

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

Perancangan sistem adalah cara penyusunan mengonsep sistem ataupun menjaga sistem yang sudah ada yang dimana sistem menjadi lebih optimal serta dapat menyelesaikan tugas dengan cepat, proses perancangan dapat mencakup desain input, desain output, dan desain file.

Penulis melakukan jurnal perbandingan dengan penelitian sebelumnya, dengan memasukan 10 jurnal yang dijadikan sebagai referensi pada penulisan penelitian ini bisa dilihat pada tabel 2.1 Tabel perbandingan penelitian.

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.

NO	Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1	Fitri Purwaningtias	2018	E-COMMERCE PENJUALAN BERBASIS METODE OOAD	OOAD	Hasil dari Metode OOAD pada penelitian ini membantu administrasi penjualan perusahaan dan customer
2	Fahmi Rizky Maulidy1 , Dedy Rahman Prehanto2	2022	Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Barang Toserba Menggunakan Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design) Berbasis Mobile Platform Pada CV FCH Kema Pole Indonesia	OOAD	Hasil dari penerapan OOAD Identifikasi kebutuhan aplikasi dapat diperoleh dari penyesuaian aplikasi- aplikasi e-commerce yang ada di Indonesia dengan kebutuhan CV FCH Kema Pole Indonesia dan umpan balik pelanggan dapat membantu menentukan kebutuhan aplikasi.
3	Arif Rizki	2021	Metode Ooad	OOAD	Dapat mengatasi

	Marsa1 , Fitri Permata Sari2		Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Keluarga SttPayakumbuh		masalah yang terjadi pada pengolahan data. Dengan implementasi pemograman dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.
4	Koko Candra Adi Pratama, Kurnia Paranitha Kartika, M. Taofik Chulkamdi	2021	PERANCANGAN E- KATALOG CY VAPOR BLITAR MENGUNAKAN METODE BOYER MOORE BERBASIS WEB	Boyer- Moore	Algoritma Boyer Moore pencocokan karakter dari kiri ke kanan beserta ada tiga tahapan operasi. Pertama- tama memperoleh ukuran Occurence Heuristic yang dihasilkan dari prosedur preBmBc, kemudian memperoleh ukuran Match Heuristic dari operasi preBmGs, kemudian ukuran maksimal Occurence Heuristic beserta Match Heuristic akan dipakai akan loncatan pergeseran atas pencocokan karakter Boyer Moore. Hasil percobaan sebanyak 5kali akan search Lima

					kata mendapatkan rata-rata akurasi sejumlah 100% sama waktu sejumlah 0.00015 detik.
5	Robbi Rahim1*, Ansari Saleh Ahmar2 , Ayu Putri Ardyanti3 and Dicky Nofriansyah4	2017	Visual Approach of Searching Process using Boyer-Moore Algorithm	Boyer-Moore	Visualisasi proses dari algoritma Boyer-Moore memungkinkan para peneliti atau sarjana untuk mempelajari bagaimana Algoritma Boyer-Moore berfungsi, dan dalam pengembangan aplikasi akan lebih mudah untuk membuat fungsi untuk pencarian kata dan dapat diimplementasikan ke dalam banyak proses pencarian
6	Dian wahyuni Kartini, Rizky Yanur Tanjung, Indra Lasmana	2019	Penerapan Algoritma Boyer Moore Horspool Pada Pencarian Katalog Buku	Boyer-Moore	Boyer-Moore menggunakan dua metode praproses bad character shift dan good shufix shift, akan tetapi Horspool hanya menggunakan satu metode praproses yaitu bad character shift. Sehingga algoritma ini sangat gampang dikerjakan jika sudah memahaminya. Algoritma string

