hadir pada suatu *event* sesuai dengan target yang telah ditetapkan [1].

Grafik data pengguna internet Indonesia yang bersumber dari situs resmi APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) memperlihatkan bahwa penggunaan internet dan teknologi berkembang sangat pesat di Indonesia. Pada tahun 2015 diprediksi pengguna internet di Indonesia mencapai 139 juta jiwa. Hal ini menandakan bahwa media publikasi dapat dimaksimalkan dengan menggunakan internet untuk memperluas area publikasi, misalnya melalui portal *web event*. Oleh karena itu, untuk membantu calon peserta *event* menemukan *event* yang dicari, dibutuhkan kemudahan akses informasi mengenai *event* tersebut melalui media publikasi.

Berdasarkan paparan permasalahan yang dialami peserta *event*, produk penelitian yang dilakukan yaitu membangun portal *web event* perguruan tinggi berbasis *crowdsourcing* bernama *acarakampus.com* yang menjembatani kebutuhan peserta *event* untuk mencari *event* sesuai dengan kebutuhan.

II. METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang metode penelitian tapi lebih ditekankan pada model konseptual, dimana model konseptual merupakan konsep pemikiran yang dapat membantu peneliti untuk merumuskan pemecahan masalah dan membantu dalam merumuskan solusi dari permasalahan yang ada.

Portal *event* perguruan tinggi ini dibuat dengan menerapkan metode *crowdsourcing* dimana input dari sistem ini adalah data *event* dan data calon peserta *event* (*sources*) dari user selaku penyelenggara *event* dan masyarakat luas (*crowd*). Dengan menerapkan metode tersebut, maka setiap *user* mampu memberikan kontribusinya dengan maksimal.

Crowdsourcing sendiri dipilih karena *crowdsourcing* merupakan pengembangan dari konsep *outsourcing*. Istilah *outsourcing* (alih daya) sendiri berasal dari kata “*out*” dan “*source*” yang berarti sumber dari luar, merupakan pendekatan manajemen yang memberikan kewenangan pada sebuah agen luar (pihak ketiga) untuk bertanggung jawab terhadap proses atau jasa yang sebelumnya dilakukan oleh perusahaan [2]. Portal *web* acara ini dijalankan dengan kontribusi langsung dari penggunanya (calon peserta dan penyelenggara acara) untuk saling berinteraksi dan berbagai dengan tujuan mempublikasikan acara atau berpartisipasi dalam suatu acara.

Dalam perancangan portal *web acara* berbasis *crowdsourcing* metode yang digunakan adalah *iteratif dan incremental*. Melihat sistem informasi ini yang tergolong baru dan masih membutuhkan requirement yang jelas maka dibutuhkan model yang fleksibel dan dapat berulang jika terjadi perubahan kebutuhan. Dengan menggunakan metode tersebut, perbaikan dalam tahapan pengembangan sistem menjadi lebih fleksibel (setiap tahapan dari SDLC dilakukan secara berulang, dapat dikerjakan secara bersamaan, serta dapat kembali ke tahapan sebelumnya apabila akan dilakukan perubahan-perubahan tertentu dalam rancangan pengembangan sistem). Selain itu model ini juga memerlukan

cost yang rendah, sehingga relevan untuk sistem yang memiliki *resource* terbatas dan belum ditentukan secara pasti.

Menurut (Rational Software Development Company, 1998)^[3] Dalam *Best Practices For Software Development Time* Metode Iterative Incremental memiliki siklus pengembangan yang terdiri dari empat fase utama, yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition*. Setiap siklus meliputi satu atau beberapa iterasi. Hanya saja pada jurnal ini hanya dicantumkan hasil iterasi terakhirnya. Berikut detail pengerjaan berdasarkan fase-fase yang ada:

1. *Inception*

Tahap *Inception* merupakan tahap awal untuk menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibangun. Pada tahap *Inception* ini menitik beratkan pada fase *business modeling* dan *requirement analysis*

2. *Elaboration*

Tahap *elaboration* merupakan tahap setelah *inception* dimana di dalam setiap tahap terdapat beberapa fase *iterative*. Pada tahap *elaboration* ini lebih menitikberatkan pada fase *analysis* dan *design* dimana akan dibuat *sequence diagram*, *class diagram*, *conceptual data model* dan *physical data model*

3. *Construction*

Tahap *construction* ini lebih menekankan pada fase *implementation* dimana akan dilakukan *deployment* sistem mengikuti *deployment diagram* dan implementasi komponen-komponen sistem.

