

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penjualan Konvensional	II-3
Gambar 2.2	Penjualan MLM	II-3
Gambar 3.1	Model Konseptual	III-1
Gambar 3.2	Kerangka Pemecahan Masalah.....	III-3
Gambar 4.1	Flowchart Kondisi Eksisting Proses Belanja di gramediacyberstore.com.....	IV-2
Gambar 4.2	Flowchart Kondisi Proses Belanja Setelah Adanya Program Viral Marketing.....	IV-5
Gambar 5.1	Hasil Rekapitulasi Kuesioner Konsumen Kategori Hasil Perancangan	V-1
Gambar 5.2	Hasil Rekapitulasi Kuesioner Konsumen Kategori Viral Marketing	V-2
Gambar 5.3	Hasil Rekapitulasi Kuesioner Perusahaan Kategori Hasil Perancangan	V-3
Gambar 5.4	Hasil Rekapitulasi Kuesioner Perusahaan Kategori Viral Marketing	V-3

STTTTELKOM