

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan Penelitian .....	3
1.5    Manfaat Penelitian .....	4
1.6    Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1    Kecerdasan Buatan.....	6
2.2    Sistem Pakar.....	6
2.2.1    Definisi Sistem Pakar.....	6
2.2.2    Ciri Ciri Sistem Pakar .....	6
2.2.3    Manfaat Sistem Pakar .....	7
2.2.4    Struktur Sistem Pakar.....	8

2.3	Metode Inferensi Dalam Sistem Pakar.....	10
2.3.1	Pelacakan Kedepan (Forward Chaining) .....	10
2.3.2	Dempster-Shafer Theory.....	13
2.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
2.4.1	Pembuatan Prototipe Atau Metode .....	17
2.4.2	Unified Modeling Language(UML).....	19
2.5	Perangkat Lunak Pengembangan Sistem .....	22
2.5.1	Web Server.....	22
2.5.2	Mysql (Database) .....	22
2.5.3	Bahasa Pemograman.....	23
2.5.3.1	Html (Hypertext Markup Language) .....	23
2.5.3.2	Php (Perosnal Home Pages) .....	23
2.5.3.3	Css (Cascading Style Sheets) .....	23
2.5.3.4	Java Script .....	24
2.5.4	Hosting.....	24
2.6	Pengujian Perangkat Lunak .....	24
2.6.1	Black Box Testing.....	24
2.7	Pengertian Diagnosis .....	25
2.8	Sendi (Artikulasi).....	25
2.8.1	Arthritis .....	26
2.8.1.1	Gout Arthritis .....	26
2.8.1.2	Reumatik Arthritis.....	27
2.8.1.3	Spondilistis Ankilosa (Sa).....	28
2.8.1.4	Lupus.....	29
2.8.1.5	Osteoarthritis (Oa).....	29
2.9	Penelitian Terkait .....	31
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	35

3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	35
3.1.1	Komunikasi .....	35
3.1.2	Perencanaan Secara Cepat .....	36
3.1.2.1	Rancangan Cepat.....	36
3.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	37
3.1.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.1.2.4	Pengumpulan Data .....	38
3.1.2.5	Analisis Kebutuhan Proses.....	42
3.1.2.6	Algoritma Dempster-Shafer .....	50
3.1.3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat.....	58
3.1.3.1	Desain Uml (Unified Modeling Language) .....	58
3.1.3.2	Desain Antarmuka Aplikasi .....	69
3.1.4	Pembentukan Prototipe Aplikasi.....	75
3.1.5	Penyerahan Sistem / Perangkat Lunak Ke Para Pelanggan / Pengguna.....	76
	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	78
4.1	Hasil Penelitian .....	78
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	78
4.2	Pembahasan .....	84
4.2.1	Pengujian Black Box.....	84
4.2.1.1	Pengujian Modul Login.....	84
4.2.1.2	Pengujian Modul Pendaftaran Pasien.....	85
4.2.1.3	Pengujian Modul Konsultasi .....	85
4.2.1.4	Pengujian Modul Gejala.....	86
4.2.1.5	Pengujian Modul Penyakit .....	86
4.2.1.6	Pengujian Modul Diagnosis .....	87
4.2.1.7	Pengujian Modul Solusi .....	88
4.2.2	Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	88
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89

5.1	Kesimpulan .....	89
5.2	Saran .....	90

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**