4. *Transition*

Tahap *transition* ini lebih menitikberatkan pada fase *testing* dimana akan dilakukan pengujian *blackbox* terhadap sistem dimulai dengan membangun rencana pengujian, kasus

uji dari rencana pengujian tersebut, kemudian akan diambil juga *feedback* dari *user* mengenai sistem ini

Modul peserta acara ini, lebih mengarah pada manajemen peserta yang melingkupi pendaftaran pada *web portal* disertai *login*, manajemen akun peserta dan penyelenggara, menampilkan informasi detail acara yang akan berlangsung, registrasi acara beserta *payment*, kemampuan pencarian acara sesuai kebutuhan, *report spam*, pengiriman pesan ke penyelenggara acara dan pengunjung portal *web* dapat menandai acara yang diminati. Fungsi-fungsi tersebut akan disajikan melalui fitur registrasi, pencarian *advanced*, *bookmark*, *contact organizer*, *user profile* dan daftar acara. Penggambaran metode konseptual dalam penelitian ini yang sesuai penjabaran diatas dapat dilihat pada Gambar 1.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

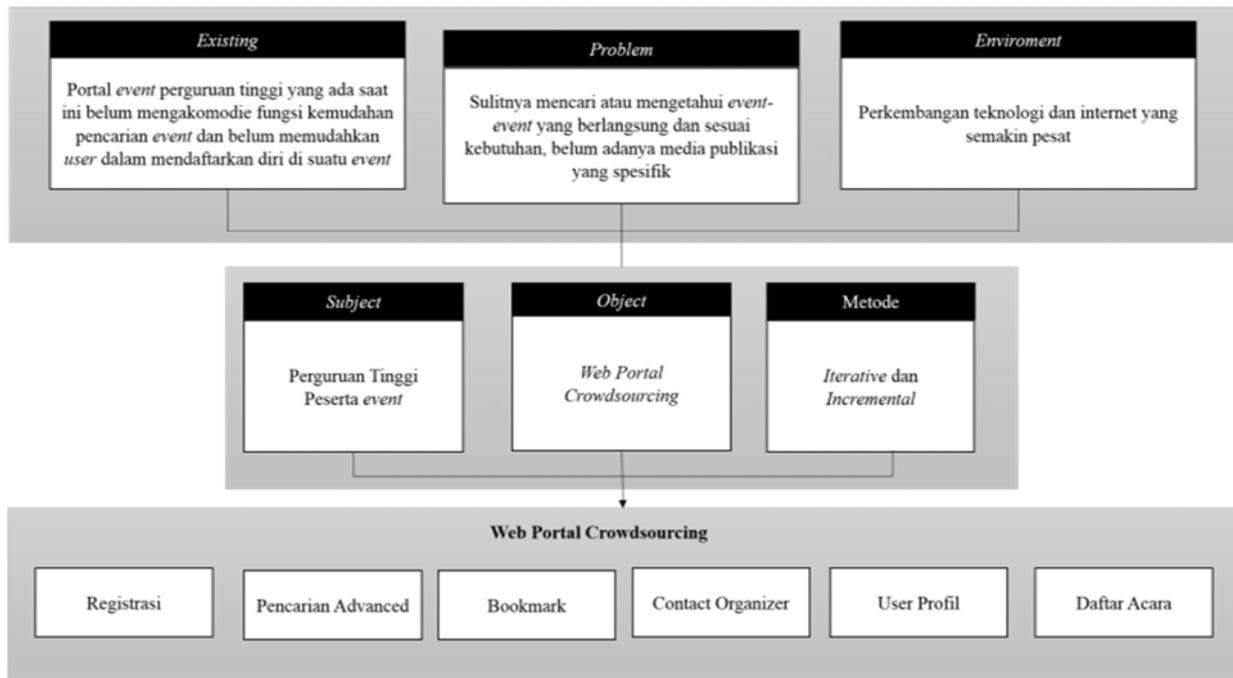
Pada bagian ini akan dijelaskan bagian proses pengerjaan yang dilaksanakan baik dari taha p analisis dan perancangan hingga dianggap selesai atau berhasil berdasarkan model konseptual yang telah dijabarkan sebelumnya.

