


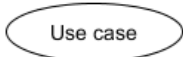
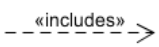
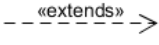

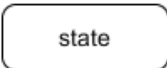
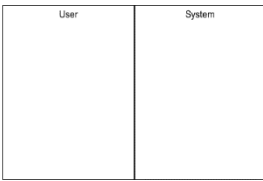


DAFTAR ISI

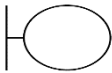

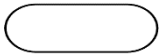

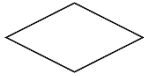

LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	4
1.4. Metode Penelitian	4
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.2. Model Pengembangan Sistem	5
1.5. Ruang Lingkup	8
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Konsep Dasar Model Pengembangan Sistem	11
2.1.1. Model Pengembangan Sistem Waterfall	11
2.1.2. Pengertian Sistem	13
2.1.3. Karakteristik Sistem	13
2.1.4. Klasifikasi Sistem	15
2.1.5. Sistem Pakar	16
2.1.6. Metode Forward Chaining	28
2.1.7. Penyakit Miastenia Gravis	33
2.1.8. Android	37

2.2.	Konsep Dasar Pemrograman	43
2.3.	Peralatan Pendukung Sistem (<i>Tools System</i>)	45
2.3.1.	UML (Unified Modeling Language)	45
2.3.2.	Android Studio	50
2.3.3.	SQLite.....	50
BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM BERJALAN		54
3.1.	Tinjauan Institusi/Perusahaan	54
3.1.1.	Sejarah Institusi/Perusahaan	54
3.1.2.	Struktur Organisasi	55
3.2.	Pengumpulan Data Pakar	55
3.2.1.	Objek Pakar	55
3.2.2.	Hasil Wawancara Pakar	55
3.3.	Algoritma Sistem Pakar	56
3.4.	Basis Pengetahuan	57
3.4.1.	Tabel Gejala.....	57
3.4.2.	Tabel Penyakit.....	58
3.4.3.	Tabel Gejala dan Penyakit	58
3.4.4.	Rule-rule Pada Pakar	59
3.4.5.	Pohon Keputusan Pakar	60
3.5.	Perancangan pada Android Studio.....	61
3.5.1.	Memulai Proyek Baru.....	61
3.5.2.	Memilih Aktivitas.....	61
3.5.3.	Konfigurasi Proyek	62
3.5.4.	Implementasi Sistem	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		65
4.1.	Analisa Kebutuhan Software.....	65
4.1.1.	Kebutuhan Perangkat Keras	65
4.1.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	66
4.2.	Desain.....	66
4.2.1.	<i>Software Architecture</i>	66
4.2.2.	<i>User Interface</i>	71
4.3.	<i>Testing</i>	77

4.3.1. <i>Black Box Testing</i>	78
4.3.2. <i>White Box Testing</i>	81
4.4. <i>Support / Implementasi</i>	83
4.4.1. Kontruksi Sistem dan Manual Program	83
4.4.2. <i>Spesifikasi Hardware</i>	89
4.4.3. <i>Spesifikasi Software</i>	89
4.5. Pengujian Sistem	89
BAB V PENUTUP	93
5.1. Kesimpulan	93
5.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	98
SURAT KETERANGAN RISET	99
LAMPIRAN	100

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
 Actor	Actor	Actor adalah yang menggambarkan manusia atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun.
 Use case	Use Case	Use Case adalah yang menggambarkan proses yang ada dalam ruang lingkup sistem.
	Include	Include adalah yang menggambarkan satu use case menggunakan fungsional yang disediakan oleh use case lainnya.
	Extends	Extends adalah yang menggambarkan suatu use case secara opsional menggunakan fungsional yang disediakan use case lainnya.
	Initial state	Keadaan dimana suatu aliran kerja dimulai.
 state	State	Kegiatan dalam aliran kerja, langkah-langkah dari sebuah aktifitas.
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi
	Control Flow	Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas yang lain.
	Final State	Keadaan dimana suatu aliran kerja berakhir.

	Boundary class	Menggambarkan sebuah gambaran dari form.
	A focus of control and a life line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya pesan
	Terminator	Terminal yang berfungsi mengawali dan mengakhiri suatu program.
	Data	Input-output, untuk memasukan data maupun menampilkan hasil data pada suatu proses.
	Decision	Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan.
	Proses tranformasi	Proses yang mengubah input menjadi output

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Waterfall Pressman	11
Gambar II.2. Struktur Sistem Pakar	21
Gambar II.3. Model Berbasis Aturan	28
Gambar II.4. Operasi Sistem Forward Chaining	29
Gambar II.5. Forward Chaining	32
Gambar II.6. Contoh Use Case Diagram	46
Gambar II.7. Contoh Activity Diagram	47
Gambar II.8. Contoh Class Diagram	47
Gambar II.9. Contoh Sequence Diagram	48
Gambar II.10. Contoh Component Diagram	49
Gambar II.11. Contoh Deployment Diagram	49
Gambar III.1. Bagan Struktur Organisasi	55
Gambar III.2. Pohon Keputusan Pakar	60
Gambar III.3. Jendela Awal Memulai Android Studio	61
Gambar III.4. Jendela Memilih Aktivitas	62
Gambar III.5. Jendela Konfigurasi Proyek	62
Gambar IV.1. Use Case Diagram Sistem Pakar Miastenia Gravis	67
Gambar IV.2. Activity Diagram Diagnosis	67
Gambar IV.3. Activity Diagram Informasi Penyakit	67
Gambar IV.4. Activity Diagram Rumah Sakit Terdekat	68
Gambar IV.5. Activity Diagram Tentang Aplikasi	68
Gambar IV.6. Activity Diagram Bantuan	68
Gambar IV.7. Class Diagram	69
Gambar IV.8. Sequence Diagram Diagnosis	69
Gambar IV.9. Sequence Diagram Informasi Penyakit	69
Gambar IV.10. Sequence Diagram Rumah Sakit Terdekat	70
Gambar IV.11. Sequence Diagram Tentang Aplikasi	70
Gambar IV.12. Sequence Diagram Bantuan	70
Gambar IV.13. Component Diagram	71
Gambar IV.14. Deployment Diagram	71
Gambar IV.15. User Interface Tampilan Selamat Datang	72

Gambar IV.16. User Interface Tampilan Menu Utama Aplikasi	72
Gambar IV.17. User Interface Halaman Diagnosis	74
Gambar IV.18. User Interface Halaman Hasil Diagnosis	75
Gambar IV.19. User Interface Halaman Informasi Penyakit.....	75
Gambar IV.20. User Interface Halaman Rumah Sakit Terdekat	76
Gambar IV.21. User Interface Halaman Tentang Aplikasi	77
Gambar IV.22. User Interface Halaman Bantuan	77
Gambar IV.23. Flowchart Aplikasi Sistem Pakar Miastenia Gravis	81
Gambar IV.24. Flowgraph Aplikasi Sistem Pakar Miastenia Gravis.....	82
Gambar IV.25. Tampilan Selamat Datang 1	84
Gambar IV.26. Tampilan Selamat Datang 2	84
Gambar IV.27. Tampilan Selamat Datang 3	85
Gambar IV.28. Tampilan Menu Utama Aplikasi	85
Gambar IV.29. Tampilan Halaman Diagnosis	86
Gambar IV.30. Tampilan Halaman Hasil Diagnosis	87
Gambar IV.31. Tampilan Halaman Informasi Penyakit	87
Gambar IV.32. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	88
Gambar IV.33. Tampilan Halaman Bantuan	88
Gambar IV.34. Hasil Pengujian Sistem	92