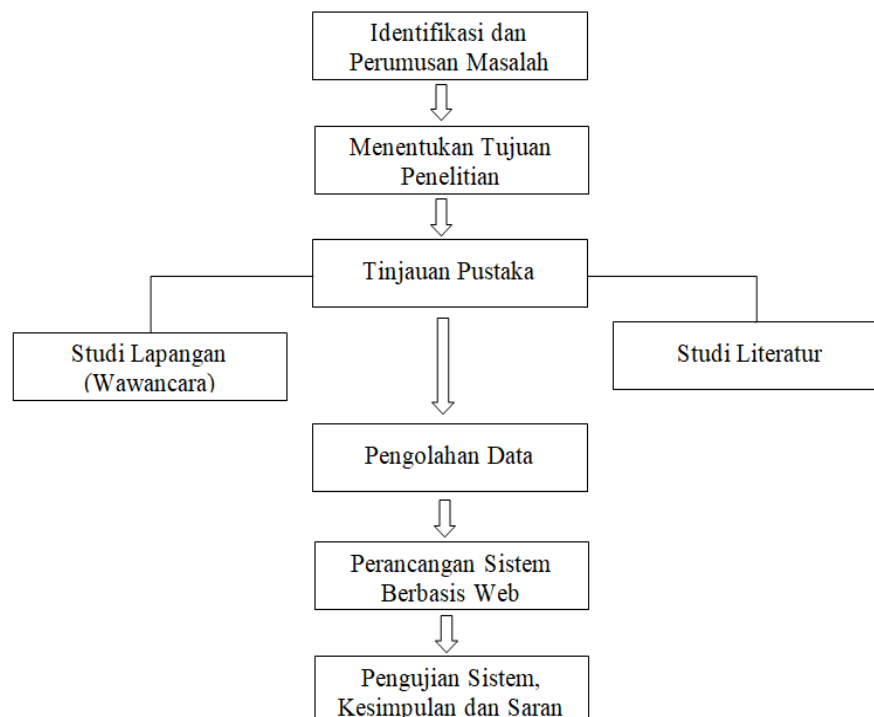


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Menurut (Hasibuan,2007) desain penelitian merupakan acuan atau pedoman dalam melakukan proses penelitian, misalnya dalam melakukan instrument pengumpulan data, pengambilan data, penentuan sampel, serta analisa data. Desain penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menjalankan penelitian secara baik dan benar. Di bawah ini merupakan desain penelitian yang telah dirancang dalam penelitian ini:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mendukung perancangan sistem pakar. beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2012), apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data nya. Wawancara bisa dilakukan secara terstruktur (peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelum nya berupa pertanyaan pertanyaan) maupun tidak terstruktur (peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap sebagai pengumpul datanya) dan dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (melalui media seperti telepon). Tujuannya ialah untuk mengumpulkan data tentang gejala penyakit *rabies* pada hewan, jenis penyakit *rabies* dan solusi pencegahan penyakit tersebut. Sehingga data gejala, jenis penyakit *rabies*, maupun pencegahan akan menjadi landasan dalam pembuatan aplikasi yang akan ditampilkan.

2. Studi *literature*

Studi *literature* dilakukan dengan mengumpulkan, membaca, dan memahami referensi teoritis yang berasal dari *e-book* (buku elektronik), buku-buku teori, jurnal penelitian, dan sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan

penelitian. metode yang pada tahapan ini digunakan dalam mendukung penyelesaian masalah yang teridentifikasi sesuai dengan metode dan teori mengenai sistem pakar dan pengembangannya menggunakan metode *forward chaining*.

3.3. Operasional Variabel

Variabel didefinisikan secara operasional tujuannya untuk mempermudah mencari hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya serta pengukurannya. Definisi operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstruk, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik (Sugiyono, 2014). Manfaat dari operasionalisasi variabel diantaranya: menunjukkan suatu konsep atau objek mempunyai lebih dari satu definisi operasional, mengidentifikasi kriteria yang dapat diobservasi yang sedang didefinisikan, dan untuk mengetahui bahwa definisi operasional bersifat unik dalam situasi dimana definisi tersebut harus digunakan. Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan (Sudaryono, 2015).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyakit *Rabies* Ganas (*furious rabies*) dan *Rabies* Diam atau Tenang (*Dumb Rabies*) pada

kucing. Beberapa gejala umum yang terdapat pada penyakit *Rabies* pada kucing sebagai berikut;

Tabel 3.1 Variabel Dan Indikator

Variabel	Indikator
Penyakit Rabies Pada Kucing	1. <i>Rabies Ganas (Furious Rabies)</i>
	2. <i>Rabies Diam atau Tenang (Dumb Rabies)</i>

Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4. Metode Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan upaya untuk mengkonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performa maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi waktu, biaya, dan perangkat (S & M. Shalahuddin, 2013)

3.4.1. Desain Basis Pengetahuan

Sebelumnya peneliti telah melakukan proses akuisi pengetahuan dengan mengumpulkan pengetahuan dan fakta dari sumber-sumber yang tersedia. Sumber pengetahuan serta faktanya diperoleh melalui wawancara dengan dokter hewan dan studi literatur mengenai materi yang berkaitan dengan penyakit *rabies* pada kucing. Sumber pengetahuan dan fakta yang diperoleh berupa data-data yang berhubungan dengan penyakit *rabies*, gejala penyakit dan juga solusi mengatasinya. Pengetahuan dan fakta tersebut ditampilkan dalam tabel indikator

(Tabel 3.2), tabel indikator, gejala dan solusi (Tabel 3.3), penyakit *rabies* pada kucing (Tabel 3.4), tabel gejala (Tabel 3.5) dan tabel indikator dan gejala penyakit *rabies* pada kucing (Tabel 3.6).