					matching pada penelitian ini menggunakan satu algoritma Horspool untuk membandingkan kinerja dengan algoritma string matching sehingga harus menambahkan fasilitas dalam pencarian kalimat.
7	Dimas Setiawan	2019	<p>Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi LENTERA Untuk Membentuk "Smart Society" Di Lingkungan Kampus Menggunakan Metode OOAD</p>	OOAD	sistem informasi "LENERA" dirancang bertujuan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran sosial secara online dengan fokus pada kualitas konten sistem tentang pembelajaran teknologi dan pembentukan karakter entrepreneur.
8	Andi Priyanto, Ary Darmawan Tanidi, Andrian Oktavianto T, Johannes Fernandes Andry	2018	<p>Utilization of Android based online ordering in the competition for food and beverage business using the OOAD method</p>	OOAD	Dengan menggunakan metode OOAD, aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara online berbasis Android telah dirancang dengan berhasil hingga tahap penggunaan. Aplikasi ini dapat

					dijalankan sesuai dengan fungsi yang telah dibuat dan dapat diakses secara online dengan berbagai ponsel.
9	Rice Novita, Herman Zahri	2018	RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG KERJA PRAKTEK DAN TUGAS AKHIR BERBASIS ANDROID	OOAD	Aplikasi katalog menyediakan layanan informasi tentang kumpulan judul Kerja Praktek dan Tugas Akhir. Dengan menggunakan aplikasi ini, dosen dan mahasiswa fakultas sains dan teknologi dapat mengetahui informasi tentang judul Kerja Praktek dan Tugas Akhir apa saja yang telah dibuat sebelumnya.
10	Andi Christian1 , Rishi Suprianto2 , Della Sabillah Putri3	2021	PERANCANGAN APLIKASIE- CANTEENBERBASIS ANDROID DENGAN MENGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED ANALYSIS DAN DESIGN (OOAD) PADA KANTIN MAKAN NONA GEPREK PRABUMULIH	OOAD	metode Object Oriented Analysis dan Design (OOAD). Diharapkan aplikasi ini akan membuat pemesanan makanan dan minuman lebih mudah dan menghemat waktu. Selain itu, penulisan ini akan menjelaskan seluruh proses pengerjaan, mulai dari proses

					analisis, desain, pengodean, pengujian menggunakan Appseyser. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model waterfall.
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.2 Landasar Teori

2.2.1 Android

Aplikasi Android Aplikasi Android terdiri dari satu atau lebih Activity, satu activity dapat terdiri dari beberapa Frament. Sistem pesan utama yang menjalankan Android disebut Intents. Intent terdiri dari action yang harus dijalankan (Tampil, Ubah, Dial, dan lain-lain) dan data. Intent digunakan untuk memulai aktivitas dan komunikasi suatu bagian dari system Android. Pada aplikasi dapat mengirimkan atau menerima intent. (Nasution, Efendi, and Siregar 2019).

Android pertama kali dibuat dengan Android, Inc. dengan bantuan keuangan oleh Goggle, beberapa waktu dibeli oleh Goggle dalam tahun 2005. Sistem operasi ini diluncurkan dengan cara sah dalam tahun 2007, bertetapan dengan di dirikannya Open Handset Alliance, asosiasi dari perusahaan – perusahaan hardware, software dan telekomunikasi yang bermaksud guna menjalankan standar terbuka alat seluler. Handphone Android sejak awal dipasarkan pada bulan Oktober 2008.

Interface pemakai Android biasanya berbentuk manipulasi langsung, memakai Gerakan sentuh yang seragam dengan aksi jelas, seperti menggeser, mengetuk, serta mencubit buat memanipulasi objek dilayar, dan papan ketik

virtual untuk mengetik teks, tidak hanya perangkat layar sentuh, Google sendiri sudah meningkatkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk kendaraan mobil, Android Wear untuk jam tangan, tiap-tiap mempunyai interface pengguna yang berbeda. Varian Android juga dipakai pada komputer, konsol game dan peralatan elektronik lainnya.

2.2.2 Tipe Android Yang Digunakan

Semenjak awal dikeluarkan sampai saat ini, Android selalu melaksanakan pembaharuan melewati pembetulan bug serta peningkatan fitur – fitur terbaru. HTC Dream diluncurkan Oktober 2008 adalah telephone awal yang memakai sistem operasi berplatform Android. Sampai saat ini tak terhitung lagi berapa banyak ponsel pintar yang membawa Android sebagai OS (Operating System).

