



# 5.55%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 10 JAN 2025, 3:47 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

<span style="color: red;">●</span> IDENTICAL	<span style="color: orange;">●</span> CHANGED TEXT	<span style="color: blue;">●</span> QUOTES
1.08%	4.46%	0.06%

## Report #24387169

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Kerja Profesi Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor untuk mengadopsi digitalisasi, termasuk dalam bidang literasi dan distribusi buku. Salah satu bentuk adaptasi ini adalah hadirnya buku digital yang memungkinkan aksesibilitas lebih luas bagi pembaca di era modern. CV. Buku Digital Nusantara, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang distribusi buku digital, menghadapi tantangan untuk terus meningkatkan kualitas layanan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui platform berbasis website. Namun, dalam operasionalnya, website yang dimiliki CV. Buku Digital Nusantara masih memiliki keterbatasan dari segi fitur dan desain. Salah satu kebutuhan utama yang belum terpenuhi adalah kemampuan untuk memberikan rekomendasi buku yang relevan berdasarkan preferensi pengguna. Hal ini penting karena persaingan di industri buku digital semakin kompetitif, sehingga memerlukan pendekatan inovatif untuk mempertahankan dan meningkatkan loyalitas pengguna. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pengembangan aplikasi website yang lebih modern dan dilengkapi dengan fitur sistem rekomendasi berbasis algoritma similarity. Algoritma ini dipilih karena kemampuannya dalam mengukur kesamaan antara preferensi pengguna dan fitur buku digital, seperti genre, kategori, kata kunci, deskripsi, dan harga. Dengan pendekatan ini, sistem dapat memberikan rekomendasi buku yang sesuai

dengan minat pengguna, sehingga meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna terhadap platform. Pengembangan ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga mendukung proses transformasi digital perusahaan, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan daya saing CV. Buku Digital Nusantara. Melalui kegiatan kerja profesi ini, praktikan berkontribusi langsung 2 dalam merancang dan merealisasikan solusi teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri, sekaligus menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di bidang informatika. Dalam peran universitas sendiri, yakni Universitas Pembangunan Jaya memiliki harapan besar terhadap mahasiswanya untuk menerapkan ilmu yang sudah diajarkan dan dipelajari oleh mahasiswa guna bermanfaat di lingkungan kerja kelak, salah satunya dari program Kerja Profesi (KP) ini yang memberikan serta melatih praktikan untuk berkontribusi serta membawa manfaat untuk perusahaan tempat praktikan bekerja. Maka dari itu praktikan ingin memberikan kontribusi serta ide-ide baru untuk perusahaan agar bisa berkembang sesuai apa yang telah dipelajari praktikan dalam proses belajar di universitas.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2.1.

Maksud Kerja Profesi Kerja Profesi ini dilaksanakan dengan maksud mengembangkan kemampuan praktikan dalam menerapkan ilmunya selama di universitas dengan bergabungnya ke suatu perusahaan. Dalam hal ini praktikan mengambil peran pada pengembangan aplikasi website CV.BUKU

DIGITAL NUSANTARA yang berfokus mengembangkan aplikasi website tersebut menjadi lebih menarik serta efisien untuk para pengguna maupun customer.. Pada saat menjalankan kerja profesi, praktikan mendalami berbagai teknologi yang digunakan dalam pengembangan webiste, seperti PHP, Laravel, HTML, dan CSS. Dengan menerapkan algoritma algortima rekomendasi konten berbasis Similarity, aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan rekomendasi buku digital yang lebih personal dan relevan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna terhadap platform.

1.2.2. Tujuan Kerja Profesi 1. Mengembangkan aplikasi website CV. Buku Digital Nusantara dengan desain yang lebih modern, fungsional, dan responsif untuk meningkatkan pengalaman pengguna. 3 2. Mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi yang relevan, seperti PHP, Laravel, HTML, dan CSS 3. Mengoptimalkan proses pemberian rekomendasi dengan memanfaatkan metadata seperti genre, kategori, kata kunci, deskripsi, dan harga buku untuk menghasilkan rekomendasi yang lebih akurat. 4. Memberikan kesempatan kepada praktikan untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh di bidang informatika dalam lingkungan kerja. 5. Menjalin silaturahmi serta saling kolaborasi dengan rekan kantor dalam mengembangkan website ini.

1.3. Tempat Kerja Profesi Kerja Profesi ini dilaksanakan di CV.BUKU DIGITAL NUSANTARA, yakni perusahaan yang bergerak di bidang Distributor Buku, baik buku cetak maupun digital, di perusahaan ini lebih fokus terhadap penjualan di

bidang digital, yakin buku digital maupun perpustakaan digital yang sudah banyak digunakan oleh beberapa instansi negeri maupun swasta. 1.4. Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi ini dilaksanakan selama 4 (Empat) bulan, dimulai dari tanggal 1 Agustus hingga 30 November 2024 dan ada opsi perpanjangan jika pekerjaan belum selesai tepat waktu. Jadwal kerja praktikan dimulai dari jam 09.00 hingga jam 17.00 bersamaan dengan waktu kerja biasanya. Jadwal kerja secara rinci ditunjukkan pada Tabel 1.1 di bawah ini: Tabel 1.1 Jadwal Kerja Profesi Jadwal Kerja Profesi Waktu Kerja Profesi Keterangan Agustus - November 09.00 – 17.00 Senin – Jum'at (Sabtu & Minggu Libur) November - Desember Menyusun Laporan KP 4 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1. Sejarah Perusahaan Perusahaan CV.BUKU DIGITAL NUSANTARA berdiri 2 (dua) tahun silam, yakni 2024. Perusahaan ini adalah bagian dari perusahaan sebelumnya yang berada di bidang Distributor buku cetak, namun seiring berkembangnya teknologi, komisaris perusahaan sebelumnya mengibarkan sayap untuk mengikuti perkembangan teknologi di masa mendatang, lalu lahirlah perusahaan CV.BUKU DIGITAL NUSANTARA untuk berfokus menjual platfotm-platform digital, utamanya ialah Buku Digital. Buku Digital ini dijual untuk berbagai instansi sesuai kebutuhannya, biasanya dijual ke instansi pendidikan yang umumnya banyak membutuhkan buku-buku referensi ataupun pengayaan untuk anak didiknya. Perusahaan ini sebenarnya adalah opsi kedua dari perusahaan

sebelumnya untuk mengikuti arus perkembangan teknologi, karena banyak permintaan dari instansi mengenai buku digital yang mulai menaungi banyak instansi untuk dijadikan bahan bacaan melalui website yang memudahkan anak didik maupun masyarakat umum untuk membaca secara mudah dalam satu genggam, yakni contohnya smartphone. Tujuan perusahaan ini ialah ingin memberikan efisiensi untuk literasi umum yang mana memudahkan masyarakat dalam berliterasi secara mudah.

5 2.2. Struktur Organisasi 2.3. Kegiatan Umum Perusahaan

Perusahaan tempat Kerja Profesi (KP) ini berfokus pada penjualan buku digital, baik melalui instansi pemerintah maupun swasta. Perusahaan ini didirikan untuk lebih berinovasi mengenai teknologi yang terus berkembang saat ini, dan juga berfokus pada e-book seperti menerbitkan buku dalam format e-book untuk dijual di berbagai platform, tapi CV.BUKU DIGITAL NUSANTARA pun sedang tahap merintis perusahaan yang fokus di buku digital, misalnya merancang banyak platform yang dijadikan “rumah” untuk buku digital tersebut. Kemudian mengelola dan juga menyediakan platform untuk pembelajaran di instansi pendidikan yang memungkinkan bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Kemudian kegiatan lainnya seperti memasarkan hasil karya tulis dari seorang penulis atau penerbit memasarkan buku mereka melalui media sosial, iklan digital, ataupun platform perusahaan, serta bekerja sama dengan penulis atau penerbit lain untuk memperluas koleksi buku digital yang tersedia.

KOMISARIS DIREKTUR

HRD STAFF STAFF STAFF Gambar 2.1 Struktur Organisasi 6 BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1. Bidang Kerja Praktikan akan menjelaskan fokus utama dalam pelaksanaan kerja profesi ini, diantaranya praktikan akan mendigitalisasi konten-konten serta buku literatur dalam satu website. Praktikan ingin membangun sebuah website perusahaan agar lebih menarik serta bisa berperan dalam kemajuan perusahaan lewat website yang dibangun agar lebih memudahkan para pengguna yang menikmati fasilitas Website tersebut. Bidang kerja utama dalam pelaksanaan kerja profesi ini diantara lain : 1. Pengembangan Aplikasi CV.BUKU DIGITAL NUSANTARA 2. Pengelolaan Marketplace serta konten-konten di Website perusahaan 3. Penerapan Algoritma untuk meningkatkan efisiensi pengguna 4. Pelayanan pendidikan digital 5. Pengembangan Teknologi terbaru. Dengan demikian, praktikan berharap agar nantinya Website ini bisa bermanfaat untuk kepentingan perusahaan kedepannya.