A. *Business Modelling*

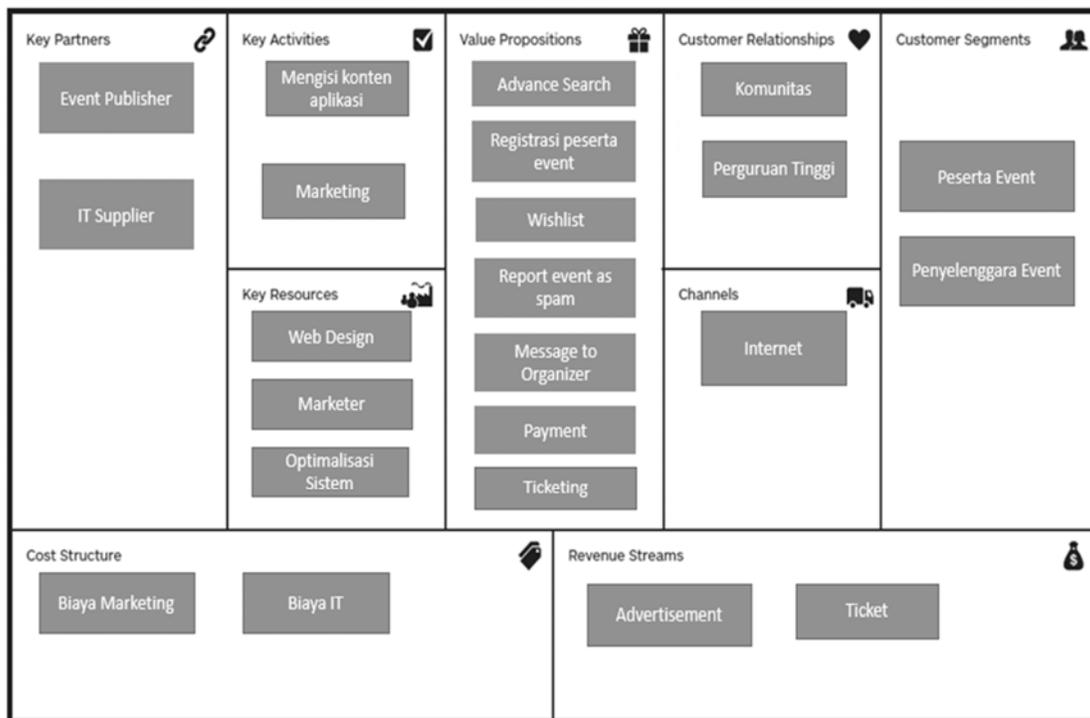
Business model menggambarkan bagaimana aplikasi ini mendapatkan *revenue* dengan tujuan aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *user* [4].

Berikut penjelasan *business modelling* pada Gambar 2:

- a. **Key Partners** yang berfungsi mengembangkan aplikasi yang dirancang antara lain *event organizer*, *event publisher*. memperkenalkan web portal yang dibuat kepada customer segment yang membutuhkan ditangani oleh *event publisher*.



Gambar 1 Model konseptual penelitian



Gambar 2 Business modelling web portal acarakampus.com

- b. **Key Activity** pada aplikasi ini merupakan pengisian konten acara dan kegiatan *marketing*, dimana semakin banyak informasi yang di-posting oleh *user* maka akan menunjukkan trafik yang baik pada aplikasi yang dibuat. Sementara *marketing* yang dimaksud adalah kegiatan memperkenalkan aplikasi ini sekaligus mengajak *user* untuk berkontribusi.
- c. **Key Resources** atau sumber daya utama dari aplikasi ini adalah *web design* dan optimalisasi sistem.
- d. **Value Propositions** yang diberikan oleh aplikasi ini terbagi menjadi lima bagian besar yaitu, *advanced search*, *Wishlist*, *Report event as spam*, *Contact the organizer* dan *ticketing*. *Advance search* memudahkan pengunjung untuk menemukan event yang diinginkan dengan cepat dan tepat. Fitur *wishlist* membantu *member* menyimpan acara yang ada untuk dilihat dikemudian hari. Untuk meningkatkan kepuasan member juga disediakan fitur *report as spam* yang membantu *member* untuk menyembunyikan atau mem-blok acara yang dirasa mengganggu. *Contact the organizer* diperuntukan agar user dapat dengan mudah untuk berkomunikasi dengan penyelenggara *event*.
- e. **Customer Relationship** yaitu komunitas dan perguruan Tinggi dimana kerja sama dengan keduanya merupakan hal yang penting
- f. **Channels** yang digunakan yaitu internet karena aplikasi yang dibangun adalah sebuah aplikasi yang berbasis *web*
- g. **Customer Segments** dibagi menjadi 2 bagian besar yakni peserta *event* selaku pihak yang membutuhkan informasi *event* dan penyelenggara *event* yang berhubungan dengan

- konten yang akan melengkapi aplikasi dengan info, semakin lengkap info yang ada maka akan semakin ramai *traffic* aplikasi.
- h. **Cost Structure** Biaya yang dikeluarkan yakni biaya IT dan Biaya pemasaran.
- i. **Revenue Stream** berasal dari penjualan tiket yang disertakan pada *event*.

