

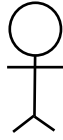
DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir.....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Symbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Konsep Dasar Program.....	5
2.1.1. Sistem.....	5
2.1.2. Pakar.....	6
2.1.3. Sistem Pakar.....	6
2.1.4. Aplikasi.....	11
2.1.5. Android.....	11
2.1.6. Java.....	14
2.1.7. HTML.....	15
2.1.8. Database.....	16
2.2. Teori Pendukung.....	16
2.2.1. <i>Basic4Android (B4A)</i>	16
2.2.2. <i>Brackets</i>	20
2.2.3. <i>SQLite</i>	21
2.2.4. <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	23
2.2.5. <i>HIPO (Hireracy Plus Input-Process_Output)</i>	25
2.2.6. <i>Flowchart</i>	25
BAB III PEMBAHASAN.....	28
3.1. Tinjauan Kasus.....	28
3.2. Spesifikasi Rancang Program.....	36
3.2.1. Spesifikasi Bentuk Masukan.....	37
3.2.2. Spesifikasi Bentuk Keluaran.....	38
3.2.3. Spesifikasi File.....	39
3.2.4. HIPO.....	41
3.2.5. Spesifikasi Program.....	42
3.2.6. <i>Flowchart</i>	45
3.2.7. UML.....	47
3.3. Sarana Pendukung Program.....	49
3.3.1. Perangkat Keras.....	49

3.3.2. Perangkat Lunak.....	50
BAB IV PENUTUP.....	51
4.1. Kesimpulan.....	51
4.2. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	57

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol UML (*Unified Modeling Language*)



Actor

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*

<<Include>>



kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case* lainnya.



Use Case

Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu yang terukur bagi suatu actor



Association

Menghubungkan link antar element.

2. Simbol Flowchart



Simbol Titik Terminal

Mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah *flowchart*



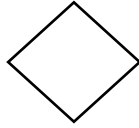
Simbol Proses Terdefinisi

Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).



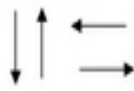
Simbol Keluar-Masuk

Mendefinisikan masukan dan keluaran proses.



Simbol Keputusan

Simbol yang digunakan untuk memilih proses atau keputusan berdasarkan kondisi yang ada.



Simbol Arus

simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain (*connecting line*)

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tampilan <i>Basic4Android</i>	17
Gambar II.2 Tampilan <i>Form Visual Designer</i>	18
Gambar II.3 Tampilan <i>Form Abstract Designer</i>	19
Gambar II.4 Tampilan <i>Form Add View</i>	19
Gambar II.5 Tampilan <i>Form Properties Designer</i>	20
Gambar II.6 Tampilan <i>Brackets</i>	21
Gambar III.1 Tampilan Diagnosa	37
Gambar III.2 Tampilan Hasil	38
Gambar III.3 Tampilan HIPO	41
Gambar III.4 <i>Flowchart</i> Menu Utama	45
Gambar III.5 <i>Flowchart</i> Diagnosa	46
Gambar III.6 <i>Use Case Diagram</i>	47
Gambar III.7 <i>Activity Diagram</i>	48

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Tabel perbandingan Sistem Pakar dan Sistem Konvensional.....	10
Tabel II.2 Versi Android.....	12
Tabel II.3 Simbol <i>Flowchart</i>	26
Tabel III.1 Kode penyakit dan jenis penyakit.....	32
Tabel III.2 Kode Gejala Penyakit dan Kemunculan Gejala.....	33
Tabel III.3 Kode Penyakit dan Kode Gejala.....	34
Tabel III.4 Hasil Perhitungan Peluang Penyakit.....	36
Tabel III.5 Spesifikasi <i>file</i> tabel gejala.....	39
Tabel III.6 Spesifikasi <i>file</i> tabel penyakit.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Tampilan Menu Utama.....	56
Lampiran A-2 Tampilan Menu Daftar Penyakit.....	58
Lampiran A-3 Tampilan Diagnosa.....	60
Lampiran A-4 Tampilan Hasil.....	62
Lampiran A-5 Tampilan Menu Tips.....	64
Lampiran A-6 Tampilan Menu Petunjuk.....	66
Lampiran A-7 Tampilan Menu Tentang.....	68
Lampiran B-1 <i>Coding</i> Menu Utama.....	72
Lampiran B-2 <i>Coding</i> Menu Diagnosa.....	76
Lampiran B-3 <i>Coding</i> Hasil Diagnosa.....	79