3.4 Analisis Perangkat Lunak (*Software Analysis*).....38

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Use Case Diagram Usulan.....39

4.1.1 Skenario Use Case.....41

4.2 *Candidate Class*.....42

4.3 Class Diagram.....42

4.4 Sequence Diagram.....43

4.5 Collaboration Diagram.....43

4.6 Perancangan AntarMuka Pemakai (User Interface).....44

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5. Penggunaan Aplikasi.....51

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

4.7 Kesimpulan 68

4.8 Saran 69

DAFTAR PUSTAKA xiv

2.2.4 Cara Representasi 16

2.2.5 Metoda Pencarian dan Pelacakan…….....16

2.2.6 Tahap – Tahap Perancangan Sistem Pakar.....18

2.3 Pendekatan Beorientasi Objek……...……20

2.3.1 Karakteristik Objek……20

2.3.2 Metode Beorientasi Objek…….22

2.4 Pengantar UML (*Unified Modeling Language*)……..….23

2.4.1 Pengertian UML……..….23

2.4.2 Komponen-komponen UML……....24

2.5 Perangkat Lunak Pendukung……..…….25

2.6 Penyakit Cacar…….……...……..26

2.6.1 Cacar Air.....26

2.6.2 Cacar Ular.....27

2.6.3 Cacar Monyet.....29

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Permasalahan Yang Dianalisis.....30

3.1.1 Penyebab Penyakit cacar.....30

3.1.2 Jenis Penyakit Cacar.....30

3.1.3 Gejala dan Dampak dari Penyakit Cacar.....32

3.1.4 Cara Penanggulangan.....33

3.2 Skema Aturan dalam Kepakaran Penyakit Cacar.....35

3.3 Analisis Perangkat Keras (*Hardware Analysis*).....37

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3

1.5 Metodologi Penelitian..... ...4

1.6 Metode Pengembangan..... ...4

1.7 Sistematika Penulisan.....5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*).....8

2.1.1 Dasar Pemikiran Kecerdasan Buatan.....8

2.1.2 Sejarah AI 9

2.2 Konsep Sistem pakar…….....11

2.2.1 Ciri-ciri sistem pakar……..11

2.2.2 Kategori Sistem Pakar……..……14

2.2.3 Sistem Kerja Pakar.....14