3.2. Pelaksanaan Kerja 3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan User Spesifikasi Kebutuhan Input Data ke Sistem

1. Register User / Pengguna Formulir untuk mendaftarkan pengguna baru ke sistem.
  - a. Nama Lengkap: Nama resmi pengguna yang digunakan untuk profil dan identifikasi.
  - b. Alamat: Alamat lengkap pengguna untuk keperluan informasi lebih lanjut atau pengiriman (jika relevan).
  - 7 c. Telepon: Nomor telepon pengguna yang digunakan untuk komunikasi atau notifikasi.
  - d. Email: Alamat email yang digunakan sebagai identitas login dan penerimaan

notifikasi. e. Password: Kata sandi yang dipilih pengguna untuk mengamankan akun mereka. 2. Login User Formulir untuk autentikasi pengguna agar dapat mengakses sistem sesuai peran mereka (Registered Customer atau Admin). a. Email: Alamat email yang digunakan saat pendaftaran. b. Password: Kata sandi yang telah dibuat pengguna saat mendaftar. 3. Input Berita Formulir untuk menambahkan berita baru ke sistem, biasanya dikelola oleh Admin. a. Judul: Nama atau topik berita yang akan ditampilkan di sistem. b. Deskripsi: Penjelasan lengkap atau ringkasan dari isi berita. c. Gambar: Media visual pendukung yang relevan dengan berita. 4. Pengelolaan Produk Formulir untuk menambah atau mengelola data produk (buku digital) di sistem. a. Judul: Nama produk atau buku. b. Penulis: Nama penulis buku (jika relevan). c. Kategori: Jenis atau genre buku untuk pengelompokan. d. Deskripsi: Informasi rinci atau ringkasan mengenai produk. e. Harga: Harga jual produk. f. Gambar: Media visual dari produk (contoh: cover buku). g. File: File digital produk, seperti PDF atau e-book, yang akan diunggah untuk pembeli. 8 5. Pembelian Produk Formulir yang digunakan oleh pengguna untuk menyelesaikan transaksi pembelian. a. Nama Bank: Nama bank yang digunakan untuk transfer pembayaran. b. **3 No Rekening Pembayaran: Nomor rekening bank pengguna untuk pembayaran.** c. Nama: Nama pemilik rekening yang digunakan untuk transfer. d. **Gambar Bukti Transfer: File gambar (contoh: JPG/PNG) yang menunjukkan bukti pembayaran.** Spesifikasi Kebutuhan Output Data dari Sistem 1. Konfirmasi Pendaftaran Tampilan sukses daftar Output ini muncul setelah pengguna berhasil melakukan pendaftaran. Bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna bahwa proses pendaftaran telah selesai dengan sukses. a. Tampilan sukses daftar: Pesan notifikasi yang menampilkan status keberhasilan pendaftaran. b. Nama Lengkap: Data nama lengkap pengguna yang baru saja mendaftar. c. Alamat: Alamat rumah atau lokasi pengguna yang digunakan untuk kebutuhan profil atau pengiriman. d. Telepon: Nomor telepon pengguna untuk keperluan komunikasi. e. Email: Alamat email pengguna untuk konfirmasi pendaftaran dan pemberitahuan lainnya. 2. Halaman

Beranda 9 Output ini muncul setelah pengguna berhasil melakukan pendaftaran. Bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna bahwa proses pendaftaran telah selesai dengan sukses.

- a. Tampilan sukses daftar: Pesan notifikasi yang menampilkan status keberhasilan pendaftaran.
- b. Nama Lengkap: Data nama lengkap pengguna yang baru saja mendaftar.
- c. Alamat: Alamat rumah atau lokasi pengguna yang digunakan untuk kebutuhan profil atau pengiriman.
- d. Telepon: Nomor telepon pengguna untuk keperluan komunikasi.
- e. Email: Alamat email pengguna untuk konfirmasi pendaftaran dan pemberitahuan lainnya.

3. Detail Produk :

Spesifikasi dari Produk yang terpajang Halaman ini menampilkan informasi spesifik dari suatu produk yang dipilih oleh pengguna.

- a. Layout Detail Produk: Tampil dalam format terstruktur dengan informasi lengkap.
- b. Judul: Nama lengkap buku atau produk.
- c. Penulis: Nama penulis buku.
- d. Kategori: Jenis atau genre buku.
- e. Deskripsi: Penjelasan lebih mendalam tentang isi buku atau produk.
- f. Harga: Harga buku atau produk.
- g. Gambar: Visual produk dalam ukuran lebih besar dibandingkan tampilan di halaman beranda.

4. Notifikasi Status Transaksi Output ini berfungsi untuk memberikan informasi terkait status pembelian pengguna.

- a. Status Transaksi: Memberikan informasi apakah transaksi berhasil, gagal, atau dalam proses.
- b. Judul: Nama produk atau buku yang dibeli.
- c. Total Transaksi: Total biaya yang harus dibayar untuk transaksi tersebut.
- d. Gambar: Gambar produk terkait untuk identifikasi visual.
- e. Status Pembayaran: Memberikan informasi apakah pembayaran sudah diterima, tertunda, atau gagal.

