

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | iv |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR SIMBOL..... | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 2 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir..... | 4 |
| 1.6 Lingkup Tugas Akhir | 5 |
| 1.7 Kerangka Berpikir | 5 |
| 1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir..... | 6 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 8 |
| 2.1.1 Tabel Penelitian Terdahulu..... | 8 |
| 2.2 Deskripsi Burung Murai Batu | 11 |
| 2.3 <i>Artificial Inteligence</i> | 12 |
| 2.4 Sistem | 12 |
| 2.5 Sistem Pakar | 13 |
| 2.6 <i>Forward Chaining</i> | 15 |
| 2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> | 18 |
| 2.8 Metode Prototype | 19 |
| 2.9 Database | 20 |

| | | |
|---|--------------------------------------|----|
| 2.10 | PHP..... | 20 |
| 2.11 | HTML..... | 21 |
| 2.12 | MySQL..... | 22 |
| 2.13 | Website..... | 22 |
| BAB 3 METODE | | 23 |
| 3.1 | Rencana Penelitian..... | 23 |
| 3.2 | Obyek Penelitian..... | 23 |
| 3.3 | Teknik Pengumpulan data..... | 24 |
| 3.4 | Metode <i>Forward Chaining</i> | 25 |
| 3.5 | Teknik Pencarian sistem pakar..... | 25 |
| 3.6 | Metode Pengembangan sistem..... | 26 |
| 3.7 | Analisis Kebutuhan..... | 27 |
| BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN | | 30 |
| 4.1 | Data Hasil Penelitian..... | 30 |
| 4.2 | Basis Pengetahuan..... | 31 |
| 4.3 | Rule Base..... | 39 |
| 4.4 | Pohon Keputusan..... | 40 |
| 4.5 | Pembahasan Hasil Penelitian..... | 41 |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN | | 54 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 54 |
| 5.2 | Saran..... | 54 |
| DAFTAR REFERENSI | | 55 |
| Lampiran 1 Coding..... | | 57 |
| Lampiran 2 Hasil Wawancara..... | | 61 |
| Lampiran 3 Dokumentasi..... | | 66 |
| Lampiran 4 Surat Penelitian..... | | 67 |
| Lampiran 5 Form Hasil Bimbingan..... | | 68 |
| Lampiran 6 Lembar Revisi dan Masukan..... | | 69 |

DAFTAR TABEL

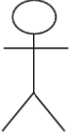


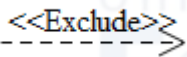
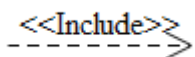

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 8 |
| Tabel 3.1 Rencana Penelitian | 23 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional | 28 |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara | 30 |
| Tabel 4.2 Daftar Gejala | 32 |
| Tabel 4.3 Daftar Penyakit | 33 |
| Tabel 4.4 Daftar Solusi dan Pengobatan | 35 |
| Tabel 4.5 Keputusan Data Penyakit Burung Murai | 39 |
| Tabel 4.6 Rule Base | 41 |

DAFTAR GAMBAR


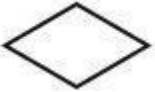




| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1.1 Kerangka Berfikir..... | 6 |
| Gambar 2.1 Metode Prototype | 20 |
| Gambar 4.1 Pohon Keputusan..... | 42 |
| Gambar 4.2 Proses Sistem Berjalan | 43 |
| Gambar 4.3 Proses Sistem Usulan | 44 |
| Gambar 4.4 Usecase Diagram..... | 45 |
| Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin | 46 |
| Gambar 4.6 Activity Diagram Menu admin | 47 |
| Gambar 4.7 Activity Diagram Menu User | 48 |
| Gambar 4.8 Class Diagram | 49 |
| Gambar 4.9 Halaman Home..... | 50 |
| Gambar 4.10 Halaman Login Admin..... | 50 |
| Gambar 4.11 Halaman Menu admin | 51 |
| Gambar 4.12 Halaman Kelola Gejala | 51 |
| Gambar 4.13 Halaman Kelola Diagnosis..... | 52 |
| Gambar 4.13 Halaman Menu User..... | 52 |
| Gambar 4.13 Halaman Hasil Diagnosa..... | 53 |

DAFTAR SIMBOL

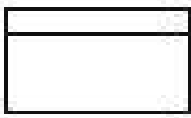


Tabel 1 Usecase Diagram

| Simbol | Keterangan |
|--|---|
| Aktor  | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor. |
| Nama Use Case  | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case. |
| Asosiasi  | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor. |
|  | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan. |
|  | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini. |
|  | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |

Tabel 1 Simbol Activity Diagram

| No | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
|----|---|---------------------|---|
| 1 |  | <i>Activity</i> | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
| 2 |  | <i>Decision</i> | Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu. |
| 3 |  | <i>Initial Node</i> | Titik awal untuk memulai aktivitas. |
| 4 |  | <i>Final Node</i> | Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas. |
| 5 |  | <i>Fork Node</i> | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |
| 6 |  | <i>Swimlane</i> | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi |

Tabel 3 Class Diagram

| No. | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
|-----|---|-----------------------|--|
| 1 |  | <i>Class</i> | Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama. |
| 2 |  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor). |
| 3 |  | <i>Association</i> | Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor. |

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul