

**IMPLEMENTASI METODE *DEMPSTER SHAFER* PADA SISTEM PAKAR
DIAGNOSIS PENYAKIT KELAMIN BERBASIS *MOBILEANDROID***

SKRIPSI



**IMPLEMENTASI METODE *DEMPSTER SHAFER* PADA SISTEM PAKAR
DIAGNOSIS PENYAKIT KELAMIN BERBASIS *MOBILEANDROID***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkap Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



MUHAMMAD HAFAZ

1411500041

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1411500041

Nama : Muhammad Hafaz

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI METODE *DEMPSTER SHAFER* PADA SISTEM
PAKAR DIAGNOSIS PENYAKIT KELAMIN BERBASIS *MOBILE
ANDROID*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.



Pangkalpinang, 12 Juli 2019.

(Muhammad Hafaz)



Scanned with
CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *DEMPSTER SHAFER* PADA SISTEM PAKAR
DIAGNOSIS PENYAKIT KELAMIN BERBASIS *MOBILE ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Hafaz
1411500041**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 13 Juli 2019

Dosen Penguji II



**(Delpiah Wahyuningsih, M.Kom)
NIDN.0008128901**

Dosen Pembimbing



**(Chandra Kirana, M.Kom)
NIDN. 0228108501**

Kaprodi Teknik Informatika



**(R. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom)
NIDN. 0224048003**

Dosen Penguji I



**(Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom)
NIDN. 0221069201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc



Scanned with
CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan doa dan semangat.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Ibu dr. Budi Saraswati, Sp.KK selaku dokter spesialis Penyakit Kulit dan Kelamin yang telah mengizinkan penulis untuk mengambil data di RSBT Pangkalpinang.
8. Ibu dr. Vania Vashti Lasrindy, Sp.KK selaku dokter spesialis Penyakit Kulit dan Kelamin yang telah mengizinkan penulis untuk mengambil data di RSBT Pangkalpinang.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2014 dan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 30Juni2019

Penulis

ABSTRACT

Venereal disease problems are a common problem that has a detrimental effect on some developing countries including Indonesia, especially the problem of sexually transmitted diseases (stds) is very large because free sex behavior has become a tradition. One of the factors that influence free sex is the lifestyle of society that is increasingly approaching the hedonic principle where freedom and luxury are the main benchmark for socializing. This encourages researchers to build expert system applications that aim to help people with contagious sexually transmitted diseases come to the doctor to consult. This application diagnoses diseases that are experienced through an Android smartphone, this system is built using the Java programming language with assistive devices, namely android studio, mysql database and PHP. The system analysis used in this study is the Unified Modeling Language (UML) to describe the applications that will be built. Furthermore, the calculation to diagnose symptoms will use the Dempster Shafer method as a calculation in the expert system application. With this application can help users to find out the disease experienced from the symptoms that exist, and get a solution to the disease that is suffered.

Keywords: DempsterShafer, Android, Venereal disease.



ABSTRAK

Masalah penyakit kelamin merupakan masalah umum yang membawa dampak buruk di beberapa negara yang sedang berkembang termasuk Indonesia, terutama masalah penyakit menular seks (PMS) sangat besar dikarenakan perilaku seks bebas sudah menjadi tradisi. Salah satu faktor yang mempengaruhi seks bebas adalah gaya hidup masyarakat yang semakin mendekati prinsip hedonis dimana kebebasan dan kemewahan menjadi patokan utama untuk bergaul. Hal ini mendorong peneliti untuk membangun aplikasi sistem pakar yang bertujuan untuk membantu penderita penyakit seks menular yang malu datang ke dokter untuk berkonsultasi. Aplikasi ini mendiagnosa penyakit yang dialami melalui *smartphone android*, sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan alat pembantu yaitu *android studio*, *databaseMySQL* dan *PHP*. Analisis sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *Unified Modelling Language (UML)* untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibangun. Selanjutnya perhitungan untuk mendiagnosa gejala akan menggunakan metode *Dempster Shafer* sebagai perhitungan pada aplikasi sistem pakar. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mengetahui penyakit yang dialami dari gejala yang ada, serta mendapatkan solusi dari penyakit yang di derita.