Tabel 3.2 Indikator

Kode Indikator	Indikator
P01	<i>Rabies Ganas (Furious Rabies)</i>
P02	<i>Rabies Diam atau Tenang (Dumb Rabies)</i>

Sumber: Data Penelitian (2018)

Fakta yang didapat berupa data yang berhubungan dengan indikator penyakit, gejala penyakit dan solusinya. Pengetahuan dan fakta tersebut ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Tabel Indikator, Gejala dan Solusi

Indikator	Gejala	Solusi
<i>Rabies ganas (furious rabies)</i>	1. Kucing mengalami perubahan sifat dan tingkah laku 2. Kucing lebih suka bersembunyi ditempat yang gelap 3. Kucing lebih agresif dan suka menyerang atau menggigit segala obyek terutama obyek bergerak 4. Kucing akan tampak kejang-kejang. 5. Kucing akan mengalami kelumpuhan atau tidak bisa bergerak	1. Membatasi gerak kucing agar tidak berkeliaran atau menularkan ke hewan lain atau manusia dengan cara mengikat dan memasukkannya ke dalam kandang. 2. Dilaporkan kedokter hewan untuk dievaluasi positif atau tidaknya kucing tersebut terserang <i>rabies</i>. 3. Apabila positif mengidap <i>rabies</i> maka kucing tersebut harus dimatikan.

Sumber: Data Penelitian (2018)

Tabel 3.3 Lanjutan

Indikator	Gejala	Solusi
<i>Rabies</i> Diam atau Tenang (<i>Dumb Rabies</i>)	6. Kucing terlihat adanya gemetaran 7. Kucing mengeluarkan air liur yang berlebihan (<i>hipersalivasi</i>) 8. Ekor kucing berada diantara paha 9. Kucing kehilangan nafsu makan 10. Kucing lebih sensitif dan bereaksi	1. Apabila kucing tersebut masih dalam keadaan sehat dapat dilakukan vaksinasi secara berkala sesuai perkembangan umurnya. 2. Membatasi gerak kucing agar tidak berkeliaran atau menularkan ke hewan lain atau manusia dengan cara mengikat dan memasukkannya ke dalam kandang.

Sumber: Data Penelitian (2018)

Pada Tabel 3.4 di bawah menjelaskan gejala-gejala penyakit yang telah diberi kode gejala.

Tabel 3.4 Tabel Gejala

Kode Gejala	Nama Gejala
G01	Kucing mengalami perubahan sifat dan tingkah laku
G02	Kucing lebih suka bersembunyi ditempat yang gelap
G03	Kucing lebih agresif dan suka menyerang atau menggigit segala obyek terutama obyek bergerak
G04	Kucing akan tampak kejang-kejang
G05	Kucing akan mengalami kelumpuhan atau tidak bisa bergerak
G06	Kucing terlihat adanya gemetaran
G07	Kucing mengeluarkan air liur yang berlebihan (<i>hipersalivasi</i>)
G08	Ekor kucing berada diantara paha

Sumber: Data Penelitian (2018)

Tabel 3.4 Lanjutan

Kode Gejala	Nama Gejala
G09	Kucing kehilangan nafsu makan
G10	Kucing lebih sensitif dan bereaksi

Sumber: Data Penelitian (2018)

Data aturan merupakan data yang berisi relasi antara data-data bagian indikator dan gejala penyakit yang telah diberi kode sebelumnya. Relasi antar data tersebut disusun berdasarkan sumber pengetahuan dan fakta yang telah didapatkan. Data aturan ini disusun untuk memudahkan peneliti dalam menyusun kaidah yang akan digunakan sebagai basis pengetahuan dalam sistem pakar pada penelitian ini. Susunan data aturan yang digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 Data Aturan

Kode Penyakit	Kode gejala
P01	G01, G02, G03, G04, G05
P02	G06, G07, G08, G09, G10

Sumber: Data Penelitian (2018)

Pada tabel 3.6 barisan gejala diberi tanda centang pada kolom penyakit yang memenuhi aturan dari masing-masing gejala. Hal ini dibuat untuk memudahkan dalam penyusunan aturan kaidah produksi pada sistem pakar yang akan dibuat.