5. Berita Bagian ini menampilkan berita atau informasi penting dari sistem, misalnya promosi atau pengumuman baru.

- a. List Berita: Daftar berita yang diurutkan berdasarkan waktu atau kategori.
- b. Judul: Nama atau topik berita.
- c. Deskripsi: Penjelasan ringkas tentang isi berita.
- d. Gambar: Ilustrasi atau foto terkait berita untuk memperkuat pesan.

6. Dashboard Admin I. Data User Pengguna Berisi informasi lengkap tentang pengguna sistem untuk keperluan manajemen data dan komunikasi.

- a. Nama Lengkap: Nama resmi yang digunakan pengguna.
- b.

Alamat: Lokasi tempat tinggal pengguna, dapat digunakan untuk pengiriman atau identifikasi. c. Telepon: Nomor telepon pengguna untuk komunikasi atau notifikasi. d. Email: Alamat email yang terdaftar untuk keperluan login, notifikasi, atau validasi pengguna. II. Data Transaksi Pengguna Menampilkan semua transaksi yang dilakukan pengguna, lengkap dengan detail untuk memantau dan mengelola status transaksi. a. Id Transaksi: Identitas unik untuk setiap transaksi pengguna. b. Nama User: Nama pengguna yang melakukan transaksi. 11 c. Total Transaksi: Jumlah total yang dibayarkan pada transaksi tersebut. d. Tanggal: Waktu transaksi dilakukan. e. Status Pembayaran: Status pembayaran, seperti "Lunas", "Pending", atau "Gagal". III. Data Produk Berisi informasi tentang produk yang tersedia di sistem, yang dapat dikelola oleh admin untuk menambah, mengedit, atau menghapus produk. a. Judul: Nama produk atau buku. b. Penulis: Nama penulis buku, jika relevan. c. Kategori: Genre atau jenis buku untuk pengelompokan. d. Deskripsi: Penjelasan singkat atau detail tentang produk. e. Harga: Harga produk dalam satuan mata uang tertentu. f. Gambar: Visualisasi produk untuk membantu identifikasi. g. File: File digital (contoh: e-book) yang dapat diunduh setelah pembelian. 3.2.2 Rekayasa Proses 3.2.2.1. 

Use Case Diagram Use Case Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang dirancang.

Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi utama (use case) yang ada pada sistem serta hubungan antara aktor dan fungsi tersebut. a. Use Case Diagram Management pada Gambar 3.2 merupakan u Use Case Management menggambarkan hubungan antara aktor-aktor utama dalam sistem, yaitu Admin, Registered Customer, Guest, dan Customer, dengan berbagai fungsi yang ada dalam sistem. Diagram ini memberikan panduan 12 tentang bagaimana setiap aktor berinteraksi dengan sistem, batasan akses mereka, dan tanggung jawab masing-masing. a. Admin memiliki hubungan langsung dengan setiap modul manajemen dalam sistem, seperti manajemen pengguna, buku, berita, dan transaksi. Semua fitur ini memerlukan autentikasi melalui proses

login. b. Registered Customer memiliki akses ke fitur-fitur utama seperti transaksi dan pembacaan buku. Interaksi mereka sering kali terkait langsung dengan pengelolaan data oleh Admin. c. Guest Customer hanya memiliki akses ke informasi dasar seperti katalog buku atau berita.

Hubungan mereka dengan sistem lebih pasif dibandingkan Registered Customer.  Gambar

### 3.2 Use Case Diagram Management Use case Diagram ini menjelaskan

interaksi antara aktor dan sistem. Admin memiliki akses penuh untuk mengelola sistem, sedangkan Guest Customer dan Registered Customer memiliki akses yang disesuaikan dengan perannya. Registered Customer memiliki akses lebih luas dibandingkan Guest Customer, 13 seperti fitur membaca buku dan transaksi. Diagram ini mempermudah pemahaman alur kerja dan tanggung jawab setiap aktor dalam sistem.

#### 3.2.2.2. Use Case Scenario a. Login

dan Autentikasi Tabel 3.2 Login dan Autentikasi Aktor Admin, Customer

Tujuan Autentikasi pengguna untuk mengakses sistem sesuai peran mereka.

Alur Normal a. Pengguna membuka halaman login. b.  Pengguna memasukkan email/

username dan password. c. Sistem memvalidasi data. d. Jika valid, pengguna

diarahkan ke dashboard: • Admin: Dashboard untuk mengelola data (buku

, user, berita, transaksi). • Customer: Dashboard profil atau daftar buku

. Alur Alternatif a. Password Salah: Sistem menampilkan pesan "Password

salah" dan meminta input ulang. b. Akun Tidak Terdaftar: Sistem menampilkan pesan "Akun

tidak ditemukan . b. Melihat Daftar Buku Tabel 3.3 Melihat Daftar Buku

Aktor Guest Customer, Registered Customer Tujuan Memberikan akses kepada

pengguna untuk melihat daftar buku yang tersedia. Alur Normal a. Guest

atau Registered Customer membuka halaman "Daftar Buku". b. Sistem

menampilkan daftar buku berdasarkan kategori dan pencarian. c. Guest

Customer hanya dapat melihat daftar buku tanpa fitur tambahan. d.