B. Analisa Kebutuhan

1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem diperoleh dari proses kuisisioner terhadap responden yang berasal dari mahasiswa, alumni dan masyarakat umum (Tabel I).

TABEL I
ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA ACARA

No.	REQ ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Sumber (User)
1	REQ-01	Mengelola peserta event	Proses pengelolaan profil peserta event menjadi Informasi	Administrator
2	REQ-02	Membantu pencarian data event	Proses pencarian informasi event	Anggota, Pengunjung
3	REQ-03	Membantu menghubungi penyelenggara event	Proses komunikasi peserta dengan penyelenggara event	Pengunjung, Anggota
4	REQ-04	Mereport event sebagai spam	Proses pelaporan suatu event yang tidak sesuai menurut Anggota	Anggota, Administrator

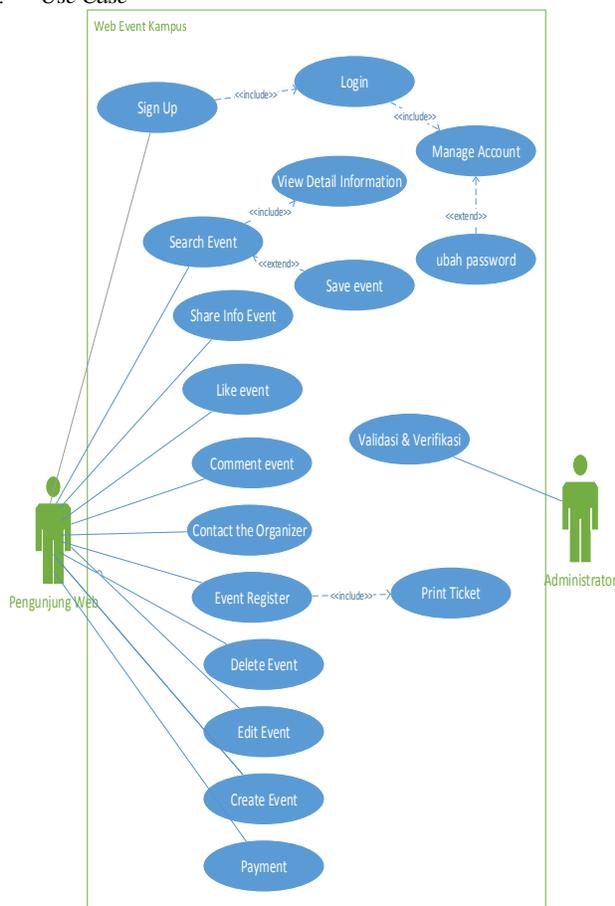
2. Aktor

Aktor dalam sistem ini dibagi menjadi tiga bagian yakni, administrator, pengunjung dan anggota (Tabel II). Administrator memiliki hak akses khusus terhadap sistem yakni manajemen user. Anggota merupakan aktor yang dapat melakukan manajemen informasi miliknya masing-masing. Pengunjung hanya dapat melihat informasi yang disajikan kontributor atau penyelenggara acara.

TABEL II
PENDESKRIPSIAN AKTOR

No	Nama Aktor	Deskripsi
1	Administrator	Aktor yang memiliki akses khusus sebagai administrator sistem
2	Pengunjung	Aktor yang hanya dapat melihat informasi dan jadwal acara
3	Anggota	Aktor yang memiliki kemampuan dapat melakukan manajemen informasi miliknya masing-masing

3. Use Case



Gambar 3 Use Case acarakampus.com

Use Case yang dibuat berdasarkan model bisnis yang telah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya. Gambar 3 menggambarkan use case sistem secara keseluruhan dengan dua aktor utama yakni Pengunjung dan Administrator. Alasan

yang mendasari aktor yang berperan pada *usecase* hanya administrator dan pengunjung saja dikarenakan pengunjung dan anggota merupakan satu kesatuan dimana pengunjung memiliki akses untuk mencari informasi event dan membagikannya ke media sosial juga menghubungi penyelenggara event untuk menanyakan segala informasi yang diinginkan. Sementara apabila ingin bisa mengakses fitur keseluruhan di aplikasi ini pengunjung harus membuat akun atau menjadi Anggota. Anggota memiliki hak akses yang dimiliki pengunjung dan juga dapat membuat wishlist atau daftar event yang ingin dibuka dikemudian hari untuk mempermudah pencarian, mendaftarkan diri pada suatu *event*, memberikan *rate* pada *event* yang diikuti, mengelola profilnya sendiri. Administrator memiliki akses khusus untuk dapat membuat dan mengelola akun, event, laporan spam, verifikasi dan validasi

