

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Iot (<i>Internet of things</i>)	4
2.2. Pembayaran Elektronik.....	4
2.3. Android	5
2.4. Aplikasi Mobile.....	5
2.5. Minimarket	5
2.6. Algoritma Boyer Moore	6
2.6.1. Fase <i>Preprocessing</i>	6
2.6.2. Fase Pencarian.....	9
2.7. Penelitian Terkait	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1. Objek Penelitian	13
3.2. Prosedur Penelitian.....	16
3.2.1 Analisa Sistem.....	16
3.2.2. Perancangan <i>Prototype</i>	18
3.2.3. Pembuatan Program Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	19

3.2.3.1 Penulisan algoritma <i>Boyer Moore</i> pada program.....	18
3.2.4. Pengujian <i>Prototype</i> dan Aplikasi <i>Mobile</i>	21
3.3. Evaluasi	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1. Analisa sistem	20
4.2. Perancangan prototype	20
4.3. Pembuatan program aplikasi mobile dan web admin.....	24
4.3.1 Use case system.....	25
4.3.2 Activity diagram.....	26
4.3.3 User interface.....	27
4.3.4 Admin interface	27
4.3.5 Class diagram	28
4.4. Pengujian <i>prototype</i> dan aplikasi <i>mobile</i>	29
4.4.1 Pengujian aplikasi mobile dengan <i>black box testing</i>	29
4.1.2 Pengujian admin web dengan <i>black box testing</i>	31
4.1.3 Pengujian prototype.....	32
4.5. Hasil evaluasi	33
4.5.1 Lamanya user di kasir.....	34
4.5.2 Kemudahan user melihat total harga belanja dan total produk yang di beli	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1. Kesimpulan	36
5.2. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel penelitian Terkait.....	10
Tabel 3.1 Tabel rincian Penelitian.....	15
Tabel 4.1 Tabel <i>black box testing</i> aplikasi mobile	30
Tabel 4.2 Tabel <i>black box testing</i> admin web	32
Tabel 4.3 Tabel pengujian prototype.....	33
Tabel 4.4 Tabel hasil evaluasi lama nya user di kasir	35
Tabel 4.5 Tabel hasil evaluasi rating kemudahan <i>user</i> melihat total harga belanja dan total produk yang di beli.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>bad-character shift</i> , x berada di sebelah kiri P[j]	7
Gambar 2.2 <i>bad-character shift</i> , x berada di sebelah kanan P[j]	7
Gambar 2.3 <i>bad-character shift</i> , x tidak terdapat pada P[j]	8
Gambar 2.4 <i>good-suffix shift</i> , u terjadi lagi didahului karakter z berbeda y.....	8
Gambar 2.5 <i>good-suffix shift</i> , hanya <i>suffix</i> dari u yang terjadi lagi pattern p[j]	9
Gambar 3.1 Tahapan <i>methology prototype</i>	13
Gambar 3.2 Diagram alir sistem <i>smart scan</i>	16
Gambar 3.3 Diagram alir sistem <i>Prototype</i>	17
Gambar 3.4 Code <i>Boyer Moore 1</i>	19
Gambar 3.5 Code <i>Boyer Moore 2</i>	20
Gambar 3.6 Code <i>Boyer Moore 2</i>	20
Gambar 3.7 Code untuk manggil class <i>boyer_moore.dart</i>	21
Gambar 4.1 <i>Circuit board diagram GM67</i>	23
Gambar 4.2 <i>Scaming area map GM67</i>	24
Gambar 4.3 <i>QR Code setup</i>	24
Gambar 4.4 Contoh pemasangan <i>prototype</i> pada smartphone	25
Gambar 4.5 <i>Use case</i> aplikasi	26
Gambar 4.6 <i>Actifity diagram</i>	27
Gambar 4.7 <i>User interface</i>	28
Gambar 4.8 <i>Admin interface</i>	28
Gambar 4.9 <i>Class diagram</i>	29
Gambar 4.10 Tabel label <i>QR Code</i> produk	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran <i>Code Aplikasi Mobile</i>	41
Lampiran <i>Code Web Admin</i>	91
Lampiran Biodata Penulis.....	122