Registered Customer dapat melihat daftar buku dan melanjutkan ke

pembelian. Alur Alternatif Jika tidak ada buku yang sesuai pencarian,

sistem menampilkan pesan "Buku tidak ditemukan . 14 c. Membeli Buku Tabel

#### 3.4 Membeli Buku Aktor Registered Customer Tujuan Membeli buku digital

melalui sistem. Alur Normal a. Registered Customer memilih buku dari

daftar. b. Sistem menampilkan detail buku (judul, deskripsi, harga, preview gambar). c. Customer menekan tombol "Beli". d. Sistem meminta konfirmasi untuk melanjutkan ke pembayaran. e. Customer mengunggah bukti pembayaran. f. Admin memvalidasi pembayaran. g. Jika valid, buku ditambahkan ke koleksi "Buku Saya" Customer. Alur Alternatif Jika bukti pembayaran tidak valid, Admin menolak pembayaran dan sistem meminta Customer untuk mengunggah ulang.

d. Mengelola Data Buku (Admin) Tabel 3.5 Mengelola Data Buku (Admin) Aktor Admin Tujuan Mengelola data buku dalam sistem Alur Normal a. Admin login ke dashboard. b. Admin membuka menu "Buku". c. Admin dapat melakukan:

- Tambah Buku: Mengisi form informasi buku dan menyimpan ke database.
- Edit Buku: Mengubah informasi buku yang sudah ada.
- Hapus Buku: Menghapus data buku dari sistem.

d. Sistem memperbarui data buku sesuai instruksi Admin. Alur Alternatif Jika form tidak lengkap, sistem menampilkan pesan "Data tidak boleh kosong".

e. Memvalidasi Pembayaran (Admin) Tabel 3.6 Memvalidasi Pembayaran (Admin) Aktor Admin 15 Tujuan Memvalidasi pembayaran dari Customer Alur Normal a. Admin login ke dashboard. b. Admin membuka menu "Transaksi". c. Admin melihat daftar transaksi dengan status "Waiting Confirmation". d. Admin memeriksa bukti pembayaran. e. Jika valid, Admin mengubah status transaksi menjadi "Confirmed". f. Customer mendapatkan akses ke buku di "Buku Saya". Alur Alternatif Jika bukti pembayaran tidak valid, Admin menolak pembayaran, dan status diubah menjadi "Rejected".

f. Membaca Buku yang Telah Dibeli Table 3.7 Membaca Buku yang Telah Dibeli Aktor Registered Customer Tujuan Memberikan akses kepada Customer untuk membaca buku digital yang telah dibeli. Alur Normal a. Customer login ke sistem. b. Customer membuka menu "Buku Saya". c. Sistem menampilkan daftar buku yang telah dibeli. d. Customer memilih buku untuk dibaca. e. Sistem menampilkan buku dalam format digital (PDF/Epub). Alur Alternatif Jika buku tidak ditemukan dalam koleksi, sistem menampilkan pesan "Buku belum tersedia".

3.2.2.3. Activity Diagram a. Proses Pendaftaran/Login Pada Gambar 3.4 merupakan activity Diagram yang ditampilkan menunjukkan proses

otentikasi dan pendaftaran pengguna dalam suatu sistem. Alur dimulai dengan kondisi apakah pengguna sudah memiliki akun atau belum. **5** Jika pengguna belum memiliki akun, mereka diarahkan untuk membuat akun baru dengan mengisi formulir pendaftaran. Setelah formulir diisi, data yang dimasukkan akan disimpan, kemudian dilakukan proses validasi untuk memastikan data yang diinput sesuai standar yang telah 16 ditentukan. Jika validasi gagal, sistem akan meminta pengguna untuk melakukan pengisian ulang data yang benar. Setelah validasi berhasil, sistem akan menentukan peran (role) pengguna, apakah sebagai admin atau pengguna biasa (user). Jika peran adalah admin, pengguna diarahkan ke dashboard profil admin. Sebaliknya, jika pengguna adalah user, mereka akan diarahkan ke dashboard profil user. Proses ini memberikan alur yang jelas untuk memastikan autentikasi dan pendaftaran berjalan sesuai dengan prosedur, sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang terstruktur berdasarkan peran yang dimiliki dalam sistem. Gambar 3.3 Activity Diagram Registered/Login b. Proses akses dari Customer Pada Gambar 3.5 merupakan activity diagram Customer dengan proses Customer membuka website Buku digital nusantara, dimana customer bisa login dan tanpa login, jika tidak login berarti hanya melihat daftar buku jika login customer bisa melihat kemudian lanjut membeli nya atau ke menu profile untuk 17 melihat data diri atau ke transaksi untuk mengupload bukti pembayaran atau bisa langsung ke menu Buku untuk membaca buku yang sudah dibeli. Gambar 3.4 Activity Diagram Customer c. Proses akses dari Admin a) Menu User Pada Gambar 3.6 activity diagram admin menu user dengan proses dimana admin dimenu dashboard memilih menu user dimana admin bisa mencari daftar user. 18 Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Menu User b) Menu Buku Pada Gambar 3.7 activity diagram admin menu buku dengan proses dimana admin dimenu dashboard memilih menu buku dimana admin bisa melakukan edit, hapus dan tambah buku baru. Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Menu Buku c) Menu Berita 19 Pada Gambar 3.8 activity diagram admin menu berita dengan proses dimana admin dimenu dashboard memilih menu berita dimana admin bisa melakukan edit,