4. Class Diagram

Pada tahap *elaboration* ini dipetakan *class diagram* yang berfungsi untuk mengetahui hubungan antar *class-class* dari *web portal* acarakampus.com. Pada *class diagram* dijabarkan bahwa terdapat *class model* yang terdiri atas 11 *class* yakni User, acara, Universitas, Kategori, Keranjang, Provinsi, Tiket, TransaksiTiket, TransaksiTiketDetail, Rekber dan *class Controller* yang terdiri atas 7 *class* yang terhubung ke *BaseController* sebagai *controller* yang berhubungan langsung dengan tampilan pada *class View*. Berikut merupakan *class diagram* yang telah dirancang dijabarkan pada gambar 4 yang terdapat lampiran.

5. Conceptual Data Model (CDM)

CDM dipakai untuk menggambarkan secara detail struktur basis data dalam bentuk logik. CDM terdiri dari objek yang tidak diimplementasikan secara langsung kedalam basis data yang sesungguhnya dimana dijabarkan hubungan antara tabel-tabel dari basis data portal web acarakampus.com yang terdiri atas 15 *entity*(tabel) yakni rekber, pesan, kategori, acara, *wishlist*, users, password_resets, universitas, kota, tiket, keranjang, tiket_transaksi, provinsi, tiket_transaksi_detail. Pada gambar 5 yang terdapat pada lampiran dijelaskan CDM dari portal web acarakampus.com yang dibangun.

6. Physical Data Model (PDM)

PDM pada lampiran gambar 6 merupakan gambaran secara detail basis data dalam bentuk fisik dari portal web acarakampus.com. Penggambaran rancangan PDM memperlihatkan struktur penyimpanan data yang benar pada basis data yang digunakan sesungguhnya yang terdiri atas 15 *entity*(tabel) yakni rekber, pesan, kategori, acara, *wishlist*, users, password_resets, universitas, kota, tiket, keranjang, tiket_transaksi, provinsi, tiket_transaksi_detail.

C. Hasil Perancangan

Pada bagian ini dijelaskan perancangan *class* yang telah diimplementasikan. Implementasi yang dimaksud adalah membuat aplikasi dari *class diagram* yang dirancang sebelumnya. Adapun *class* yang telah diimplementasikan dapat dilihat pada Tabel III.

TABEL III
IMPLEMENTASI KOMPONEN

MVC	Fungsi	Penjelasan
Model	Acara	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan event
	Kategori	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan kategori
	Keranjang	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan pemesanan
	Organisasi	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan organisasi
	Tiket	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan tiket
	Universitas	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan universitas
	Users	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan user
	Transaksi Tiket	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan proses transaksi tiket
	Transaksi TiketDetail	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan proses transaksi tiket secara detail
	Pesan	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan pesan ke penyelenggara
Rekber	Class model yang berisi fungsi-fungsi terkait dengan konfirmasi pemesanan	
Controller	Base Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi dasar bawaan laravel
	Page Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi kemampuan peserta event
	Cari Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi pencarian
	Account Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi Akun user
	Acara Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi pembuatan dan edit event yang akan disajikan pada halaman web.
	Order Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi pemesanan event
	Transaction Controller	Class controller yang berisi fungsi-fungsi untuk operasi proses transaksi dan konfirmasi tiket
View	change_password.blade	Halaman yang digunakan untuk menyunting password akun user
	edit_account.blade	Halaman yang digunakan untuk menyunting profil dan akun user
	myaccount.blade	Halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi akun
	contact.blade	Halaman yang digunakan untuk mengirimkan pesan ke admin
	login.blade	Halaman yang digunakan untuk melakukan login
	forgotpass.blade	Halaman yang digunakan apabila user lupa password
	register.blade	Halaman untuk membuat akun pada web portal
	tickethistory.blade	Halaman yang digunakan untuk menampilkan tiket yang pernah dipesan
	wishlist.blade	Halaman untuk menyumpkan event yang ditandai
	eventreg.blade	Halaman yang digunakan untuk melakukan registrasi pada suatu event
	Index.blade	Halaman untuk menampilkan event, search dan penghubung dengan tampilan yang lain

D. Pengujian

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian *blackbox* terhadap sistem, dimulai dengan membangun rencana pengujian, kasus uji dari rencana pengujian tersebut, kemudia diambil juga *feedback* dari user mengenai sistem ini.

