DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....i
LEMBAR PERNYATAAN ……..…ii
ABSTRAK ……....iii
ABSTRACT …….iv
KATA PENGANTAR ……..….v
DAFTAR ISI ……vii
DAFTAR TABEL ……....ix
DAFTAR GAMBAR ……...xi
DAFTAR SINGKATAN ……..….xiii
DAFTAR SIMBOL ……xiv
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang ……...1
1.2 Maksud dan Tujuan ……...2
1.3 Batasan Masalah ……....2
1.4 Rumusan Masalah ……..……..……..2
1.5 Metode Penelitian ……..3
1.6 Sistematika Penulisan ……3
BAB II TEORI PENUNJANG
2.1 Sistem berbasis pengetahuan ……..4
2.2 Aplikasi ……...6
2.3 Diagnosa …….……....7
2.4 Demam …….…….…..9
2.5 Logika Fuzzy …….…….……10
2.6 Android ……..…….……...……12
2.7 Android SDK Manager ...……...…… ……....13
2.8 UML (Unified Modeling Language) ……..……..14
2.9 Alpha dan Beta Testing …….……...…...15
2.10 Skala Likert ……...……...16

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Masalah ….……..……..……18

3.1.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional ……..……..……..17

3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional ……..…….…….....19

3.1.3 Pemodelan Sistem …….……..…...…....19

3.2 Analisis algoritma ……..…….…….…....30

3.3 Perancangan Sistem …….....….31

3.4 Perancangan …….….31

3.5 Perancangan Arsitektur …….…….…...32

3.6 Perancangan Antarmuka Sistem ……..…….33

3.7 Perancangan Prosedural …….…….…..36

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

4.1 Implementasi ……....…..37

4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak ……....……....…37

4.1.2. Implementasi Perangkat Keras …….…….....37

4.1.3 .Implementasi Antarmuka ……..…....37

4.1.4Implementasi Antarmuka Aplikasi ……...…..38

4.2 Analisis Logika fuzzy ……..…….…..43

4.3 Pengujian ……..……..….44

4.3.1 .Pengujian Alpha ……..….44

4.3.2. Pengujian Beta …….....47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan …….53

5.2 Saran ……..…..53

DAFTAR PUSTAKA ……..54

LAMPIRAN-LAMPIRAN ……55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4 Data Penyakit …….9

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak……..18

Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras ……..19

Tabel 3.3 Deskripsi Use Case ...……21

Tabel 3.4 Scenario Mulai Aplikasi ……..……22

Tabel 3.5 Scenario Menu Utama ……..22

Tabel 3.6 Scenario Menu Diagnosa ……...……..23

Tabel 3.7 Scenario Menu Bantuan ...……23

Tabel 3.8 Scenario Menu Panduan ..……24

Tabel 3.9 Scenario Menu Informasi …….24

Tabel 3.10 Scenario daftar gejala …….25

Tabel 3.11 Scenario Makanan sehat ……25

Tabel 3.12 Scenario Menu Pertolongan Pertama ……26

Tabel 3.13 Perancangan Data ……..31

Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka ..……..37

Tabel 4.2 Pengujian Alpha ..……44

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Blackbox …….45

Tabel 4.4 Skor Maksimum ……46

Tabel 4.5 Kriteria Skor ……..……47

Tabel 4.6 Pengolahan Pertanyaan Pertama ……..….47

Tabel 4.7 Pengolahan Pertanyaan Kedua ……48

Tabel 4.8 Pengolahan Pertanyaan Ketiga …….49

Tabel 4.9 Pengolahan Pertanyaan Keempat ……..50

Tabel 4.10 Pengolahan Pertanyaan Kelima ...……..51

Tabel 4.11 Pengolahan Hasil Kuisioner ..……52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Use Case Sistem ..……...21
Gambar 3.2 Sequence Diagram Menu diagnosa ……..26
Gambar 3.3 Sequence Menu Bantuan …..……27
Gambar 3.4 Sequence Diagram menu pertolongan pertama ..……27
Gambar 3.5 Class Diagram ..……28
Gambar 3.6 Collaboration Diagram Start Sistem ……..29
Gambar 3.7 Stuktur Chart Aplikasi ……..32
Gambar 3.8 Antarmuka Menu Utama ……..33
Gambar 3.9 Antarmuka Menu Panduan Aplikasi ……33
Gambar 3.10 Antarmuka Diagnosa ……34
Gambar 3.11 Flowchart Diagram ……35

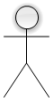
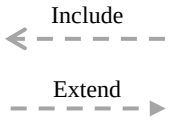
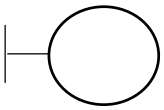
DAFTAR LAMPIRAN

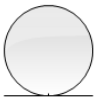
Lampiran A ……. 55
Lampiran B ……. 57
Lampiran C ……. 69

DAFTAR SINGKATAN

No	Singkatan	Keterangan
1	TBC	Tuberkolosis
2	PC	Personal Computer
3	ISPA	Inspeksi saluran pernapasan akut
4	UGD	Unit gawat darurat
5	RG	Ragu-ragu
6	SDK	Software Development Kit
7	SS	Sangat Setuju
8	ST	Setuju
9	STS	Sangat Tidak Setuju
10	TS	Tidak Setuju
11	UML	Unified Modeling Language
12	VR	Virtual Reality

DAFTAR SIMBOL

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi denga *use case*
2.		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
3.		*Assosiation*	Merupakan relasi yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor.
4.		*Generalization*	Merupakan relasi yang menggambarkan *inheritance* baik aktor maupun *use case*.
5.		*Dependency*	Merupakan relasi yang menggambarkan ketergantungan antara usecase yang satu dengan usecase yang lain.
6.		*Boundary*	*Boundary* biasanya berupa tepi dari system, seperti user *interface*, atau suatu alat yang berinteraksi dengan system lain.
7.		*Control*	*Control* element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Perilaku dan perilaku bisnis umumnya diatur oleh objek ini

8.		*Entity*	*Entity* adalah elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa *beans* atau model *object*.
9.		*Activation Bar*	Menggambarkn lamaya suatu pesan diperoses.
10.		*Class*	Himpunan dari *object-object* yang berbagi atribut serta oprasi yang sama.
11.		Proses	Sebuah bagan yang Berfungsi untuk mendeskripsikan alur proses pemograman.
12.		*IF*	Sebuah bagan yang Menunjukan adanya pilihan kejadian di suatu program yaitu ya atau tidak.
13.		Mulai / Selesai	Sebuah bagan yang Berfungsi mendeskripsikan memulai dan mengakhiri program.
14.		Garis	Sebagai penghubung antara flowchart
15.		*Input / Output*	Sebuah bagan yang mendeskripsikan suatu inputan dan output.