

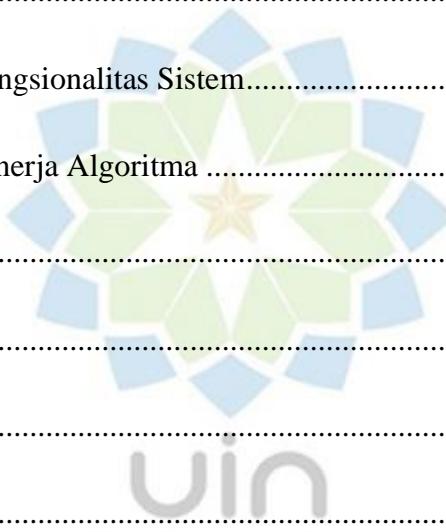
DAFTAR ISI

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 Intelligence</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 (PTSD)</i>	52
2.2.7. <i>Waterfall System Development Life Cycle (SDLC)</i>	55
2.2.8. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	57
2.2.9. Bahasa Pemrograman Java.....	60
2.2.10. Android Studio.....	60
2.2.11. <i>Database Life Cycle (DBLC)</i>	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>Psuedocode</i> Dempster Shafer	146
3.6.2. <i>Psuedocode</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



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG