

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACK	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Jenis – Jenis Kentang	12
2.2.2 Hama dan Penyakit Kentang.....	13
2.2.3 Sistem Pakar.....	15
2.2.4 <i>Forward Chaining</i>	17

2.2.5	<i>Black-box Testing</i>	18
2.2.6	<i>StarUML</i>	18
BAB III	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	20
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	20
3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	20
3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20
3.2.3	Bahan.....	20
3.3	Teknik Pengumpulan Data	21
3.3.1	Teknik Wawancara.....	21
3.3.2	Teknik Pustaka	21
3.4	Analisis Sistem	22
3.5	Perhitungan <i>Confusion Matrix</i>	23
3.6	Perancangan Sistem Pakar.....	23
3.6.1	Kebutuhan Fungsionalitas	23
3.6.2	<i>Software Requirement Analysis</i>	26
3.6.3	<i>Activity Diagram</i>	27
3.6.3.1	<i>Activity Diagram</i> Konsultasi.....	27
3.6.3.2	<i>Activity Diagram</i> Log-in Admin.....	28
3.6.3.3	<i>Activity Diagram</i> Penyakit.....	29
3.6.3.4	<i>Activity Diagram</i> Gejala	30
3.6.3.5	<i>Activity Diagram</i> Log-out Admin.....	30
3.6.4	<i>Class Diagram</i>	31
3.6.5	Perancangan <i>Database</i>	32
3.6.6	Perancangan <i>Interface</i>	34
BAB IV	38
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Perancangan <i>Prototype</i> Dasar Kasus.....	38
4.1.1	Pembuatan Rules	38

4.2 Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	42
4.3 Pengujian	46
4.3.1 Pengujian Akurasi Diagnosis	46
4.3.2 Pengujian <i>Confusion Matrix</i>	47
4.3.3 Pengujian <i>Rule</i>	48
4.3.4 Pengujian <i>Black-box</i>	50
BAB V.....	54
KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58