1. Rencana Pengujian

Rencana Pengujian ini merupakan rancangan pengujian terhadap fungsionalitas terhadap sistem (Tabel IV).

TABEL IV
RENCANA PENGUJIAN APLIKASI

No	Aktivitas	Pengujian	Jenis Pengujian	Kode
1	Sign Up	1. Skenario benar	1. Blackbox	U1-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U1-02
2	Login	1. Skenario benar	1. Blackbox	U2-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U2-02
3	Buka Event detail	Skenario benar	Blackbox	U3-01
4	Bookmark	Skenario benar	Blackbox	U4-01
5	Registrasi event	Skenario benar	Blackbox	U5-01
6	Contact Organizer	1. Skenario benar	1. Blackbox	U6-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U6-02
7	Edit profil	1. Skenario benar	1. Blackbox	U7-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U7-02
8	Ubah password	1. Skenario benar	1. Blackbox	U8-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U8-02
9	Searching	Skenario benar	Blackbox	U9-01
10	Advanced Searching	1. Skenario benar	1. Blackbox	U10-01
		2. Skenario salah	2. Blackbox	U10-02
11	Logout	Skenario benar	Blackbox	U11-01

2. Feedback Users

Pengambilan *feedback user* mengenai portal web berdasarkan pada 6 buah skala. Hasil kuisioner yang disebar pada 16 responden dari kalangan mahasiswa dan masyarakat umum bertujuan untuk mendapatkan *feedback* mengenai aplikasi yang dibuat (Tabel V).

3. Hasil Pengujian dan Feedback User

Berdasarkan pengujian fungsionalitas portal web dan *feedback user* yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Fungsi yang diuji pada sistem berjalan dengan baik. Setiap *input* yang dimasukkan dapat diterima dengan baik, dan *output* sesuai dengan yang diharapkan.
- Portal web yang dibuat dapat memenuhi semua fungsi yang dibutuhkan oleh user.
- Portal web yang telah dibuat dapat mengakomodasi pengguna untuk berbagi informasi event.
- Portal web yang dibuat dapat memberikan informasi terkait mengenai event pada halaman detail informasi.
- Pengguna mendukung adanya portal web ini karena portal web ini memberikan nilai tambah kepada pengguna

TABEL V
HASIL *FEEDBACK USERS*

Nama Dimensi	Pertanyaan	16 responden		Presentase (%)	
		Ya	Tidak		
<i>Web Design</i>	Apakah tampilan portal <i>web</i> menarik secara keseluruhan?	11	5	69%	31%
	Apakah menu dan fungsi pada portal <i>web</i> dapat dimengerti dengan baik?	11	5	69%	31%
<i>Reliability</i>	Apakah portal <i>web</i> dapat mengakomodasi <i>user</i> untuk mencari informasi dan mendaftarkan diri?	13	3	81%	19%
	Apakah portal <i>web</i> memberikan informasi terkait pada saat menampilkan informasi <i>event</i> secara detail?	12	4	75%	25%
<i>Responsiveness</i>	Apakah portal <i>web</i> dapat memberikan respon yang cepat ketika diakses?	13	3	81%	19%
<i>Trust</i>	Apakah portal <i>web</i> dapat dipercaya untuk pembelian tiket ?	12	4	75%	25%
<i>Personalization</i>	Apakah portal <i>web</i> dapat memberikan nilai tambah kepada pengunjung?	13	3	81%	19%
<i>Attractiveness</i>	Apakah anda tertarik untuk menggunakan portal <i>web</i> ini sebagai media informasi <i>event</i> perguruan tinggi?	13	3	81%	19%

