

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1 Sistem Informasi**

Menurut Bonnie Soeherman dalam Aasinjery (2020:5) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi (dalam pencapaian tujuan).

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi (Kristanto, 2018)

##### **2.1.2 Metode *Backward Chaining***

*Backward chaining* adalah pencocokan fakta atau pernyataan yang dimulai dari bagian sebelah kanan, dengan kata lain penalaran dimulai dari hipotesis tersebut harus dicari fakta-fakta yang ada didalam basis pengetahuan. Teknik pencarian yang dimulai dari fakta yang diketahui, kemudian mencocokkan fakta-fakta tersebut dengan IF dari rule IF-THEN.

*Backward chaining* menggunakan pendekatan goal-driven, dimulai dari ekspektasi apa yang diinginkan terjadi (hipotesis), kemudian mencari bukti yang mendukung (atau kontradiktif) dari ekspektasi tersebut (Honggowibowo, 2019).

*Backward Chaining* adalah suatu alasan berkebalikan dengan hipotesis, dimana hipotesis dihasilkan setelah mengumpulkan fakta-fakta yang sudah ada

secara lengkap lalu diambil kesimpulan (conclusion) atau hipotesisnya sedangkan Backward Chaining akan memperkirakan potensial kesimpulan (conclusion) yang mungkin terjadi atau terbukti, karena adanya fakta yang mendukung hipotesis tersebut (Noviani, Prambudi and Mulyadi, 2020).

### **2.1.3 Diagnosa**

Diagnosa adalah suatu proses mengerti bagaimana fungsi organisasi saat ini dan menyediakan informasi yang diperlukan untuk mendesain intervensi perubahan. Kegiatan diagnosa ini biasanya dilakukan setelah adanya proses entering dan contracting yang dilakukan oleh organisasi untuk melakukan perencanaan perubahan, yang pada kedua proses tersebut organisasi telah menetapkan langkah untuk menindak lanjuti hasil diagnosa yang berhasil. Proses ini membantu praktisi pengembangan organisasi dan anggota klien (yang memakai konsultan perubahan) yang bersama-sama menentukan focus isu organisasi pada, bagaimana mengumpulkan dan menganalisis data untuk mengerti posisi organisasi, dan bagaimana bekerja bersama dalam dalam mengembangkan langkah aksi dari diagnosa tersebut. Diagnosa dalam pengembangan organisasi, bagaimana pun merupakan banyak kolaborasi, seperti menyiratkan perfektif medis (Maulina, 2020)

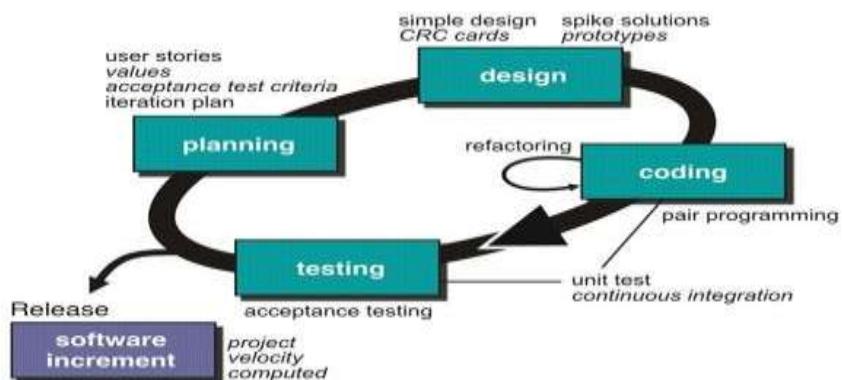
### **2.1.4 Metode Pengembangan Sistem**

Metode Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode yang cukup baik untuk digunakan terutama dalam proyek pengembangan aplikasi skala kecil. Metode ini cukup sederhana dan tepat, tetapi masih menerapkan prinsip-prinsip fleksibel yang membuat peningkatan efisiensi pekerjaan pengembangan perangkat lunak. Metode extreme programming sangat sesuai saat menghadapi requirement yang tidak jelas atau saat menghadapi perubahan yang sangat cepat (Ardhiansyah, 2022).

Tahapan-tahapan dari *Extreme Programming* terdiri dari *planning* seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* seperti perancangan *prototype* dan tampilan, *coding* termasuk pengintegrasian dan yang terakhir adalah *testing*. Unsur-unsur lain dari *Extreme Programming* meliputi *paired programming* pada tahapan *coding*, unit *testing* pada semua kode, penghindaran pemrograman fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur

manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara programmer dan pelanggan ketika terjadi perubahan kebutuhan pelanggan seiring berlalunya waktu berlalu.

Metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktik rekayasa perangkat lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai *Extreme Programming*. Unsur-unsur yang menjadi karakteristik metodologi adalah kesederhanaan, komunikasi, umpan balik, dan keberanian. Gambar tahapan XP dapat dilihat pada gambar 2.1:



**Gambar 2. 1 Tahapan *Extreme Programming***

Dibawah ini adalah penjelasan tahapan *Extreme Programming* yaitu :

1. *Planning* (Perencanaan)

Kegiatan Perencanaan disebut juga *planning game* biasanya dimulai dengan mendengarkan suatu kegiatan yang bertujuan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan untuk memahami konteks bisnis dan perlunya keluaran-keluaran (*output*), fungsi utama dan fungsionalitas.

Pada perencanaan terdapat *user stories values* yaitu story dengan value tertinggi akan dipindahkan dari jadwal dan diimplementasikan pertama, *acceptance test criteria interation plan* melakukan perhitungan kecepatan *project* selama *development*, customer dapat menambah story, merubah value, membagi story atau menghapusnya.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan yang menarik, dan sederhana selalu memberikan hasil yang lebih disukai daripada gambaran-gambaran yang lebih kompleks. Perancangan XP memberikan panduan implementasi untuk suatu cerita ketika ditulis, tidak kurang, tidak lebih.

Terdapat *simple design CRC Casrds* untuk mengenali dan mengatur *object oriented class* sesuai dengan *software increment* dan *spike solutions prototypes* melakukan spesifikasi solusi dari *object oriented class*.

3. *Coding* (Pengkodean)

Pengkodean ini dilanjutkan setelah cerita yang telah dikembangkan dan rancangan yang telah dilakukan oleh tim perangkat lunak. Pengkodean ini tidak langsung mengarah ke kode-kode program. Tim akan mengembangkan serangkaian unit pengujian lalu beralih ke pengkodean.

Pada tahapan *pair programming* melakukan kerja sama untuk membuat code dari satu story. Dan *refactoring* adalah proses restrukturisasi kode program computer yang ada tanpa mengubah perilaku eksternalnya.

4. *Testing* (Pengujian)

Unit pengujian yang harus dibuat dan kemudian dijalankan menggunakan kerangka kerja yang memungkinkan mereka untuk diotomatisasi sehingga dapat dijalankan dengan mudah dan berulang kali.

Pada tahapan pengujian yaitu *unit test continous integration* yaitu tahapan pengujian code yang diintegrasikan dengan kerja lainnya dengan pengujian yang

dilakukan oleh customer dan fokus pada keseluruhan dan fungsional sistem dan *acceptance testing* yaitu pengujian yang dilakukan *customer stories* yang akan diimplementasikan sebagai bagian dari *software release*.

Selanjutnya terdapat tahapan *software increment project velocity computed* yaitu tahapan yang telah diimplementasikan dari *software release* yang nantinya akan diterapkan dalam suatu sistem.

### **2.1.5 Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (UML)**

Menurut (Prasetya et al., 2022) Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan, memvisualisasikan, membangun dan Mendokumentasikan dari beberapa aspek (informasi proses menghasilkan lebih awal untuk pembentukan perangkat lunak baik dalam bentuk model, penjelasan atau perangkat lunak seperti pemodelan bisnis dan sistem non-perangkat lunak lainnya). Sebagai tambahan, UML merupakan bahasa pemodelan yang mengadopsi konsep berorientasi objek. UML dikembangkan oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah naungan Rational Software Corporation. UML memberikan kemampuan yang bermanfaat dalam memodelkan sistem dari berbagai perspektif. Konsep dasar abstraksi UML terdiri dari klasifikasi struktural, prilaku dinamis, dan manajemen model.