Lolipop Versi Android ini dikeluarkan dalam bertetapan 15 Oktober 2014, tipe sistem tersebut mengangkat pergantian pesat dari segi UI yang terlihat lebih flat dengan rancangan material design. Tipe Android telah mensupport arsitektur 64 – bit alhasil telah membolehkan buat pemakaian RAM diatas 3 GB dalam perangkat keras. Pemakaian professor 64 – bit juga kian banyak diadopsi oleh para vendor, mulai dari aplikasi dalam perangkat kategori menengah kebawah

2.2.3 E-Commerce

Merupakan electronic commerce, yaitu perkumpulan teknologi, aplikasi, serta bidang usaha yang mengaitkan industry atau seorangan selaku pelanggan untuk melakukan transaksi elektronik, penjualan barang, serta penjualan informasi melewati internet atau televisi, www, ataupun jaringan komputer lainnya.

Dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Kegiatan seperti berbelanja, transaksi keuangan, bepergian, mengirim barang, dan mencari

untuk informasi, sekarang lebih mudah diakses. Perkembangan teknologi komputer dan infrastruktur jaringan memiliki merevolusi penggunaan internet. Fenomena ini telah menyebabkan berkembangnya bisnis melalui internet dikenal dengan e-bisnis. Transaksi elektronik yang dilakukan pada suatu e-bisnis dikenal sebagai e-commerce (RIZAN et al. 2020)

Disisi lain E-commerce merupakan perantara online yang bisa dijangkau seseorang melewati PC, yang dipakai oleh pebisnis dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya serta dipakai pelanggan buat memperoleh informasi dengan memakai dorongan PC yang pada prosesnya dimulai dengan berikan pelayanan data dalam pelanggan.

2.2.4 Tipe Aplikasi E-Commerce

Diamati dari cirinya ecommerce dikelompokkan jadi 2 kategori, ialah B – B serta B – to – C. Prinsip pembagian ini berdasarkan dalam tipe intuisi ataupun berkelompok'an yang melakukan hubungan perdagangan dua arah. Bila diamati dari peluang lain, menurut Kadianonline (2011) bersumber dari tipe aplikasi yang dipergunakan, ecommerce bisa dikelompokkan jadi 4 jenis :

1. Market

I-Market (Internet Market) Merupakan tempat bersaing di dunia maya tempat bertemunya calon konsumen serta pedagang buat melakukan bisnis dengan cara elektronik melewati media internet. Dari definisi itu nampak kalau jenis bidang usaha yang terjalin merupakan B – to – C sebab selaku pedagang produk ataupun pelayanan, perusahaan berupaya mengaitkan dirinya dengan I-Market notabennya adalah komunitas para konsumen internet yang terdapat diseluruh dunia. Asas yang dipakai perusahaan pada jenis ini merupakan sediakan bermacam data komplit hal produk ataupun pelayanan yang ditawarkan melewati internet. Dengan sedemikian itu, diharapkan calon klien melakukan pemesanan ataupun pembelian kepada produk ataupun pelayanan itu.

2. Customer Care

Merupakan salah satu upaya yang dicoba oleh permasalahan buat menjalankan ikatan instraktif dengan klien ataupun pelanggan yang sudah dipunya. Saat sebelum ini, umumnya permasalahan sediakan no telpon leluasa pulsa selaku alat yang dapat dipergunakan klien buat menanya, bertukar pikiran, ataupun mengantarkan keluhan kesah yang berkaitan dengan produk ataupun pelayanan yang sudah ataupun yang hendak dibelinya. No telpon ini dalam dihubungkan dengan pusat data perusahaan (call center). Dengan bertumbuhnya internet, pelanggan bisa berkaitan dengan customer service industry sepanjang 24 jam melewati situs terkait.