Kata Kunci : *Dempster Shafer, Android, Penyakit Kelamin.*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.1.1 Model <i>Prototype</i>	5
2.1.2 Tahapan <i>Prototype</i>	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.2.1 Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	6

2.3	Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3.1	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	7
2.4	Definisi Teori Pendukung	9
2.4.1	Kelamin	9
2.4.2	Metode <i>Dempster Shafer</i>	14
2.4.3	Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	15
2.4.4	Sistem Pakar (<i>ExpertSystem</i>)	16
2.4.5	<i>Java</i>	16
2.4.6	<i>Android</i>	17
2.4.7	PHP(<i>Hypertext Preprocessor</i>)	17
2.4.8	<i>MySQL</i>	18
2.4.9	<i>Black Box Testing</i>	19
2.5	Tinjauan Studi	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	23
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.4	Metode <i>Dempster Shafer</i>	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Tempat Riset	29
4.2	Analisis Masalah	29
4.2.1	Analisis Kebutuhan	29
4.2.2	Analisi Sistem Berjalan	31
4.2.3	Analisis Metode <i>Dempster Shafer</i>	33
4.3	Perancangan Sistem	39
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	39
4.3.2	Rancangan Sistem	39
4.3.3	Rancangan Layar	87
4.4	Implementasi	100

4.4.1	Coding.....	100
4.4.2	Tampilan Layar <i>Server</i>	102
4.4.3	Tampilan Layar <i>Client</i>	111
4.4.4	Pengujian <i>Black Box</i>	115
4.4.5	Pengujian Data	116
4.4.6	Tabel Kuisiner Pengguna.....	119

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	120
5.2	Saran	120

DAFTAR PUSTAKA	121
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	123
-----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Model <i>Prototype</i>	5
Gambar 2.2 : Contoh <i>Use Case Diagram</i>	7
Gambar 2.3 : Contoh <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.4 : Contoh <i>SequenceDiagram</i>	8
Gambar 2.5 : Contoh <i>ClassDiagram</i>	9
Gambar 2.6 : Contoh <i>Gonore</i>	10
Gambar 2.7 : Contoh <i>Trikomoniasis</i>	11
Gambar 2.8 : Contoh <i>Sifilis</i>	11
Gambar 2.9 : Contoh <i>Ulkus Mole</i>	12
Gambar 2.10 : Contoh <i>Herpes Simpleks</i>	12
Gambar 2.11 : Contoh <i>Kandiloma Akuminatum</i>	13
Gambar 2.12 : Contoh <i>Limfopgranuloma Venerium</i>	13
Gambar 2.13 : Contoh <i>Granuloma Inguinale</i>	13
Gambar 2.14 : Metode <i>Dempster Shafer</i>	15
Gambar 3.1 : Model <i>Prototype</i>	24
Gambar 4.1 : <i>ActivityDiagram</i> Sistem Berjalan	32
Gambar 4.2 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	39
Gambar 4.3 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan <i>Client</i>	40
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram Login</i>	47
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram Dashboard</i>	48
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Adminisrtrator.....	48
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data <i>Administrator</i>	49
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data <i>Administrator</i>	50
Gambar 4.9: <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Admisitrator	50
Gambar 4.10 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Penyakit	51
Gambar 4.11 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Penyakit.....	51
Gambar 4.12 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data Penyakit	52