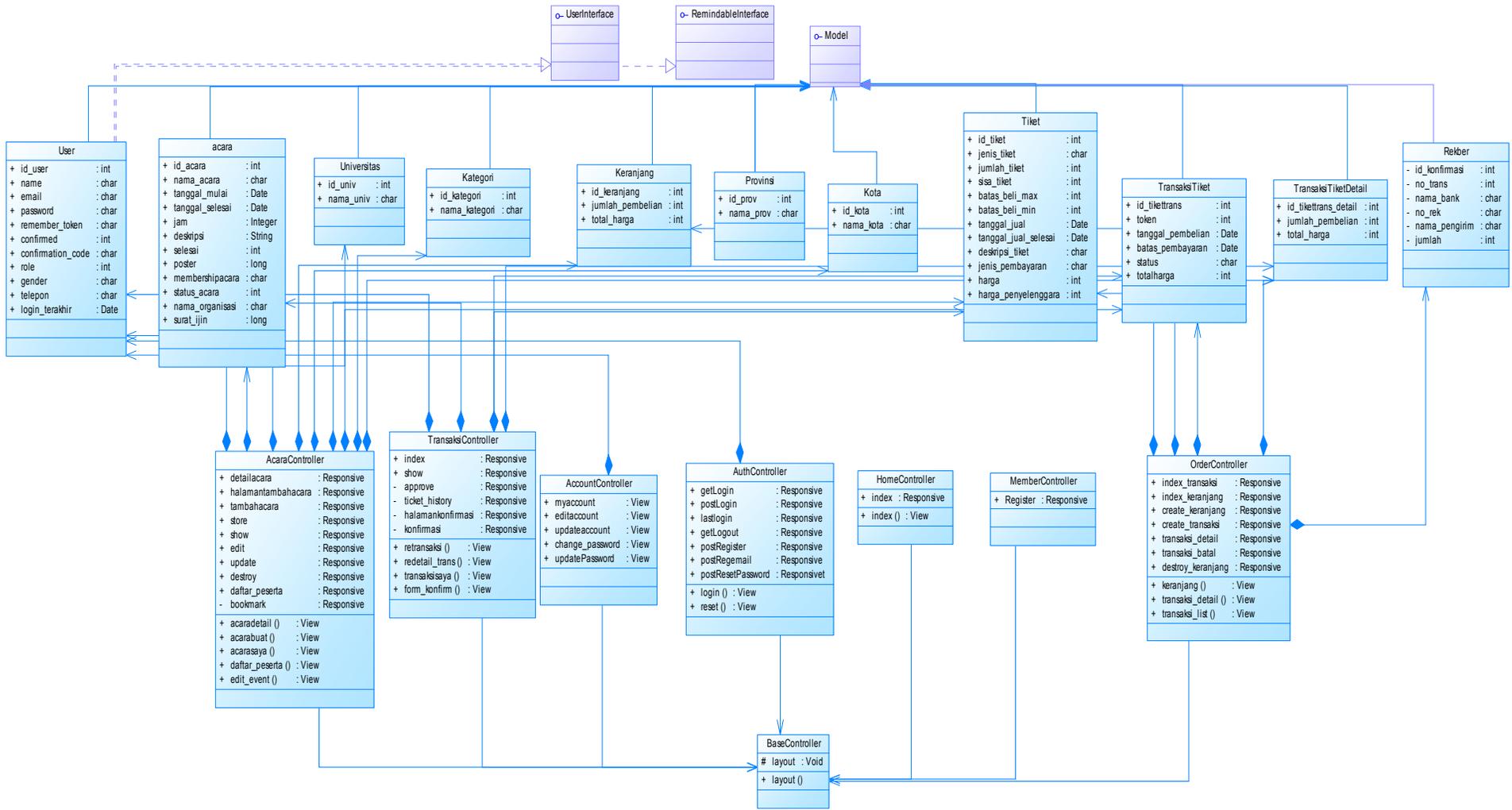
IV. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang didapatkan dari pengembangan portal *event* ini adalah sebagai berikut.