Sebagian jasa yang lazim ditawarkan melewati web, semacam FAQ (Frequently Asked Question), real time chatting, customer kabar changes, dan lain – lain. Prinsip penting yang diharapkan perusahaan dengan mengimplementasikan e-commerce tipe merupakan buat membagikan jasa (supports and service) yang prima alhasil mempertinggi ataupun menaikkan kepatuhan konsumen. Semacam perihalnya I-Market, sebagian besar aplikasi yang dipakai berkarakter B – to – C

3. Vendors Management

Dasar suatu bidang usaha merupakan melakukan alih bentuk “ materi anom “ jadi suatu produk ataupun pelayanan yang ditawarkan pada pelanggan. Dengar tutur lain, kebanyakan industry tentu mempunyai agen (penyuplai) “ bahan mentah “ itu. Disamping itu, bermacam kegiatan penyokong, semacam cara administrasi, pengelolaan SDM, dan lain – lain . Sering mengingkan beraneka ragam benda yang wajib dibeli dari perusahaan lain. Cara pembelian yang berjalan dengan cara continue serta kesekian dengan cara periodik itu dalam dasarnya mempunyai kontribusi yang lumayan besar kepada pengeluaran keseluruhan industry (cost center).

Implementasi aplikasi e-commerce buat mengaitkan perusahaan dengan cara vendor agen bermacam keinginan bidang usaha tiap hari bisa memencet bayaran keseluruhan yang dikeluarkan buat kegiatan logistik serta pembelian benda. Dengan begitu, perusahaan bisa melakukan penyisihan bermacam cara yang tidak butuh, mengintegrasikan sebagian cara yang bisa dicoba sekalian, mempermudah cara yang rumit, serta mengotomatisasikan proses – proses buku petunjuk yang memakan waktu dan biaya. Berarti, prinsip yang dijalani industri pada aplikasi – aplikasi e-commerce ini merupakan cara memesan, logistik, serta pembelian bahan – bahan yang diperlukan dari bermacam agen serta vendor melalui internet, serta para rekanan hendak mengirimkannya pada industri cocok dengan keinginan jenis B – to – B ini ialah program bisnis yang di aplikasikan pada jenis e-commerce.

4. **Extended Supply Chain**

Merupakan antrean cara ataupun kegiatan yang dijalani perusahaan mulai dari membeli “ bahan baku” hingga dengan menawarkan produk jadi pada calon pelanggan. Cara Generik yang lazim dicoba pada Supplay Chain merupakan logistik bahan baku, penyimpanan bahan baku menjadi bahan jadi.

2.2.5 **Object Oriented Analysis Design**

Object Oriented Analysis Design merupakan metode terkini buat mempertimbangkan sesuatu permasalahan dengan memakai model yang terbuat menurut ide mengenai dunia nyata, Dasar pembuatan merupakan objek. Gambaran OOAD melingkup analisa serta kosep, suatu sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA merupakan metode analisa yang memeriksa requirement (keperluan) yang wajib dipadati suatu sistem dari sudut pandang

kelas-kelas serta objek-objek yang dilihat pada luas subjek perusahaan. Sedangkan OOD merupakan metode untuk memusatkan arsitektur aplikasi yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem ataupun subsistem. (Maulidy and Prehanto 2022)

2.4.1 Prinsip Umum OOAD

- Model the context : Sistem yang berguna dan cocok dengan konteks OOAD. Emphasize the architecture : Yaitu arsitektur yang gampang dimengerti bagi yang menyediakan kerja sama antara designer serta programmer.
- Reuse Patters : Dibentuk bersumber pada gagasan - gagasan yang kokoh serta bagian pretested membenarkan mutu sistem serta daya produksi dari proses development
- Tailor the method to suit specific projects : Tiap upaya development masing-masing memiliki tantangan/masalah yang berbeda. OOA&D wajib dicocokkan dengan kebutuhan - kebutuhan yang istimewa dari suasa analisis serta konsep yang diberikan

2.4.2 Keuntungan OOAD

1. Bagi konsep umum yang bisa dipakai buat memodelkan nyaris seluruh kejadian serta bisa diklaim pada bahasa umum (natural language).
 - Noun menjadi object atau class
 - Adjective menjadi attribute.
 - Verb menjadi behaviour.
2. Membagikan informasi dan data yang nyata mengenai context dari sistem.
3. Kurangi bayaran perawatan (Maintaince)
4. Mempermudah dalam mencari hal yang hendak diganti