hapus dan tambah berita baru. Gambar 3.7 Activity Diagram Admin Menu Berita d) Menu Transaksi Pada Gambar 3.9 activity diagram admin menu transaksi dengan proses dimana admin dimenu dashboard memilih menu transaksi dimana admin bisa mencari daftar transaksi dan melakukan validasi pembayaran dari konsumen kemudian mengecek bukti pembayaran dan menyetujui pembayaran tersebut. 20 Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Menu Transaksi

### 3.2.3 Spesifikasi Database Tabel

#### 3.8 Spesifikasi Database Produk

Table Name	Prdid	Primary Key	No	Nama	Field	Tipe Data	Null	Keterangan
1.	Prdid	int(11)	NO	PRI	/auto_increment			
2.	PrdJudul	varchar(100)	NO					
3.	PrdPenulis	varchar(100)	NO					
4.	PrdKategori	varchar(50)	NO					
5.	PrdDeskripsi	text	NO					
6.	PrdHarga	decimal(10,2)	NO					
7.	PrdGambar	varchar(255)	YES					
8.	PrdFile	varchar(255)	YES					
9.	Tanggal	datetime	YES			current_timestamp()		21

#### Customer Table

Table Name	Id	Primary Key	No	Nama	Field	Tipe Data	Null	Keterangan
1.	id	int(11)	NO	PRI	/auto_increment			
2.	nama_lengkap	varchar(100)	NO					
3.	alamat	text	YES					
4.	telepon	varchar(15)	YES					
5.	email	varchar(255)	NO					
6.	password	varchar(255)	NO					
7.	tanggal	datetime	YES			current_timestamp()		

#### User Table

Table Name	Id	Primary Key	No	Nama	Field	Tipe Data	Null	Keterangan
1.	id	int(11)	NO	PRI	/auto_increment			
2.	username	varchar(100)	NO					
3.	email	varchar(255)	NO					
4.	password	varchar(255)	NO					
5.	role	enum('user','admin')	NO					

#### user Berita Table

Table Name	Brtid	Primary Key	No	Nama	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Brtid	int(11)	NO	PRI	/auto_increment			
2.	BrtJudul	varchar(100)	NO					
3.	BrtDeskripsi	text	NO					
4.	BrtGambar	varchar(255)	YES					
5.	Tanggal	datetime	YES			current_timestamp()		3.2

1 4 Rancangan Mockup Mockup merupakan rancangan desain dari aplikasi yang dibuat, pada tahap ini peneliti menggunakan metode prototype yang mengharuskan peneliti membuat mockup desain dari aplikasi. Hasil dari model prototype berupa mockup yang menjadi acuan model desain untuk digunakan dalam pelatihan, demonstrasi, desain evaluasi atau keperluan lainnya. 1 Berikut mockup dari website sistem informasi monitoring pengembangan software pada tahap development. Pada website Website BUKU DIGITAL NUSANTARA Terbaru , mockup digunakan untuk merancang

elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) yang akan membentuk struktur dan tampilan halaman web. Salah satu elemen utama yang dapat didesain menggunakan mockup adalah halaman login. Di halaman ini, desain mockup akan menggambarkan elemen-elemen seperti kolom untuk memasukkan username dan password, tombol login, serta instruksi atau pesan kesalahan yang mungkin muncul. Mockup memungkinkan desainer untuk menentukan posisi dan ukuran kolom input serta bagaimana tombol login akan tampil sebelum pengguna mengkliknya, tanpa interaksi langsung. Hal ini membantu tim pengembang memahami layout dan elemen visual yang dibutuhkan dalam halaman tersebut. Selain halaman login dan dashboard elemen elemen lain juga merupakan bagian penting yang perlu dirancang menggunakan mockup. Di halaman ini, elemen seperti header, menu navigasi, dan footer dapat digambarkan secara statis. Mockup akan menunjukkan bagaimana logo, menu navigasi, dan tombol- tombol utama ditampilkan, serta bagaimana konten utama (gambar, teks, dan tombol Call to Action) disusun. Desain halaman utama dalam mockup memberikan gambaran jelas kepada tim pengembang mengenai struktur informasi yang akan 23 dihadirkan kepada pengguna dan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat disusun dengan cara yang intuitif.