Gambar 4.13	:Activity Diagram Hapus Data Penyakit	53
Gambar 4.14	:Activity Diagram Lihat Data Gejala.....	53
Gambar 4.15	:Activity DiagramTambah Data Gejala	54
Gambar 4.16	:Activity Diagram Edit Data Gejala	54
Gambar 4.17	:Activity Diagram Hapus Data Gejala.....	55
Gambar 4.18	:Activity Diagram Lihat Aturan	55
Gambar 4.19	:Activity DiagramTambah Aturan.....	56
Gambar 4.20	:Activity Diagram Edit Aturan.....	57
Gambar 4.21	:Activity Diagram Hapus Aturan	57
Gambar 4.22	: Activity DiagramSistem Pakar.....	58
Gambar 4.23	: Activity Diagram Logout.....	58
Gambar 4.24	:Activity DiagramDiagnosis Sistem Usulan Client.....	59
Gambar 4.25	:Activity Diagram Data Penyakit	60
Gambar 4.26	:Activity Diagram Panduan.....	61
Gambar 4.27	:Activity Diagram Profil	61
Gambar 4.28	:Sequence Diagram Login	62
Gambar 4.29	:Sequence Diagram Dashboard.....	63
Gambar 4.30	:Sequence Diagram Lihat Data Administrator	63
Gambar 4.31	:Sequence Diagram Tambah Data Administrator	64
Gambar 4.32	:Sequence Diagram Edit Data Administrator	65
Gambar 4.33	:Sequence DiagramHapus Data Administrator	66
Gambar 4.34	:Sequence Diagram Lihat Data Penyakit	67
Gambar 4.35	:Sequence Diagram Tambah Data Penyakit	68
Gambar 4.36	:Sequence Diagram Edit Data Penyakit	69
Gambar 4.37	:Sequence DiagramHapus Data Penyakit.....	70
Gambar 4.38	:Sequence Diagram Lihat Data Gejala.....	71
Gambar 4.39:	Sequence Diagram Tambah Data Gejala	72
Gambar 4.40:	Sequence Diagram Edit Data Gejala	73
Gambar 4.41	:Sequence DiagramHapus Data Gejala	74
Gambar 4.42	:Sequence Diagram Lihat Aturan	75
Gambar 4.43	: Sequence Diagram Tambah Aturan.....	76

Gambar 4.44:	<i>Sequence Diagram</i> Edit Aturan	77
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Aturan	78
Gambar 4.46	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Sistem Pakar	79
Gambar 4.47	: <i>Sequence Diagram</i> Logout	80
Gambar 4.48:	<i>Sequence Diagram</i> Diagnosis	81
Gambar 4.49	: <i>Sequence Diagram</i> Data Penyakit	82
Gambar 4.50	: <i>Sequence Diagram</i> Panduan	83
Gambar 4.51	: <i>Sequence Diagram</i> Profil	83
Gambar 4.52:	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	84
Gambar 4.53	: Rancangan Layar <i>Form</i> Login	87
Gambar 4.54	: Rancangan Layar <i>Form</i> Dashboard	88
Gambar 4.55	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Administrator	88
Gambar 4.56	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Administrator	89
Gambar 4.57	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Administrator	89
Gambar 4.58	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Administrator	89
Gambar 4.59	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Penyakit	90
Gambar 4.60	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Penyakit	90
Gambar 4.61	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Penyakit	91
Gambar 4.62	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Penyakit	91
Gambar 4.63	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Gejala	91
Gambar 4.64	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Gejala	92
Gambar 4.65	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Gejala	92
Gambar 4.66	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Gejala	93
Gambar 4.67	: Rancangan Layar <i>Form</i> Aturan	93
Gambar 4.68	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Aturan	93
Gambar 4.69	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Aturan	94
Gambar 4.70	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Aturan	94
Gambar 4.71	: Rancangan Layar <i>Form</i> Sistem Pakar	95
Gambar 4.72	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hasil Diagnosis	95
Gambar 4.73	: Rancangan Layar <i>Splash Screen</i>	96
Gambar 4.74	: Rancangan Layar Menu Utama	96

Gambar 4.75	: Rancangan Layar Diagnosis	97
Gambar 4.76	:Rancangan Layar Hasil Diagnosis	97
Gambar 4.77	: Rancangan Layar Data Penyakit.....	98
Gambar 4.78	: Rancangan Layar Detail Data Penyakit	98
Gambar 4.79	: Rancangan Layar Panduan	99
Gambar 4.80	: Rancangan Layar Profil.....	99
Gambar 4.81	:Coding Menampilkan Daftar Gejala	100
Gambar 4.82	:Coding Mengambil Data Gejala yang di Pilih.....	100
Gambar 4.83	:Coding Mengambil Nilai Gejala	101
Gambar 4.84	:Coding Menentukan <i>Frame Of Discernment</i>	101
Gambar 4.85	:Coding Menentukan Nilai Densitas	102
Gambar 4.86	: Tampilan Layar <i>FormLogin</i>	103
Gambar 4.87	: Tampilan Layar <i>FormDashboard</i>	103
Gambar 4.88	:Tampilan Layar <i>Form Data Administrator</i>	104
Gambar 4.89	: Tampilan Layar <i>Form Tambah Data Administrator</i>	104
Gambar 4.90	:Tampilan Layar <i>Form Edit Data Administrator</i>	105
Gambar 4.91	: Tampilan Layar <i>Form Data Penyakit</i>	105
Gambar 4.92	: Tampilan Layar <i>Form Tambah Data Penyakit</i>	106
Gambar 4.93	:Tampilan Layar <i>Form Edit Data Penyakit</i>	106
Gambar 4.94	:Tampilan Layar <i>Form Data Gejala</i>	107
Gambar 4.95	:Tampilan Layar <i>Form Tambah Data Gejala</i>	107
Gambar 4.96	:Tampilan Layar <i>Form Edit Data Gejala</i>	108
Gambar 4.97	:Tampilan Layar <i>Form Aturan</i>	108
Gambar 4.98	: Tampilan Layar <i>FormTambah Aturan</i>	109
Gambar 4.99	: Tampilan Layar <i>Form Edit Aturan</i>	109
Gambar 4.100	: Tampilan Layar <i>FormSistem Pakar</i>	110
Gambar 4.101	: Tampilan Layar <i>Form Hasil Diagnosis</i>	110
Gambar 4.102	: Tampilan Layar Menu Utama.....	111
Gambar 4.103	: Tampilan Layar Diagnosis.....	112
Gambar 4.104	: Tampilan Layar Hasil Diagnosis	112
Gambar 4.105	: Tampilan Layar Data Penyakit	113

Gambar 4.106: Tampilan Layar Detail Penyakit 113
Gambar 4.107 :Tampilan Layar Panduan 114
Gambar 4.108 : Tampilan Profil 114



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Tabel Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 : Tabel Penyakit yang Berhubungan dengan Ggejala.....	26
Tabel 3.2 : Tabel Aturan Kombinasi untuk m3	27
Tabel 3.3 : Tabel Aturan Kombinasi untuk m5	27
Tabel 4.1 : Tabel Spesifikasi <i>Laptop</i>	30
Tabel 4.2 : Tabel Spesifikasi <i>Smartphone</i>	30
Tabel 4.3 : Tabel Basis Pengetahuan Gejala Penyakit Kelamin.....	33
Tabel 4.4 : Tabel Basis Pengetahuan Penyakit Kelamin.....	34
Tabel 4.5 :Tabel Basis Pengetahuan Nilai <i>Belief</i>	35
Tabel 4.6 :Tabel Penyakit yang Berhubungan dengan Gejala.....	36
Tabel 4.7 : Tabel Aturan Kombinasi untuk m3	38
Tabel 4.8 : Tabel Aturan Kombinasi untuk m5	38
Tabel 4.9 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Login.....	40
Tabel 4.10 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Dashboard.....	41
Tabel 4.11 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Administrator	41
Tabel 4.12 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Penyakit	42
Tabel 4.13 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Gejala.....	42
Tabel 4.14 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Aturan	43
Tabel 4.15 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pakar.....	44
Tabel 4.16 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Logout.....	44
Tabel 4.17 :Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Diagnosis.....	45
Tabel 4.18 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Penyakit	45
Tabel 4.19 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Panduan.....	46
Tabel 4.20 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Profil	46
Tabel 4.21 :Spesifikasi Tabel <i>Administrator</i>	85
Tabel 4.22 : Spesifikasi Tabel Gejala.....	85
Tabel 4.23 : Spesifikasi Tabel Penyakit	85