5. Menciptakan perubahan menjadi local tidak mempengaruhi dalam materi/modul yang lain

2.3 Pencarian

Pencarian adalah proses yang elementer pada pengolahan data. Proses pencarian merupakan menciptakan nilai/angka khusus di pada sekumpulan informasi yang bertipe serupa (baik bertipe dasar atau bertipe bentukan).

pencarian yang di simpan untuk melakukan pergeseran yang lebih jauh karena pencocokan string dilakukan dari kanan ke kiri, sehingga waktu pencarian string lebih singkat. Field yang digunakan dalam pencarian ini (Kartini, Tanjung, and Lasmana 2019)

Metode pencarian data bisa dilakukan dengan dua metode, pencarian internal dan pencarian eksternal. Pencarian internal adalah pencarian terhadap perkumpulan data yang disimpan pada memori utama, kalau pencarian eksternal adalah pencarian terhadap perkumpulan data yang disimpan di dalam memori sekunder seperti tape atau disk.

Tidak hanya itu metode pencarian data bisa dikelompokkan seperti pencarian statis dan pencarian dinamis. dalam pencarian statis, banyaknya rekaman yang diketahui dianggap tetap, dalam pencarian dinamis, banyaknya rekaman yang diketahui bisa berubah-ubah yang disebabkan oleh penambahan atau penghapusan suatu rekaman.

2.5.1 Algoritma Boyer Moore

Algoritma Boyer Moore diciptakan oleh R.M Boyer dan J.S Moore. Pada tahun 1977, dalam algoritma pencocokan kata dimulai dari karakter terakhir kata kunci mengarah karakter awalnya, jika terjadi perbedaan antara karakter terakhir kata kunci dengan kata kunci dengan kata yang dicocokkan maka karakter – karakter dalam potongan kata yang dicocokkan tadi akan

diperiksa satu persatu, hal ini dimaksudkan untuk mendeteksi apakah ada karakter dalam potongan kata tersebut yang sama dengan karakter yang ada pada kata kunci (Rahmanita 2014)

(Rahim et al. 2017) langkah-langkah pencarian pattern pada teks menggunakan algoritma Boyer Moore sebagai berikut:

- a. Pertama, membutuhkan tabel yang mempunyai nilai Match Heuristic (MH), dan Occurrence Heuristic (OH) untuk menentukan jumlah perpindahan yang akan dilakukan pada suatu pattern jika ada yang tidak sesuai pada karakter dalam proses pencocokan karakter terhadap karakter teks.
- b. Jika dalam proses perbandingan ada ketidakcocokan antara karakter pada pattern dengan karakter pada teks dan karakter pada teks yang tidak cocok terdapat pada karakter pattern maka pergeseran dilakukan dengan menggunakan nilai terbesar dari nilai MH dan OH.
- c. Jika terjadi ketidakcocokan namun karakter yang tidak cocok pada teks tidak terdapat pada pattern maka pattern bergeser sebanyak panjang pattern
- d. Jika karakter dalam teks cocok dengan karakter pada pattern maka karakter mencocokkan karakter sebelah kiri yang belum dicocokkan sampai karakter pattern yang paling kiri.
- e. Jika semua karakter memiliki kecocokan maka pattern telah ditemukan pada teks

Contoh cara kerja algoritma Boyer Moore ini adalah sebagai berikut:

- a. Deklarasi teks dan pattern

Teks: ABDBCADDABC

Pattern: ABC

Tabel 2. 2 Pattern Nilai MH dan OH

Index	0	1	2	
Karakter	A	B	C	*
MH	2	1	0	3
OH	1			

Pada tabel 2.1 dapat dijelaskan bahwa hanya karakter unik pada *pattern* yang diambil pada tabel, *index* dimulai dari 0, nilai OH yaitu 1 dan nilai MH di setiap karakter pada *pattern* diperoleh dengan cara panjang *pattern* dikurangi *index* dan dikurangi 1. Nilai MH dan OH merupakan jumlah perpindahan atau pergeseran *pattern* ke kanan, jika karakter pada teks yang tidak cocok terdapat pada *pattern* maka nilai MH dan OH dibandingkan dan diambil nilai terbesarnya. Untuk karakter yang tidak ada pada *pattern* maka nilai MH sama dengan panjang *pattern*.