a. Dashboard Rancangan halaman utama terdapat di Gambar 3.10. Di halaman utama akan ditampilkan foto-foto produk dan menu menu tambahan untuk lainnya. Gambar 3.9 Tampilan Dashboard b. Tentang Kami/ About Gambar 3.11 merupakan tampilan halaman about. Isi dari halaman about adalah menceritakan tentang sejarah Digital Nusantara Book. 24 Gambar 3.10 Tampilan About 3.2.5 Implementasi Pada tahap ini, dilakukan penulisan kode dan pembuatan situs berdasarkan analisis sistem dan desain sistem.

Website dibangun sesuai dengan analisis sistem dan desain sistem, menggunakan visual studio code dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript 25 Gambar 3.11 Implementasi Dashboard 26 Gambar 3.12

Implementasi Produk 27 Gambar 3.13 Implementasi detail produk 28 3.2 **1** 5.1 Tampilan Antarmuka Aplikasi a. Tampilan Halaman Login Berikut adalah implementasi design dari halaman login Gambar 3.14 Tampilan Login Pada Gambar 3.15

adalah antarmuka halaman login dari sistem  "Buku Digital Nusantara"  . Di sebelah kiri kotak login, terdapat logo dan dan di bagian bawah nama perusahaan dan mencerminkan visi perusahaan. Formulir login di sebelah kanan terdiri dari dua kolom untuk email dan password, dengan tombol "Submit" di bawahnya untuk masuk ke sistem. Desainnya sederhana dan modern yang untuk memudahkan pengguna masuk ke dalam sistem dengan cepat dan efisien. 29

b. Tampilan Halaman About the Company Gambar 3.15 Halaman tentang kami

Gambar 3.16 merupakan tampilan halaman tentang kami . Halaman ini

berisi tentang website dan juga terdapat logo website. Halaman ini

menjelaskan kegunaan dari website Buku Digital Nusantara. c. Tampilan

Halaman produk Gambar 3.16 Halaman produk Gambar 3.17 berisi tampilan produk-produk yang dijual diwebsite Buku Digital Nusantara. Terdapat nama

produk serta penjelasan singkat mengenai produk. Halaman products ini dibangun dengan tujuan untuk menjelaskan apa saja produk yang dijual.

Dengan adanya halaman ini perusahaan berharap dapat meningkatkan angka penjualan perusahaan. 30 d. Tampilan Halaman Kontak Gambar 3.17 Tampilan

halaman kontak Gambar 3.18 dihalaman tersebut terdapat alamat lengkap

serta mengenai kontak perusahaan. Terdapat juga penulisan alamat lengkap, nomor telepon, email, dan Instagram perusahaan. Tujuannya, agar customer

dengan mudah bisa menghubungi perusahaan 3.3. Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi saat Kerja Profesi diantaranya : 1. Keterbatasan

pengalaman dalam membuat Aplikasi ini. 2. Kurang nya pengetahuan

teknologi didalam lingkup kantor ini. 3. Penyesuaian jadwal dan waktu

karena tenggat waktu yang terbatas. 4. Ketergantungan pihak ketiga dalam

penyediaan layanan tertentu. 5. Pembelajaran mengenai Algoritma yang dipakai.  3.4.

 Cara Mengatasi Kendala Setelah mengetahui kendala yang dihadapi,

Praktikan mengatasi masalah tersebut di antara lain : 1. Mempelajari dan mengamati

di setiap proses melalui pengajaran langsung maupun daring. 2. Mengajukan

sumber referensi dan pengetahuan baru dari orang yang sudah berpengalaman

dalam bidang ini. 31 3. Mengatur waktu sebaik mungkin dan memanfaatkan

celah waktu yang kosong. 4. Melakukan kemitraan terhadap pihak ketiga,

tetapi juga terus belajar investasi dalam server untuk internal kantor.

5. Melakukan studi literatur dari algoritma yang ingin dipakai dari beberapa sumber.

### 3.5. Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang praktikan ambil dari program ini, diantaranya : 1. Memberi pelatihan internal mengenai algoritma yang digunakan, seperti algoritma rekomendasi berbasis machine learning atau deep learning. 2. Melakukan studi kasus dari berbagai sumber yang memberikan ilmu-ilmu baru mengenai apa yang praktikan kerjakan. 3. Membangun prototipe kecil untuk memahami bagaimana algoritma bekerja dengan dataset sederhana sebelum menerapkannya ke sistem skala besar. 4. Membentuk kerja sama tim yang baik jikalau sedang mengalami kesulitan yang tidak bisa dipecahkan sendiri. 5. Alokasi manajemen waktu yang sangat berpengaruh dalam program ini, karena harus membagi waktu antara kerjaan utama dan kerjaan program Kerja Profesi ini.