Berdasarkan data aturan yang telah disusun pada Tabel 3.5, maka kaidah (*rule*) yang akan digunakan dalam sistem pakar adalah sebagai berikut:

1. Kaidah 1: *IF G01 AND G02 AND G03 AND G04 AND G05 THEN P01*
2. Kaidah 2: *IF G06 AND G07 AND G08 AND G09 AND G10 THEN P02*

Berdasarkan kaidah yang telah dibuat maka dapat dijelaskan bahwa:

1. Jika gejala penyakit rabies pada kucing tersebut adalah Kucing mengalami perubahan sifat dan tingkah laku (G01), Kucing lebih suka bersembunyi ditempat yang gelap (G02), Kucing lebih agresif dan suka menyerang atau menggigit segala obyek terutama obyek bergerak (G03), Kucing akan tampak kejang-kejang (G04) dan Kucing akan mengalami kelumpuhan atau tidak bisa bergerak (G05) maka penyakit *Rabies ganas (furious rabies)* (P01).
2. Jika gejala penyakit rabies pada kucing tersebut adalah Kucing terlihat adanya gemeteran (G06), Kucing mengeluarkan air liur yang berlebihan (*hipersalivasi*) (G07), Ekor kucing berada diantara paha (G08), Kucing kehilangan nafsu makan (G09) dan Kucing lebih sensitif dan bereaksi (G10) maka penyakit *Rabies Diam atau Tenang (Dumb Rabies)* (P02).

Berdasarkan kaidah yang telah dibuat tersebut maka tabel keputusannya adalah berikut:

Tabel 3.6 Tabel Keputusan

Kode Indikator Kode Gejala	P01	P02
G01	✓	
G02	✓	
G03	✓	

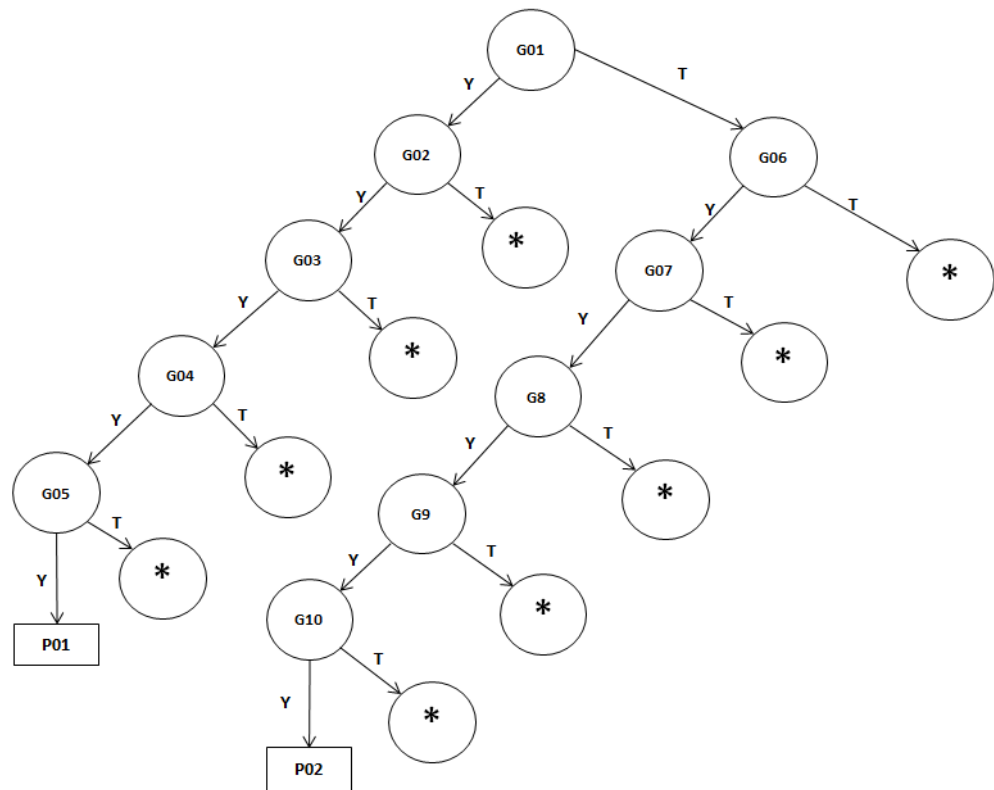
Tabel 3.6 Lanjutan

Kode Indikator Kode Gejala	P01	P02
G05	✓	
G06		✓
G07		✓
G08		✓
G09		✓
G10		✓

Sumber: Data Penelitian (2018)

Pada Tabel 3.6 di atas, baris gejala diberi tanda centang untuk kolom kode indikator yang memenuhi aturan dari masing-masing gejala. Hal ini dibuat untuk memudahkan dalam menyusun aturan kaidah produksi sistem pakar yang akan dibuat

Setelah disusun tabel keputusan (Tabel 3.6) diatas maka dapat dibuat pohon keputusan (Gambar 3.2) sebagai berikut:



Gambar 3.2 Pohon Keputusan
Sumber: Data Penelitian (2018)

Keterangan:

P01 – P02 = Indikator Penyakit Y = Ya

G01 – G10 = Gejala Penyakit T = Tidak

* = Tidak Terdiagnosa

Data gejala ditetapkan sebagai keadaan awal saat melakukan penelusuran sebelum diperoleh sebuah. pada gambar 3.2 pohon keputusan digunakan untuk memperlihatkan-hubungan antar gejala yang ada. Arah penelusuran pada pohon keputusan tersebut dimulai dari simpul akar (paling atas) kebawah. Berdasarkan

gambar diatas, *user* akan diberikan urutan pertanyaan-pertanyaan tentang gejala-gejala yang dialami.