#### **A. Use Case Diagram**

Menurut (Nazir et al., 2022) “Use Case Diagram merupakan hubungan antara actor dengan use case. Digunakan untuk analisis dan desain sistem”. Use case merupakan aktivitas yang menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat menjelaskan simbol-simbol yang ada pada diagram use case dapat dilihat pada Tabel 2.1 di bawah ini:

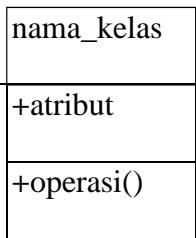
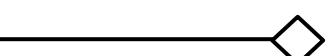
**Tabel 2. 1 Simbol Diagram Use Case**

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
<i>Aktor/actor</i> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
<i>Asosiasi/association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpatisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
<i>Ekstensi/extend</i> <i>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</i> 	Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi
<i>Generalisasi/generalizati</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
<i>Menggunakan/Include/uses</i> <i>&lt;&lt;include&gt;&gt;</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini

## B. Class Diagram

Class Diagram tentunya sering di jumpai pada pemodelan berbasis UML, adapun pengertian Class Diagram adalah penggambaran struktur sistem yang didefinisikan sebagai kelas-kelas dengan tujuan membangun sebuah sistem. (Afifah & Setyantoro, 2021). menjelaskan simbol-simbol yang ada pada diagram kelas pada tabel *class diagram* 2.2 :

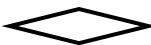
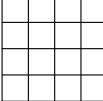
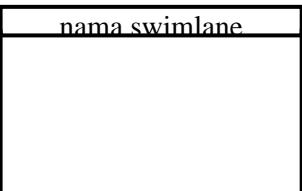
**Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram**

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur system
Antarmuka/Interface <b>nama_interface</b> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi(umum khusus)
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> )

### C. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menjelaskan tentang alur kegiatan dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alur penyusunan berawal, keputusan yang mungkin terjadi, serta bagaimana sistem akan berakhir (Munawar, 2021). menjelaskan Simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 di bawah ini :

**Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram**

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Tabel 	Suatu file komputer dari mana data bisa dibaca atau direkam selama kejadian bisnis
Dokumen 	Menunjukkan dokumen sumber atau laporan
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

### **2.1.6 Xampp**

XAMPP adalah singkatan dari X ( tempat sistem operasi apapun ), Appache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program ( Rahmi Roza, 2020:82 )

### **2.1.7 PHP**

PHP merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi sebagai pengolahan data pada sebuah server yang berjalan dalam sebuah web server. PHP adalah bahasa server-side-scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan diesekusi di-server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web (Sari et al, 2019).

### **2.1.8 MySQL**

My Structure Query Language (MySQL) adalah database engine atau server database yang mendukung Bahasa dabatase SQL sebagai bahasas interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DMBS yang multithread dan multiuser (Fitri,2020).

## **2.2. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan Pustaka diambil dari beberapa jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gusti and Wiwien (2021) meneliti tentang Sistem Pakar Menggunakan Metode Case Based Reasoning (CBR) untuk mendiagnosa penyakit kucing. Penyakit kucing merupakan penyakit yang ada pada kehidupan masyarakat sehari-hari dan merupakan salah satu jenis hewan yang dipelihara masyarakat.

Untuk mengatasi masalah ini biasanya ditandai dengan serangkaian gejala. Maka jenis penyakit dapat dikenali, tetapi dokter hewan harus mempunyai kemampuan untuk mendiagnosa. Setiap kali ada penyakit kucing yang di diagnosa, dokter hewan harus merawatnya tidak perlu melalui pengobatan, tetapi perlu melihat gejalanya saja. Berawal dari permasalahan tersebut, dalam penelitian ini dapat membuat sistem pakar yang mampu melakukan diagnosa penyakit pada kucing dengan melihat gejala-gejala yang ada pada kucing yang sakit, sistem pakar ini berguna untuk membangun dan membantu para pemilik kucing agar mengetahui penyakit kucing yang dipelihara.

