

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
HALAMAN MOTO.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	19
1.1. Latar Belakang	19
1.2. Perumusan Masalah	22
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	22
1.3.1. Tujuan Penelitian	22
1.3.2. Manfaat Penelitian	23
1.4. Batasan Masalah	24
1.5. Kerangka Pemikiran	25
1.6. Metode Penelitian	25
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	25

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i>	26
1.7. Sistematika Penulisan	27
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	29
2.1. <i>State of The Art</i>	29
2.2. Landasan Teori	40
2.2.1. Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intellegence</i>)	40
2.2.2. Sistem Pakar (<i>Expert System</i>)	41
2.2.3. Metode Dempster Shafer	44
2.2.4. Logika Fuzzy	46
2.2.5. <i>Screening</i>	51
2.2.6. <i>Post-Traumatic Stress Disorder</i> (PTSD)	52
2.2.7. <i>Waterfall System Development Life Cycle</i> (SDLC)	55
2.2.8. <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	57
2.2.9. Bahasa Pemrograman Java	60
2.2.10. Android Studio	60
2.2.11. <i>Database Life Cycle</i> (DBLC)	62
2.2.12. Firebase Realtime Database	64
2.2.13. <i>Black Box Testing</i>	65
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	67
3.1. Analisis Masalah	67
3.2. Analisis Sistem	68

3.2.1. Analisis Data dan Aturan	68
3.2.2. Analisis Algoritma Dempster Shafer	73
3.2.3. Analisis Algoritma Fuzzy Tsukamoto	87
3.3. Perancangan Arsitektur Sistem	116
3.3.1. Diagram <i>Use Case</i>	116
3.3.2. Diagram <i>Activity</i>	130
3.3.3. Diagram <i>Class</i>	134
3.3.4. Diagram <i>Sequence</i>	135
3.4. Perancangan Basis Data Sistem	138
3.4.1. Rancangan Conceptual Data Model (CDM)	138
3.4.2. Rancangan <i>Physical Data Model</i> (PDM).....	139
3.5. Rancangan Tampilan Sistem	140
3.5.1. Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	140
3.5.2. Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	141
3.5.3. Rancangan Tampilan Halaman Artikel	142
3.5.4. Rancangan Tampilan Halaman Detail Artikel	143
3.5.5. Rancangan Tampilan Halaman <i>Screening</i>	144
3.5.6. Rancangan Tampilan Halaman Hasil <i>Screening</i>	145
3.6. Rancangan <i>Pseudocode</i> Algoritma	146
3.6.1. <i>Pseudocode</i> Dempster Shafer	146
3.6.2. <i>Pseudocode</i> Fuzzy Tsukamoto.....	147

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	153
4.1. Implementasi Sistem	153
4.1.1. Implementasi Lingkungan Pendukung	153
4.1.2. Implementasi Tampilan	155
4.1.3. Implementasi Basis Data	161
4.1.4. Implementasi Kode Algoritma	162
4.2. Pengujian Sistem	171
4.2.1. Pengujian Fungsionalitas Sistem	171
4.2.2. Pengujian Kinerja Algoritma	177
BAB V PENUTUP	190
5.1. Kesimpulan	190
5.2. Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	192
LAMPIRAN	195