Tabel 4.24	: Spesifikasi Tabel Aturan.....	86
Tabel 4.25	:Spesifikasi Tabel Bobot.....	86
Tabel 4.26	: Pengujian Blackbox <i>Web Server</i>	115
Tabel 4.27	: Pengujian Blackbox <i>Android Client</i>	116
Tabel 4.28	:Pengujian Data	117
Tabel 4.29	:Pengujian Aplikasi di <i>Smartphone</i> Pengguna.....	119



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram



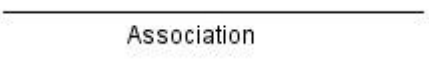
Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Actor

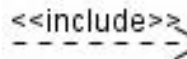
Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



Association

Association

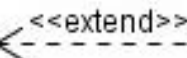
Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case* atau *use case* dengan *use case*.



<<include>>

Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



<<extend>>

Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Simbol Activity Diagram



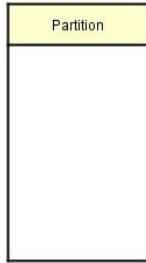
Initial Node

Merupakan simbol untuk memulai *Activity diagram*.



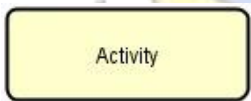
Activity Final Node

Merupakan simbol untuk mengakhiri *Activity diagram*.



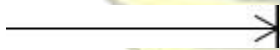
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



Activity

Activity juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



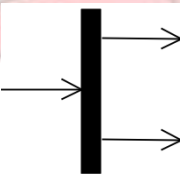
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



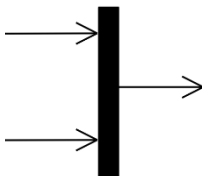
Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.



Fork (Percabangan)

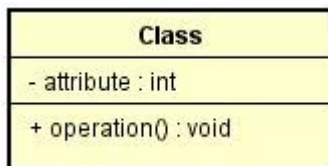
Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol Class Diagram

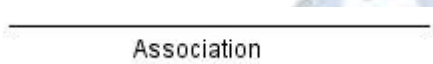


Class

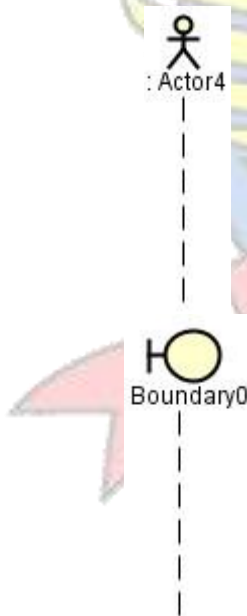
Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.

Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara *class*.



4. Simbol Sequence Diagram



Actor

Mengambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

Boundary

Mengambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control0



: Entity0

Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

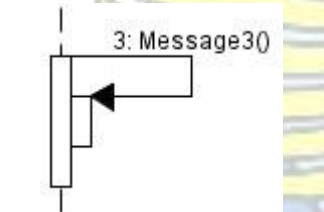
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



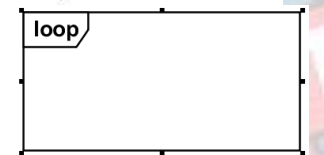
Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Self Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Loop Message

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.



DAFTAR ISTILAH

DS = *Dempster Shafer*

OOP = *Object Oriented Programming*

UML = *Unified Modelling Language*

AI = *Artificial Intelligence*

PHP = *Hypertext Preprocessor*

HIV = *Human Immunodeficiency Virus*

AIDS = *Acquired Immune Deficiency Syndrome*



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Form Biodata Mahasiswa
Lampiran Surat Persetujuan Izin Riset
Lampiran Surat Pernyataan Pengisian Kuisisioner
Lampiran Form Kuisisioner Pengguna Aplikasi
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi

