

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	vv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ixi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Penelitian	11
1.2 Perumusan Masalah Penelitian	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Batasan Masalah Penelitian	14
1.6 Kerangka Pemikiran Penelitian	14
1.7 Metodologi Penelitian	15
1.7.1 Pengumpulan Data	15
1.7.2 Metodologi Pengembangan Sistem	15
1.8 Sistematika Penulisan	17
BAB II KAJIAN LITERATUR	18
2.1 Tinjauan Pustaka	18
2.2 Landasan Teori	23
2.2.1 Sistem Pakar	23
2.2.2 Acute Mountain Sickness	24
2.2.3 Diagnosis	24
2.2.4 Algoritma <i>Certainty Factor</i>	25
2.2.5 Android	26
2.2.6 Java	26
2.2.7 SQLite	27
2.2.8 Metode <i>Waterfall</i>	27
2.2.9 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	28
2.2.10 <i>Black-Box Testing</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Analisis Sistem	34

3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.2.1.	Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional	38
3.3.	Arsitektur Sistem	39
3.4.	Analisis Algoritma	39
3.4.1	Basis Pengetahuan	40
3.4.2	Algoritma <i>Certainty Factor</i>	46
3.4.2	Diagram <i>Flowchart</i>	48
3.5.	Perancangan Sistem	49
3.5.1	Diagram <i>Use Case</i>	49
3.5.2	Skenario <i>Use Case</i>	50
3.5.3	Diagram Aktivitas	55
3.5.4	Diagram Class	59
3.5.5	Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	59
3.5.5	<i>Pseudocode</i> Algoritma <i>Certainty Factor</i>	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Implementasi Sistem	64
4.1.1	Basis Data (<i>Database</i>)	64
4.1.2	Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	65
4.2	Pengujian Sistem	74
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	75
4.2.2	Pengujian Akurasi Sistem	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		88