User diminta untuk menjawab “iya” apabila gejala yang dialami sesuai dan “tidak” apabila gejala tersebut tidak dialami. Alur penelusuran sistem pakar ini dimulai dari G01, yaitu kucing mengalami perubahan sifat dan tingkah laku. Gejala tersebut dipilih sebagai keadaan awal dalam penelusuran karena gejala ini adalah gejala yang paling mudah di diagnosa atau diperiksa.

Proses penelusuran selanjutnya tergantung bagaimana jawaban yang diberikan pengguna. Jika pengguna memberikan jawaban “iya”, maka penelusuran menuju simpul kiri pada level berikutnya G02 dan jika pengguna memberikan jawaban “tidak”, maka penelusuran menuju simpul kanan pada level berikutnya G06. Begitu seterusnya sampai penelusuran menemukan simpul Indikator. Simpul dari indikator tersebut merupakan bagian dari Indikator. misalnya G01 yaitu indikator berada di P01, yaitu Rabies Ganas (furious rabies). Simpul * berarti tidak menghasilkan kesimpulan tertentu. Pada sistem pakar ini, jika penelusuran menemukan simpul * maka sistem akan kembali melakukan penelusuran mulai dari keadaan awal (simpul G01).

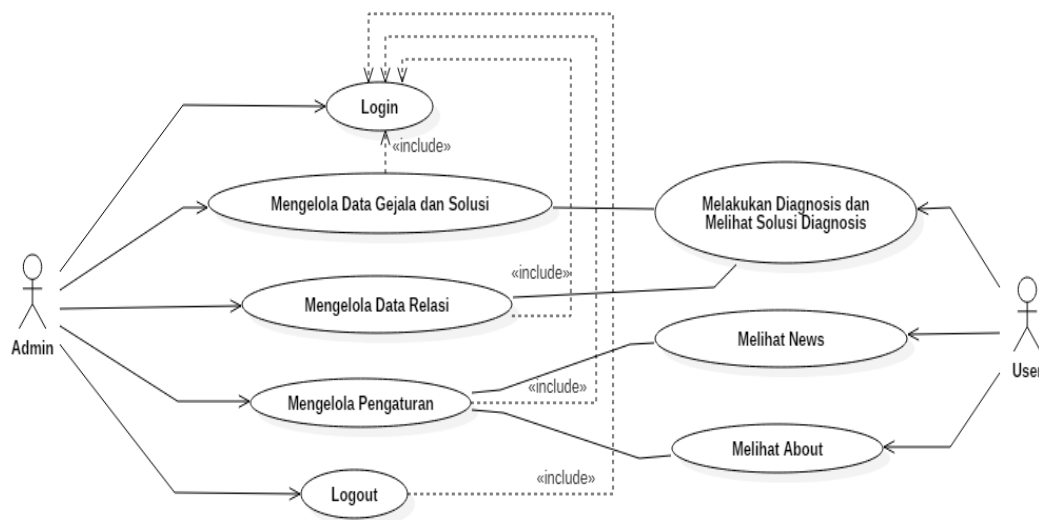
3.4.2. Desain UML (*Unified Modeling Language*)

UML (Unified Modeling Language) adalah merupakan satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (A.S. & Shalahuddin, 2011: 113)

Desain *UML* dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan program. Pemodelan *UML* menggunakan alat bantu *software StarUML* versi 2.8.0. Berikut ini adalah diagram *UML* yang digunakan dalam perancangan program:

3.4.2.1. Use Case Diagram Sistem Pakar

Use case diagram yang akan digunakan pada sistem diagnosis penyakit *rabies* pada kucing seperti pada Gambar 3.3:



Gambar 3.3 Use Case Diagram
Sumber: Data Penelitian (2018)

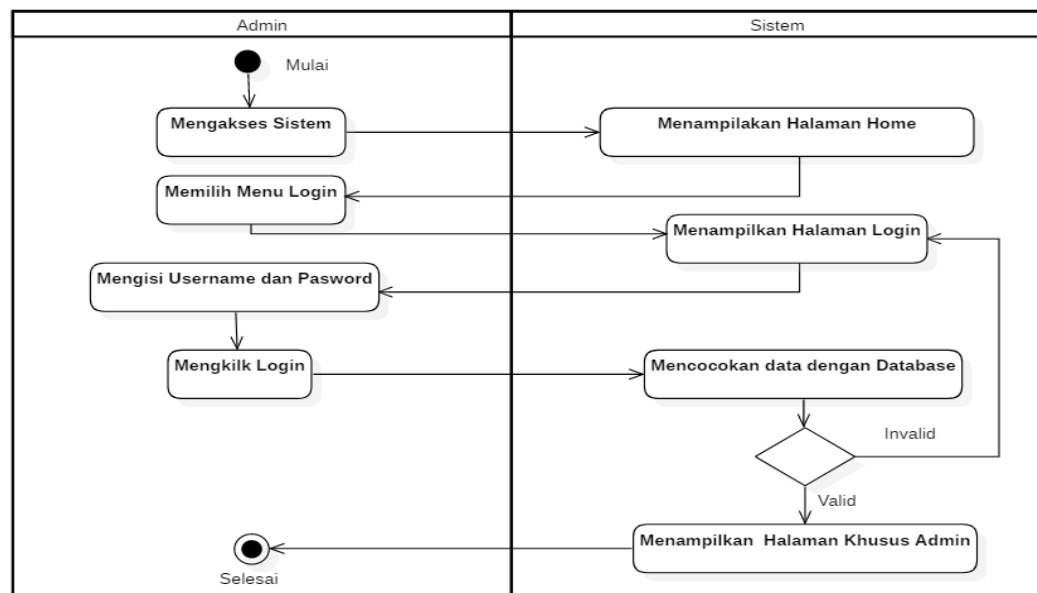
Terdapat 2 aktor yaitu *admin* dan *user*. *Admin* melakukan interaksi dengan sistem berupa mengelola data gejala dan solusi, mengelola data relasi, mengelola pengaturan dan logout. Semua interaksi dapat dilakukan setelah *admin* melakukan login pada menu login. Sedangkan *user* berinteraksi dengan sistem yaitu dapat melihat news, melihat about dan melakukan diagnosa mengenai penyakit *rabies* pada kucing dan dapat melihat hasil dari diagnosa yang dilakukan yaitu berupa solusi.