2. Prayoga and Sibarani (2020) meneliti tentang Aplikasi Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Kucing Persia Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Android. Diagnosa penyakit kucing persia bertujuan untuk menentukan keputusan saat melakukan suatu tindakan untuk mengobati penyakit tertentu yang ada pada kucing persia. Umumnya diagnosa penyakit kucing persia ini hanya bisa dilakukan oleh dokter hewan yang ahli di bidangnya. Ditemukannya kecerdasan buatan di dunia komputer membuat hal tersebut lebih mudah dilakukan. Penggunaan kecerdasan buatan dapat menjadi pemecahan masalah dan alat bantu bagi orang awam dan ahli pakar untuk dapat mengambil keputusan untuk setiap kondisi yang mungkin belum atau jarang terjadi sebelumnya. Kombinasi dari basis pengetahuan dan mesin inferensi berdasarkan metode certainty factor dapat menghasilkan sebuah aplikasi diagnosa penyakit pada kucing persia.. Certainty Factor digunakan sebagai metode yang dapat menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap suatu diagnose yang terjadi dengan angka kepercayaan. Penerapan Certainty Factor pada basis aturan menghasilkan keputusan yang memiliki rasio probabilitas dan menunjukkan semua penyakit yang mungkin terjadi pada suatu kejadian yang dialami oleh kucing Persia. Pada perancangan aplikasi sistem pakar ini user dapat memilih pertanyaan mengenai gejala-gejala yang sudah dialami oleh kucing Persia, lalu output yang dihasilkan adalah tingkat kepercayaan, kemungkinan penyakit kucing Persia yang dialami, serta penjelasan mengenai

obat dan solusi cara mengatasi penyakit kucing tersebut. Dari hasil pengujian, diperoleh hasil 100% fungsionalitas berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Pada pengujian Akurasi didapatkan nilai akurasi yang sangat baik yaitu sebesar 90% dari 10 data sampel yang ada.

3. Sutysna, Fatkhiah and Ariyana (2022) meneliti tentang Penerapan Aplikasi Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Pada Ayam Menggunakan Metode Certainty Faktor Berbasis Web. Ayam adalah salah satu unggas yang rentan terkena penyakit akibat virus atau bakteri. Banyak para peternak ayam yang mengeluh karena ayam yang rentan terkena penyakit karena virus atau bakteri. Dalam hal ini peneliti melakukan sebuah sistem pakar untuk mendiagnosa penyakit ayam berdasarkan gejala yang dibuat berdasarkan pengetahuan langsung dari pakarnya dan berbasis website agar mudah diakses oleh pengguna. Penelitian ini dibuat menggunakan metode certainty factor dalam menghitung tingkat keakurakannya. Data penelitian ini terdiri dari data jenis penyakit dan data gejala yang dimiliki ayam agar penangannya lebih tepat. Diperlukan ketepatan dan keakuratan dalam menyimpulkan penyakit yang diderita ayam beserta gejalanya menggunakan metode certainty factor. Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah membantu para peternak ayam menentukan penyakit yang diderita ayam agar penanganan dan pencegahannya juga tepat.
4. Nur Aynun, Rizal and Nurul (2023) meneliti tentang Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Kucing Anggora Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani Berbasis Website, Pet shop merupakan salah satu tempat untuk menjual hewan peliharaan beserta peralatan dan perlengkapan untuk pemelihara hewan. Pada Mogugu Petshop & Klinik. Toko ini berlokasi di Jalan Payah Bujok Blang Pase Kota Langsa, Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Mogugu Petshop & Klinik menyediakan berbagai kebutuhan untuk kucing anggora peliharaan seperti makanan kucing, pasir wangi, aksesoris kucing, perlengkapan grooming, vitamin, kandang dan lain sebagainya. Penerapan ilmu komputer semakin meluas ke berbagai bidang. Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak positif pula pada bidang kesehatan saat ini. Pemanfaatan teknologi informasi pada bidang kesehatan dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan kesehatan yang lebih baik.

Sistem pakar merupakan penerapan platform komputer dipakai guna menuntaskan permasalahan seperti diperhitungkan ahli. Sistem pakar pula bisa didefinisikan selaku sistem berlandas komputer yang memakai wawasan, kenyataan, serta metode penalaran dalam memecahkan permasalahan yang umumnya cuma bisa dipecahkan oleh seseorang ahli dalam aspek itu. Sebagian masyarakat tidak mengetahui gejala-gejala penyakit pada kucing tersebut dan bagaimana cara merawatnya. Hal ini begitu membahayakan bagi kucing yang menderita suatu penyakit jika pemelihara tidak mengetahuinya, sehingga menyebabkan kematian pada kucing tersebut. Oleh karena itu, perlunya informasi yang bisa mengedukasi pemelihara untuk mengetahui gejala-gejala penyakit yang diderita oleh kucing dan pemelihara bisa mengambil tindakan medis atau membawanya ke dokter hewan. Sistem pakar ini digunakan pemelihara untuk mendiagnosa awal penyakit pada kucing anggora berdasarkan gejala-gejala yang dialami kucing serta membantu memberikan informasi tentang penyakit kucing tersebut. Pada penelitian ini membahas beberapa penyakit yang sering diderita oleh kucing anggora, antara lain, penyakit Feline Calicivirus, penyakit Helminthiasis, penyakit Dermatophytosis, penyakit Konjungtivitis, dan penyakit Toksoplasmosis. Agar mempermudah dalam pengambilan keputusan maka menggunakan sistem pakar yang dirancang dari kecerdasan bidang kedokteran hewan, yaitu untuk mendiagnosis penyakit pada anggora. Diagnosa yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil kesimpulan dari beberapa penyakit yang dialami kucing, baik dilihat secara fisik maupun kelakuan. Untuk mendukung sistem tersebut digunakan metode fuzzy mamdani. Dengan fuzzy proses diagnosa penyakit pada kucing anggora dapat diterapkan. Metode fuzzy mamdani tersebut banyak digunakan untuk memindahkan keahlian pakar ke dalam sistem secara intuitif dan menyeruapai pakar dalam pengambilan keputusan.

5. Devi febrianti and Putri Taqwa (2023) meneliti tentang Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kucing Persia Menggunakan Teorema Bayes Studi Kasus GratiaVet Care. Pada penelitian sebelumnya, kucing merupakan binatang yang paling banyak dijadikan hewan peliharaan di Indonesia. Kucing sangat rentan terkena penyakit jika tidak dirawat dengan baik. Sedangkan pemelihara kucing tidak tahu bagaimana cara merawat dan penyakit apa yang sedang diderita oleh kucing. Banyak pemilik yang tidak menyadari bahwa

kucing mereka sedang terkena penyakit hingga menyebabkan kematian. Penyebab kematian kucing tersebut kurangnya pengetahuan sang pemelihara terkait apa penyakit dan gejala yang dialami kucing. Dengan pemanfaatan sistem pakar maka akan memudahkan masyarakat awam mengetahui jenis penyakit dan cara penyembuhannya. Sistem ini menggunakan metode Naive Bayes untuk pengklasifikasian probabilitas yang sederhana. Hasil uji coba sistem memiliki akurasi yang cukup akurat yaitu 90%. Dengan adanya sistem pakar maka mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi, seperti halnya untuk mendiagnosa awal penyakit pada hewan yaitu kucing. Kucing sering kali terserang penyakit maupun virus yang mungkin tidak diketahui sang pemilik. Masalah yang sering terjadi yaitu karena lokasi dokter hewan yang tidak selalu tersedia diberbagai tempat terutama yang jauh dari perkotaan. Maka dengan dibangunnya sistem pakar ini akan mempermudah masyarakat yang memiliki kucing untuk mendeteksi dini penyakit pada kucing mereka. Sistem ini memanfaatkan metode forward chaining dalam penerapannya. Aplikasi ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun hanya saja masih perlu penggunaan internet untuk bisa langsung berkonsultasi dengan pakar. Dalam penelitian sebelumnya, menggunakan metode teorema bayes untuk membuat sebuah aplikasi sistem pakar mendiagnosa penyakit kucing persia yang sering dialami oleh kucing. Metode teorema bayes merupakan metode yang digunakan untuk memprediksi probabilitas. Penelitian ini menggunakan empat penyakit yaitu Feline Leukimia Virus, Cacingan, Flu Kucing dan Jamur Cryptococcus. Dengan adanya sistem ini maka dapat diterapkan sebagai layanan konsultasi dan sebagai referensi petugas kesehatan hewan dalam mengambil hasil diagnosa awal terhadap kucing persia.