

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 UMKM	5
2.2 Algoritma Brute Force	6
2.3 Model Prototype	14
2.4 Promosi	24
2.5 Lapak	24
2.6 Produk	24

2.7 Website.....	24
2.8 Penelitian Terkait.....	24
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.1.1 Tempat Penelitian.....	28
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.2.1 Populasi Penelitian.....	28
3.2.1 Sample Penelitian.....	28
3.3 Metode Pengumpulan Data	29
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	30
3.4.1 Komunikasi.....	30
3.4.2 Perancangan Secara Cepat.....	31
3.4.3 Permodelan Perangkat Secara Cepat.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Hasil Beranda Awal.....	46
4.1.2 Halaman Daftar UMKM.....	47
4.1.3 Halaman Daftar Produk.....	47
4.1.4 Halaman Tentang.....	48
4.1.5 Halaman Kelola Toko.....	49
4.1.6 Halaman Login.....	50
4.2 Pengujian Website.....	51
4.3 Hasil Pengujian Interface.....	51
4.3 Hasil Pengujian BlackBox.....	59
4.4 Hasil Penerapan Algoritma.....	61
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Website.....	61
4.5.1 Kelebihan.....	62
4.5.1 Kekurangan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	63

5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN 1.....
LAMPIRAN.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart Algoritma Brute Force.....	6
Gambar 2.2 Tahapan Model Prototype	14
Gambar 2.3 Rancangan Flowchart Website UMKM.....	17
Gambar 2.4 DFD Level 0	18
Gambar 2.5 DFD Level 1	19
Gambar 2.6 Entity Relationship Diagram (ERD).....	19
Gambar 2.7 Quick Design (Desain Interface)	20
Gambar 2.8 Tahapan Prototype (Programming)	21
Gambar 3.1 Peta Kecamatan Gedong Tataan.....	28
Gambar 3.2 Diagram Level 0	32
Gambar 3.3 Diagram Level 1	33
Gambar 3.4 ERD	34
Gambar 3.5 Halaman Beranda	40
Gambar 3.6 Halaman Login	42
Gambar 3.7 Halaman UMKM.....	43
Gambar 3.8 Halaman Produk	44
Gambar 4.1 Halaman Beranda Awal	46
Gambar 4.2 Halaman Daftar UMKM	47
Gambar 4.3 Halaman Daftar Produk	48
Gambar 4.4 Halaman Tentang.....	48
Gambar 4.5 Halaman Kelola Toko	49
Gambar 4.6 Halaman Kelola Toko (Kelola Info Toko).....	49
Gambar 4.7 Halaman Kelola Toko (Kelola Produk)	50
Gambar 4.8 Halaman Login	50
Gambar 4.9 Halaman Login (Daftar).....	51
Gambar 4.10 Source Code Algoritma Brute Force	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pencocokan pada Pola K dengan Teks P	7
Tabel 2.2 Pencocokan pada Pola E dengan Teks P	7
Tabel 2.3 Pencocokan pada Pola R dengan Teks P	7
Tabel 2.4 Pencocokan pada Pola I dengan Teks P	7
Tabel 2.5 Pencocokan pada Pola P dengan Teks P	7
Tabel 2.6 Pencocokan pada Pola I dengan Teks P	8
Tabel 2.7 Pencocokan pada Pola K dengan Teks P	8
Tabel 2.8 Pencocokan pada Pola (spasi) dengan Teks P	8
Tabel 2.9 Pencocokan pada Pola P dengan Teks P	8
Tabel 2.10 Hasil Pencarian Kata	9
Tabel 2.11 Tabel Wawancara	15
Tabel 2.12 Tabel Tabel Perencanaan (Ganttchart)	16
Tabel 2.13 Tabel Pengujian BlackBox	22
Tabel 2.14 Penelitian Terkait	24
Tabel 3.1 Tabel User (toko)	35
Tabel 3.2 Tabel Produk	36
Tabel 3.3 Tabel Pencarian	37
Tabel 3.4 Tabel Operator (admin)	37
Tabel 3.5 Tabel Hasil Pencarian	38

Tabel 3.6 Pencocokan Karakter y pada Teks Paling Kiri	38
Tabel 3.7 Pencocokan Karakter n Mengalami Miss Match	39
Tabel 3.8 Pencocokan Karakter n Mengalami Miss Match	39
Tabel 3.9 Pencocokan Karakter n Sesuai dan Terhenti	39
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Interface	51
Tabel 4.2 Tabel Pengujian BlackBox	59