b. Langkah pertama

Tabel 2. 3 Tabel Langkah Pertama

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teks	A	B	D	B	A	C	D	B	D	A	B	C
<i>Pattern</i>	A	B	C									

Karakter paling kanan dari *pattern* yaitu "C" tidak cocok dengan karakter yang sejajar pada teks yaitu "D". karakter "D" tidak terdapat pada *pattern* maka *pattern* berpindah sebanyak panjang *pattern*. Panjang *pattern* diketahui yaitu 3 maka *pattern* bergeser ke kanan sebanyak 3 karakter, dari *index* 2 menuju *index* 5

c. Langkah kedua

Tabel 2. 4 Tabel Langkah Kedua

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teks	A	B	D	B	A	C	D	B	D	A	B	C
<i>Pattern</i>				A	B	C						

Karakter paling kanan dari pattern yaitu "C" cocok dengan karakter yang sejajar pada teks yaitu "C". Jika terjadi kecocokan maka langkah selanjutnya mencocokkan karakter sebelah kiri dari karakter pattern yang sudah cocok. Karakter yang selanjutnya dicocokkan yaitu karakter "B" terhadap karakter yang sejajar pada teks yaitu "A". ternyata hasilnya terjadi ketidakcocokan, karakter "A" yang terdapat pada pattern memiliki nilai MH yaitu 2. Jika karakter teks yang tidak cocok terdapat 17 pada pattern maka dilakukan perbandingan nilai MH dan OH. Diambil nilai yang paling besar diantara keduanya. Hasilnya diperoleh nilai terbesar yaitu 2 maka pattern bergeser ke kanan sebanyak 2 karakter, dari index 5 menuju index 7

d. Langkah ketiga

Tabel 2. 5 Tabel Langkah Ketiga

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teks	A	B	D	B	A	C	D	B	D	A	B	C
<i>Pattern</i>						A	B	C				

Karakter paling kanan dari pattern yaitu "C" tidak cocok dengan karakter yang sejajar pada teks yaitu "B". karakter "B" terdapat pada pattern. Jika karakter teks yang tidak cocok terdapat pada pattern maka dilakukan perbandingan nilai MH dan OH. Karakter "B" yang terdapat pada pattern memiliki nilai MH yaitu 1. Diambil nilai yang paling besar diantara keduanya. Hasilnya diperoleh nilai terbesar yaitu 1 maka pattern bergeser ke kanan sebanyak 1 karakter, dari index 7 menuju index 8.

e. Langkah keempat

Tabel 2. 6 Tabel Langkah Keempat

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teks	A	B	D	B	A	C	D	B	D	A	B	C
<i>Pattern</i>						A	B	C				

Karakter paling kanan dari pattern yaitu "C" tidak cocok dengan karakter yang sejajar pada teks yaitu "D". karakter "D" tidak terdapat pada pattern maka pattern berpindah sebanyak panjang pattern. Panjang pattern diketahui yaitu 3 maka pattern bergeser ke kanan sebanyak 3 karakter, dari index 8 menuju index 11.

f. Langkah kelima

Tabel 2. 7 Tabel Langkah Kelima

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teks	A	B	D	B	A	C	D	B	D	A	B	C
<i>Pattern</i>										A	B	C

Karakter paling kanan dari pattern yaitu "C" cocok dengan karakter yang sejajar pada teks yaitu "C". Jika terjadi kecocokan maka langkah

selanjutnya mencocokkan karakter sebelah kiri dari karakter pattern yang sudah cocok. Karakter yang selanjutnya dicocokkan yaitu karakter pada pattern yaitu “B” terhadap karakter yang sejajar pada teks yaitu “B”. Ternyata hasilnya terjadi kecocokan. Jika terjadi kecocokan maka langkah selanjutnya mencocokkan karakter sebelah kiri dari karakter pattern yang sudah cocok. Karakter yang selanjutnya dicocokkan karakter pada pattern yaitu “A” terhadap karakter yang sejajar pada teks yaitu “A”. Ternyata hasilnya terjadi kecocokan. Semua karakter pattern sudah dicocokkan terhadap karakter yang sejajar.