## 32 BAB IV PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan Kerja Profesi (KP) yang dilakukan di CV. Buku Digital Nusantara memberikan banyak manfaat, baik bagi praktikan maupun perusahaan. Melalui pengembangan website dan penerapan sistem rekomendasi berbasis algoritma similarity, praktikan tidak hanya berhasil menciptakan solusi yang relevan untuk kebutuhan perusahaan tetapi juga memperoleh pembelajaran yang signifikan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Website yang Modern dan Fungsional Praktikan berhasil mengembangkan website CV. Buku Digital Nusantara menjadi lebih modern dan responsif. Dengan desain yang lebih menarik dan fitur yang fungsional, website ini mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.
2. Implementasi Sistem Rekomendasi Berbasis Similarity Sistem rekomendasi berbasis algoritma similarity, seperti Hamming, Euclidean, dan Jaccard, diterapkan untuk memberikan rekomendasi buku digital yang relevan dengan preferensi pengguna. Sistem ini menganalisis metadata buku dan pola interaksi pengguna untuk meningkatkan akurasi rekomendasi.
3. Pemanfaatan Teknologi yang Tepat Guna Teknologi seperti PHP, Laravel, HTML, dan CSS dimanfaatkan secara efektif selama proses pengembangan. Hal ini tidak

hanya memastikan aplikasi berjalan optimal, tetapi juga mendukung keberhasilan implementasi sistem yang dirancang. 4. Pemecahan Kendala Secara Efektif Praktikan berhasil mengatasi kendala yang muncul, seperti keterbatasan pengalaman dan waktu, melalui studi literatur, konsultasi dengan para ahli, dan manajemen waktu yang baik. Ini menunjukkan 33 pentingnya adaptasi dan strategi dalam menyelesaikan proyek berbasis teknologi. 5. Dampak Positif pada Perusahaan Pengembangan website ini memberikan dampak positif bagi perusahaan, seperti meningkatkan efisiensi operasional, kualitas layanan, dan daya saing di pasar buku digital. Sistem yang diterapkan membantu perusahaan lebih siap menghadapi persaingan industri. Dengan demikian, pelaksanaan kerja profesi ini tidak hanya memberikan solusi teknologi yang inovatif bagi perusahaan, tetapi juga menjadi kesempatan bagi praktikan untuk mengasah kemampuan, memperluas wawasan, dan memberikan kontribusi nyata di dunia kerja. 4.2. Saran Dalam persaingan bisnis di bidang yang sama, saran untuk perusahaan diantaranya : 1. Melakukan inovasi yang belum dimiliki banyak kompetitor lainnya. 2. Melakukan regenerasi pada SDM serta sarana maupun pra sarana yang mendukung kelancaran perusahaan. 3. Dalam perusahaan yang masih bersifat merintis, diperlukannya banyak ide-ide menarik yang berguna untuk jangka panjang perusahaan, misalnya menciptakan teknologi tentang buku digital yang berbeda dengan kompetitor lainnya.



REPORT #24387169

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>3.15%</b> sipora.polije.ac.id <a href="https://sipora.polije.ac.id/33210/5/Laporan%20Lengkap.pdf">https://sipora.polije.ac.id/33210/5/Laporan%20Lengkap.pdf</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.68%</b> www.jetorbit.com <a href="https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-use-case-diagram-2/">https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-use-case-diagram-2/</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.42%</b> www.qoin.id <a href="https://www.qoin.id/kebijakan-ketentuan">https://www.qoin.id/kebijakan-ketentuan</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.39%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10118/13/BAB%20III%20Pelaksanaan%20Kerj...">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10118/13/BAB%20III%20Pelaksanaan%20Kerj...</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.35%</b> web2designer.org <a href="https://web2designer.org/2023/11/">https://web2designer.org/2023/11/</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.3%</b> repository.unika.ac.id <a href="https://repository.unika.ac.id/28899/4/17.N1.0008-ADRIEL%20FELIX%20CHRIST...">https://repository.unika.ac.id/28899/4/17.N1.0008-ADRIEL%20FELIX%20CHRIST...</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.24%</b> repota.jti.polinema.ac.id <a href="http://repota.jti.polinema.ac.id/632/4/Bab%20III.pdf">http://repota.jti.polinema.ac.id/632/4/Bab%20III.pdf</a>	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE	
1.	<b>0.06%</b> sipora.polije.ac.id <a href="https://sipora.polije.ac.id/33210/5/Laporan%20Lengkap.pdf">https://sipora.polije.ac.id/33210/5/Laporan%20Lengkap.pdf</a>