3.4.2.2. Activity Diagram Sistem pakar

Berikut ini adalah *activity diagram* yang dirancang dalam penelitian ini:

1. Activity Diagram Login Admin

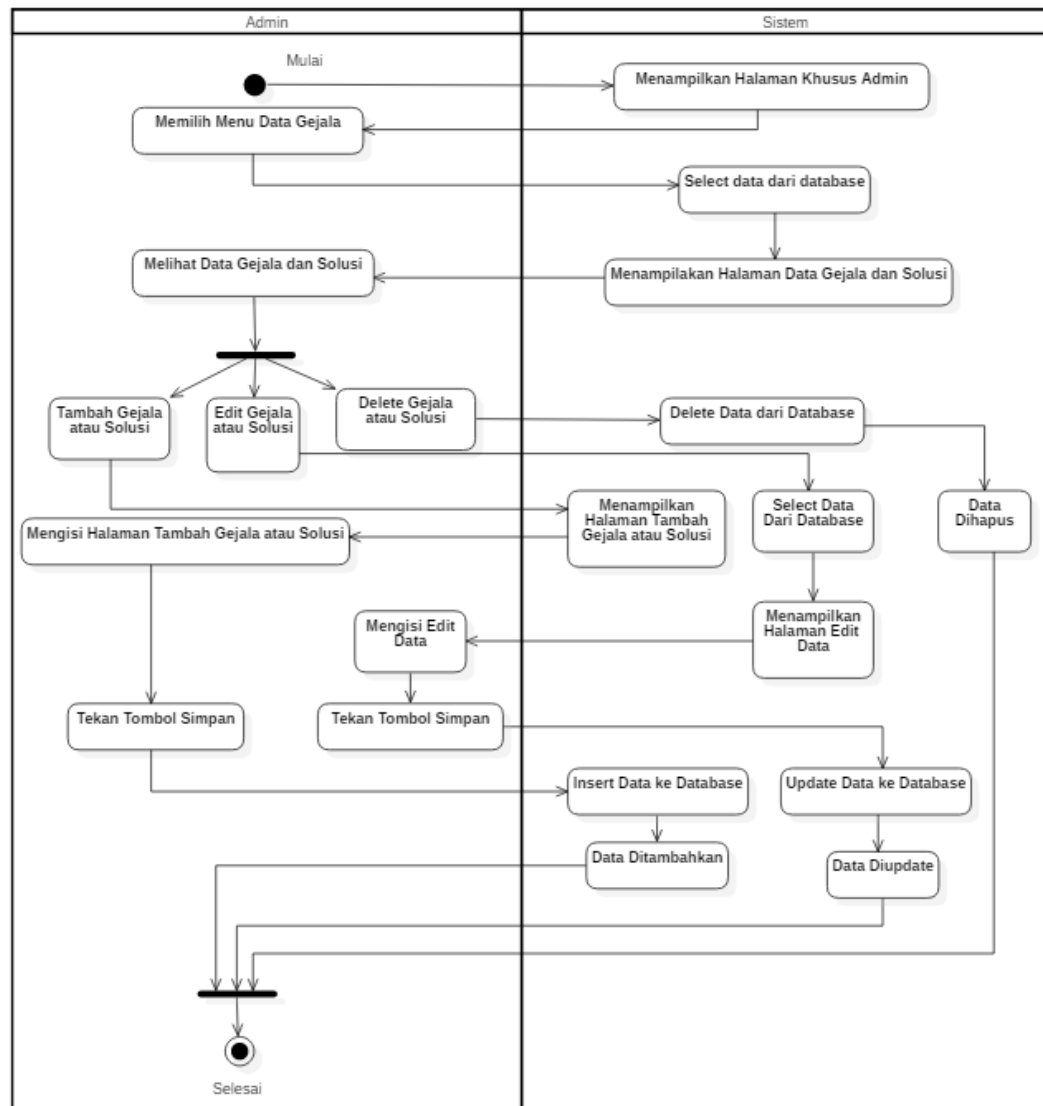
Activity diagram login admin merupakan *UML* yang menggambarkan kegiatan pengguna pada halaman khusus *admin*.



Gambar 3.4 Activity Diagram Login
Sumber: Data Penelitian (2018)

2. Activity Diagram Mengelola Menu Gejala dan Solusi

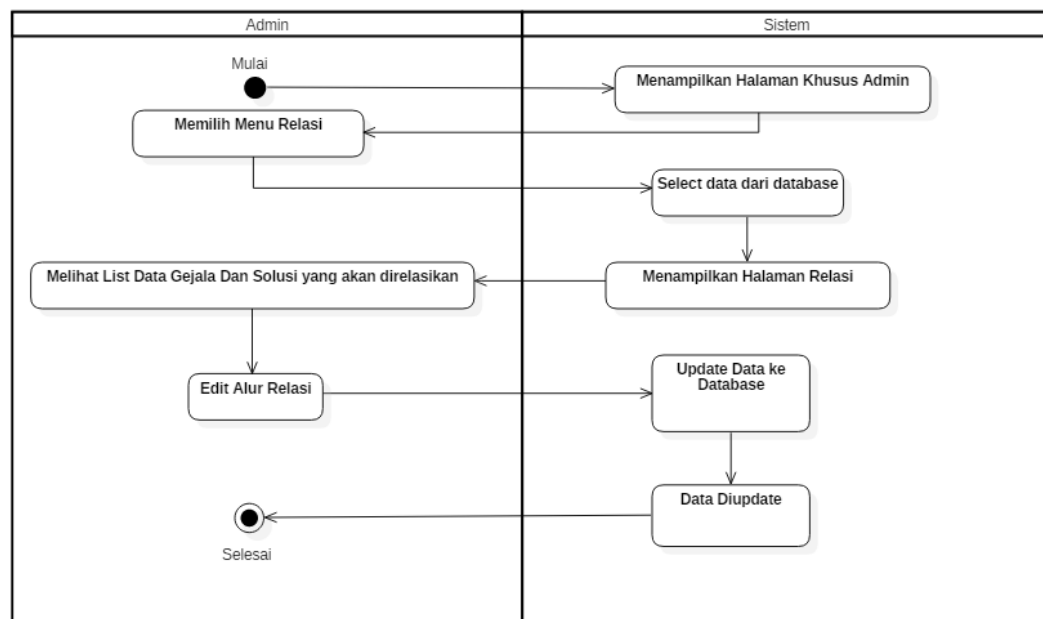
Activity diagram mengelola menu gejala dan solusi merupakan kegiatan *admin* dalam mengelola data gejala dan solusi penyakit. Berikut ini gambar activity diagram mengelola menu gejala dan solusi (Gambar 3.5)



Gambar 3.5 Activity Diagram Mengelola Menu Gejala & Solusi
Sumber: Data Penelitian (2018)

3. Activity Diagram Mengelola Menu Relasi

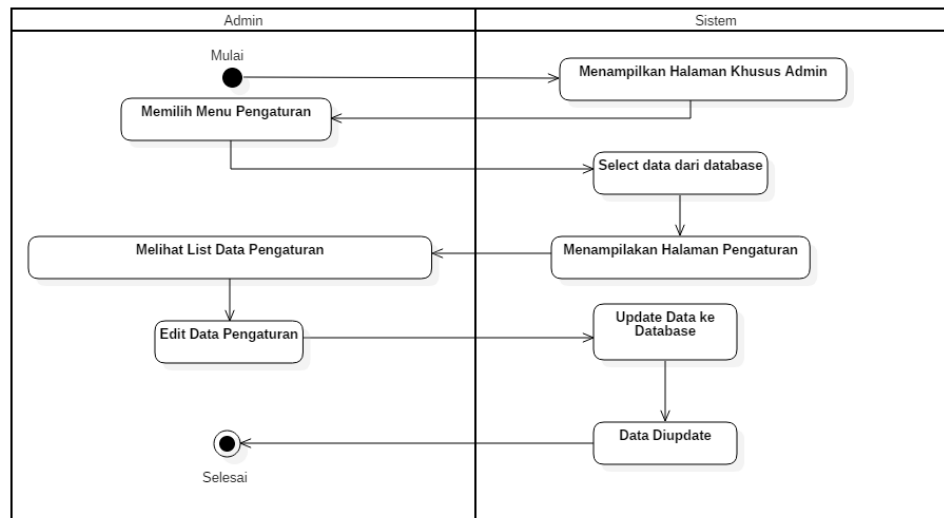
Activity diagram mengelola menu relasi merupakan diagram *UML* yang menggambarkan kegiatan *admin* dalam mengelola data relasi sesuai dengan data0aturan penelitian0ini. Berikut ini gambar *activity diagram* mengelola data relasi (Gambar 3.6):



Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Menu Relasi
Sumber: Data Penelitian (2018)

4. Activity Diagram Mengelola Menu Pengaturan

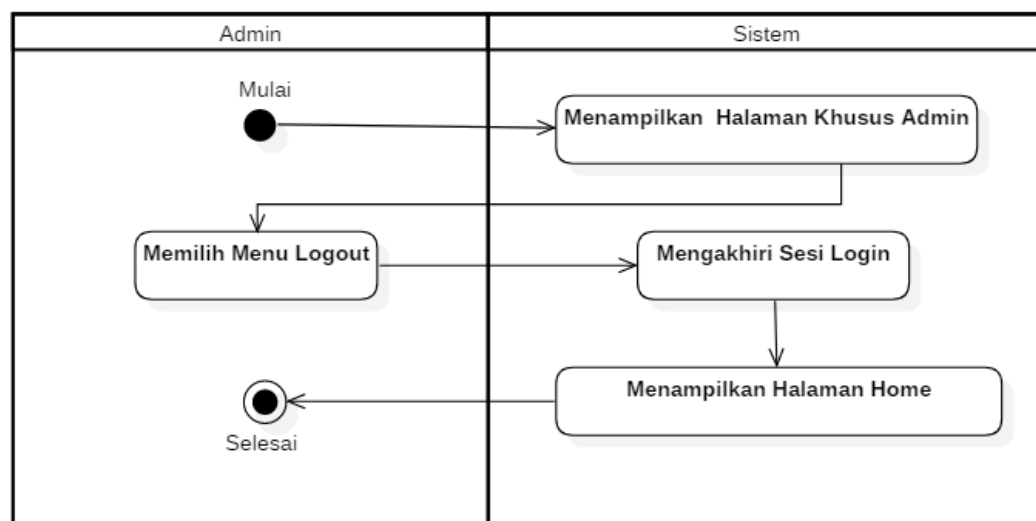
Activity diagram mengelola menu pengaturan merupakan diagram *UML* yang menggambarkan kegiatan *admin* dalam membuat pengaturan sistem. Berikut ini merupakan *activity diagram* mengelola menu pengaturan (Gambar 3.7):



Gambar 3.7 Activity Diagram Mengelola Menu Pengaturan
Sumber: Data Penelitian (2018)

5. Activity diagram menu logout

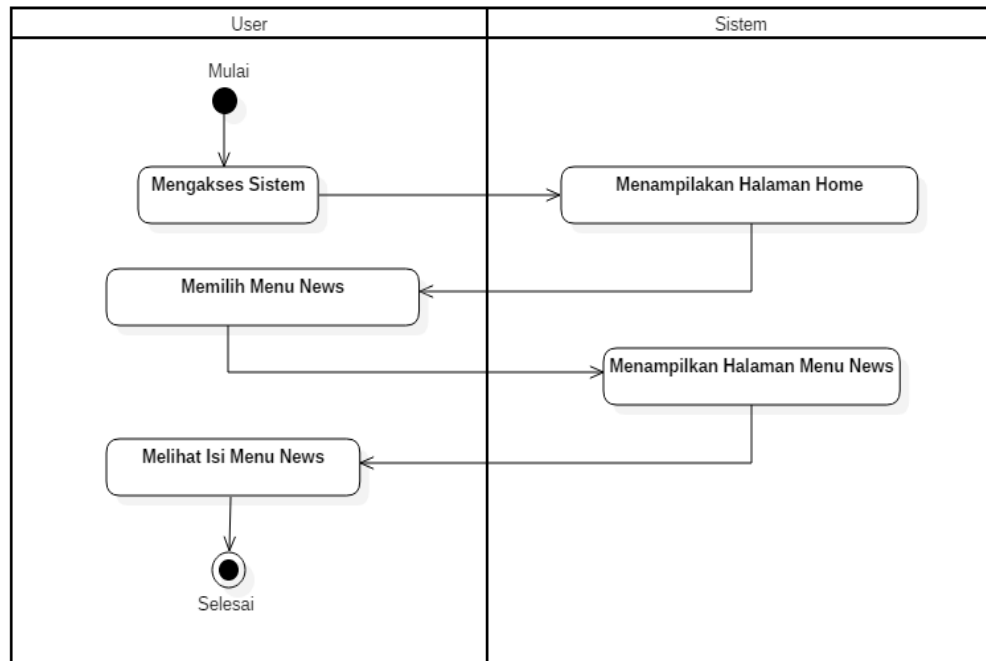
Activity diagram menu logout merupakan diagram UML yang menggambarkan kegiatan admin dalam menggunakan menu *logout*. Berikut ini gambar activity diagram menu logout (Gambar 3.8):



Gambar 3.8 Activity Diagram Logout
Sumber: Data Penelitian (2018)

