

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	5
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Jenis Penelitian	5
1.5.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	5
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem.....	6

1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kecerdasan Buatan	10
2.2 Sistem Pakar	11
2.2.1 Mesin Inferensi.....	13
2.2.2 Basis Pengetahuan.....	17
2.3 <i>Java Mobile</i>	18
2.4 Android	19
2.5 Android SDK	30
2.6 UML.....	31
2.7 Anjing.....	33
2.8 Penyakit Parasit Pada Anjing	34
2.9 Metodologi Sistem	34
2.10 Studi Literatur	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis Kebutuhan Software.....	42
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	42
3.2 Analisis Kebutuhan Data.....	42
3.3 Analisa Basis Pengetahuan.....	43
3.3.1 Basis Pengetahuan Gejala	43
3.3.2 Basis Pengetahuan Penyakit dan Parasit Anjing	45
3.3.3 Basis Pengetahuan Solusi.....	45
3.4 Perancangan Sistem.....	50
3.4.1 Proses Pemindahan Kepakaran (<i>Knowledge Acquisition</i>)	50
3.4.2 Perancangan UML	50
3.4.2.1 Use Case Diagram	51
3.4.2.2 Activity Diagram	51
3.4.2.2.1 Activity Diagram Diagnosa Penyakit	52

3.4.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	53
3.4.2.3.1	Sequence Diagram Diagnosa Penyakit.....	53
3.4.3	Perancangan Antarmuka Sistem.....	53
3.4.3.1	Perancangan Antarmuka User.....	54
3.4.3.1.1	Perancangan Antar muka Halaman Utama.....	54
3.4.3.1.2	Perancangan Antarmuka Diagnosa Penyakit.....	54
3.4.3.1.3	Perancangan Antarmuka Nama Penyakit dan Solusi.....	55
3.4.3.1.4	Perancangan Antarmuka Daftar Penyakit.....	55
3.4.3.1.5	Perancangan Antarmuka Isi Daftar Penyakit.....	56
3.4.3.1.6	Perancangan Antarmuka Tips Perawatan.....	56
3.4.3.1.7	Perancangan Antarmuka Petunjuk / Bantuan.....	57
3.4.3.1.8	Perancangan Antarmuka Tentang.....	57
3.4.3.1.9	Perancangan Antarmuka Keluar.....	58
3.4.3.1.10	Rancangan Arsitektur Implementasi.....	58

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1	Implementasi Perangkat Keras.....	59
4.1.1	Implementasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	59
4.1.2	Cara Mengupload aplikasi ke google play.....	59
4.1.3	Cara mendownload aplikasi di google play.....	60
4.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	60
4.2.1	Implementasi Antarmuka Program.....	60
4.2.1.1	Antarmuka Menu Utama.....	60
4.2.1.2	Antarmuka Menu Dignosa.....	61
4.2.1.3	Antarmuka Hasil Diagnosa.....	61
4.2.1.4	Antarmuka Daftar Penyakit.....	62
4.2.1.5	Antarmuka Isi Daftar Penyakit.....	63
4.2.1.6	Antarmuka Tips Perawatan.....	63
4.2.1.7	Antarmuka Petunjuk / Bantuna.....	64

4.2.1.8 Antarmuka Tentang	64
4.2.1.9 Antarmuka Keluar	65
4.3 Pengujian Sistem.....	65
4.3.1 Pengujian Kotak Hitam (<i>Blackbox</i>)	65
4.3.2 Pengujian Kotak Putih (<i>Whitebox</i>)	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Denah Lokasi She Wee_Vet Klinik	6
Gambar 1.2 <i>Waterfall</i> Model (Sumber : Pressman, 2012).....	7
Gambar 2.1. Penerapan Konsep Kecerdasan Buatan di Komputer (Kusumadewi, 2003:3)	11
Gambar 2.2 Diagram <i>Backward Chaining</i>	14
Gambar 2.3. <i>Forward Chaining</i>	16
Gambar 2.4. Diagram Forward Chaining.....	16
Gambar 2.5 klasifikasi Jenis Diagram UML.....	32
Gambar 2.6 <i>Waterfall</i> Model	34
Gambar 3.1 Pohon Keputusan.....	48
Gambar 3.2 Use Case Diagram	50
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Diagnosa Penyakit	51
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Diagnosa Penyakit	52
Gambar 3.5 Antar Muka Halaman Utama	53
Gambar 3.6 Antar Muka Halaman Diagnosa Penyakit.....	53
Gambar 3.7 Antar Muka Halaman Nama Penyakit dan Solusi.....	54
Gambar 3.8 Antar Muka Halaman Daftar Penyakit.....	54
Gambar 3.9 Antar Muka Isi Daftar Penyakit	55
Gambar 3.10 Antar Muka Halaman Tips Perawatan	55
Gambar 3.11 Antar Muka Halaman Tips Petunjuk.....	56
Gambar 3.12 Antar Muka Halaman Tentang.....	56
Gambar 3.13 Antar Muka Halaman Keluar	57
Gambar 3.14 Rancangan Sistem Implementasi	58
Gambar 4.1 Antarmuka Menu Utama.....	60

Gambar 4.2 Antarmuka Menu Diagnosa	61
Gambar 4.3 Antarmuka Hasil Diagnosa	61
Gambar 4.4 Antarmuka Daftar Penyakit.....	62
Gambar 4.5 Antarmuka Isi Daftar Penyakit.....	63
Gambar 4.6 Antarmuka Tips Perawatan	63
Gambar 4.7 Antarmuka Petunjuk / Bantuan	64
Gambar 4.8 Antarmuka Tentang.....	64
Gambar 4.9 Antarmuka Keluar	65
Gambar 4.12 <i>Source Code</i> Diagnosa Penyakit	67
Gambar 4.13 <i>Flowgraph</i> Diagnosa Penyakit	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tahap Pengembangan Sistem	7
Tabel 2.1. Contoh – contoh Aturan <i>Forward Chaining</i>	16
Tabel 2.2 Jenis Diagram Resmi UML	30
Tabel 2.3. Studi Literatur	39

Tabel 3.1 Tabel Gejala Pada Penyakit Anjing	42
Tabel 3.2 Tabel Nama Parasita dan Penyakit Pada Anjing.....	44
Tabel 3.3 Tabel Solusi Cara Mengobati.....	44
Tabel 3.5 Rules Gejala dan Penyakit	46
Tabel 3.6 Basis Pengetahuan.....	47
Tabel 4.2 Pengujian Perangkat Lunak Pada User	64