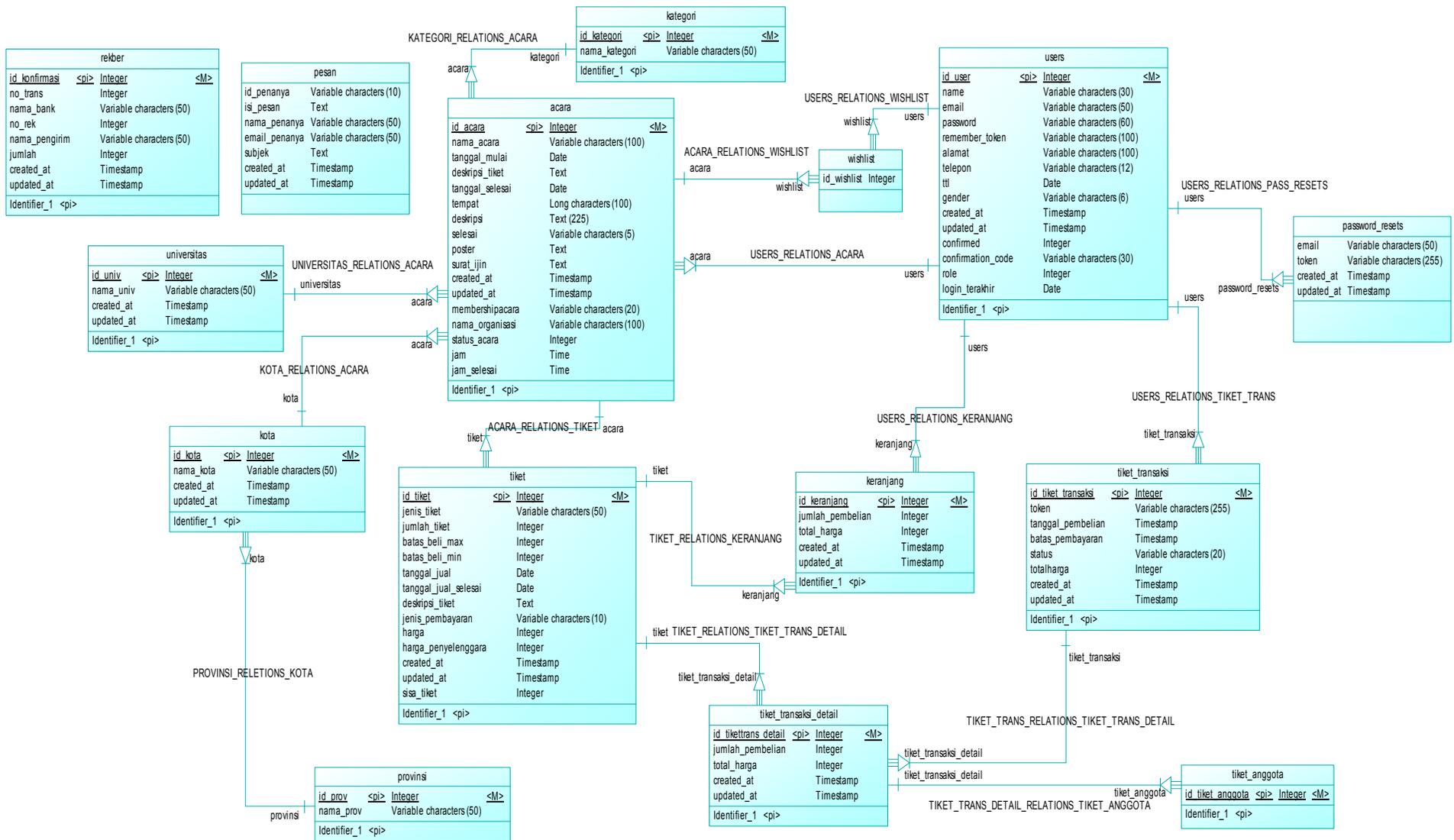
1. Portal *web* telah berhasil dibangun dengan konsep *crowdsourcing* di dalamnya sehingga mendukung peserta *event* untuk mendaftarkan diri pada suatu *event* di dalamnya.
2. Pengguna telah mendapatkan informasi *event* yang sesuai dengan preferensi yang dimasukkan.
3. Berdasarkan hasil *feedback* yang sudah dianalisis, portal *web* telah memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan pengunjung

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Noor, A. (2013). *Manajemen Acara*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Soegianto, M.Y dan Sutanto, E.M (2013) Penerapan Strategi Alih Daya (Outsourcing) di UD. Puyuh Plastik ditinjau dari Ketentuan Perundangan dan Etika Bisnis. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [3] Rational Software Development Company (1998). *Best Practices For Software Development Time*.
- [4] PPM. (2012). *Business Model Canvas Penerapan di Indonesia*. Jakarta Pusat: PPM.
- [5] Prakoso, Yogy. (2013). *Membangun Portal Web Crowdsourcing Acara Menggunakan Metode Iterative & Incremental Dan Metode Pencarian Vector Space Model*. Bandung : Telkom University.
- [6] Afif, A. Y. (2014). *Membangun Sistem Informasi Call For Paper, Konferensi, dan Perlombaan untuk Akademisi Berbasis Web Crowdsourcing Menggunakan Metode Iterative Incremental*. Bandung : Telkom University.



Gambar 4 Class diagram acarakampus.com



Gambar 5 CDM acarakampus.com