6. Activity Diagram Melihat Menu News

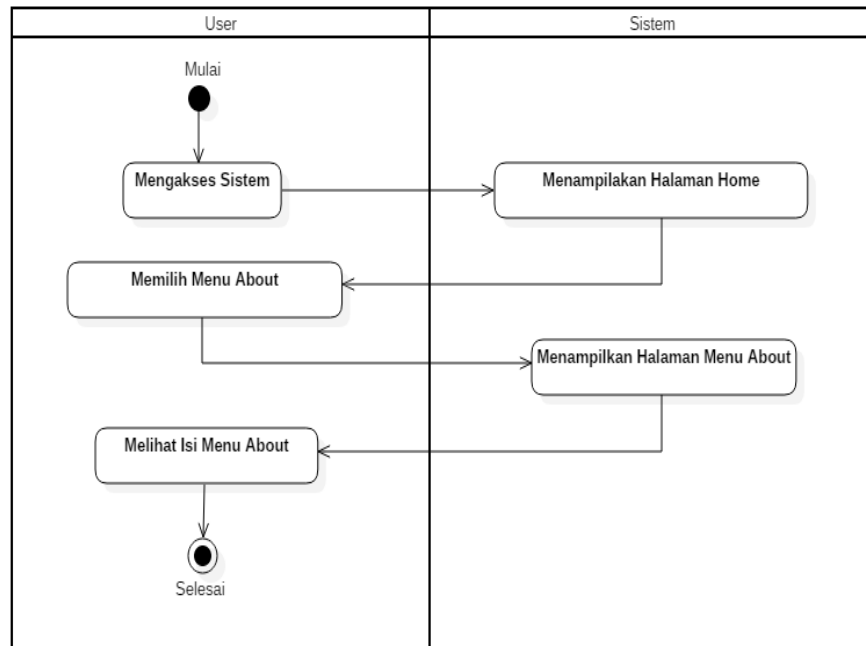
Activity diagram melihat menu news merupakan diagram *UML* yang menggambarkan kegiatan *user* melihat artikel mengenai penyakit *rabies* pada kucing. Berikutini gambar *activity diagram* melihat menu news (Gambar 3.9):



Gambar 3.9 Activity Diagram Melihat Menu News
Sumber: Data Penelitian (2018)

7. Activity Diagram Melihat Menu About

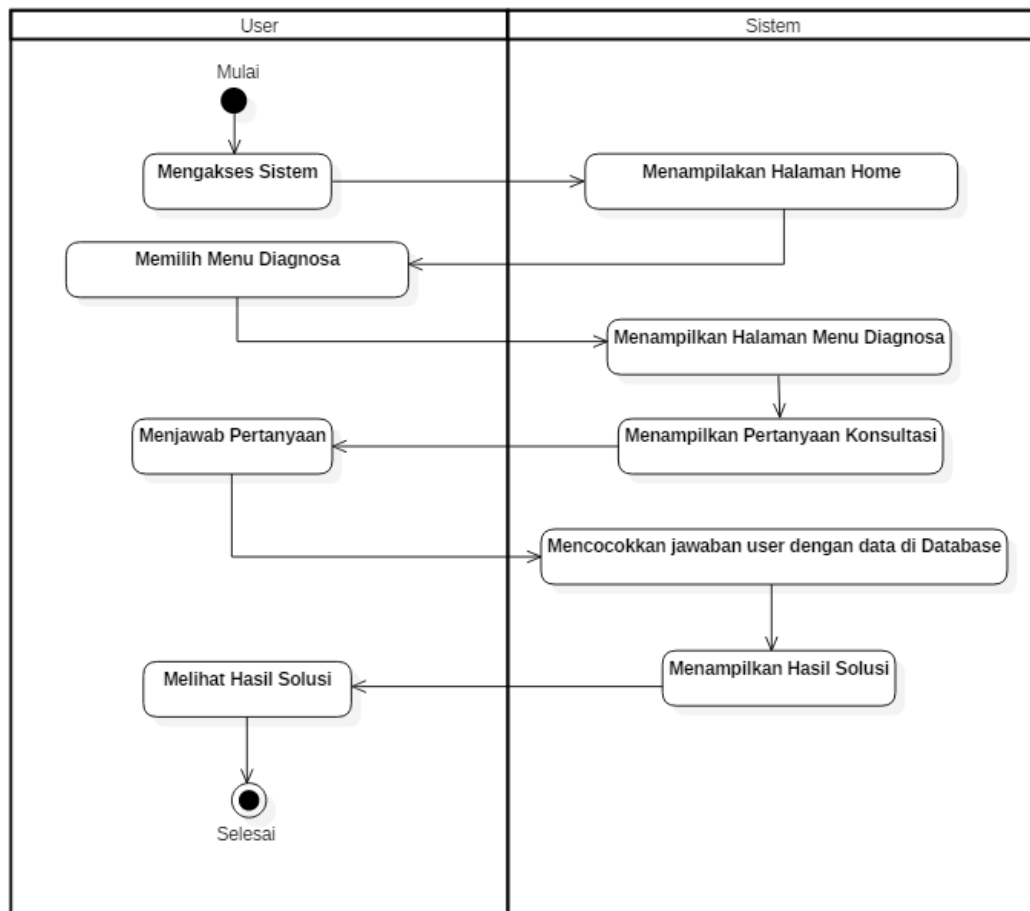
Activity diagram melihat menu about merupakan diagram UML yang menggambarkan kegiatan user melihat tentang sistem. Berikut ini gambar activity diagram melihat menu about (Gambar 3.10):



Gambar 3.10 Activity Diagram Melihat Menu About
Sumber: Data Penelitian (2018)

8. Activity diagram Menu Diagnosa

Activity diagram menu diagnosa merupakan diagram UML yang menggambarkan kegiatan user melakukan diagnosis penyakit *rabies* pada kucing. Berikut ini gambar activity diagram menu diagnosis (Gambar 3.11):



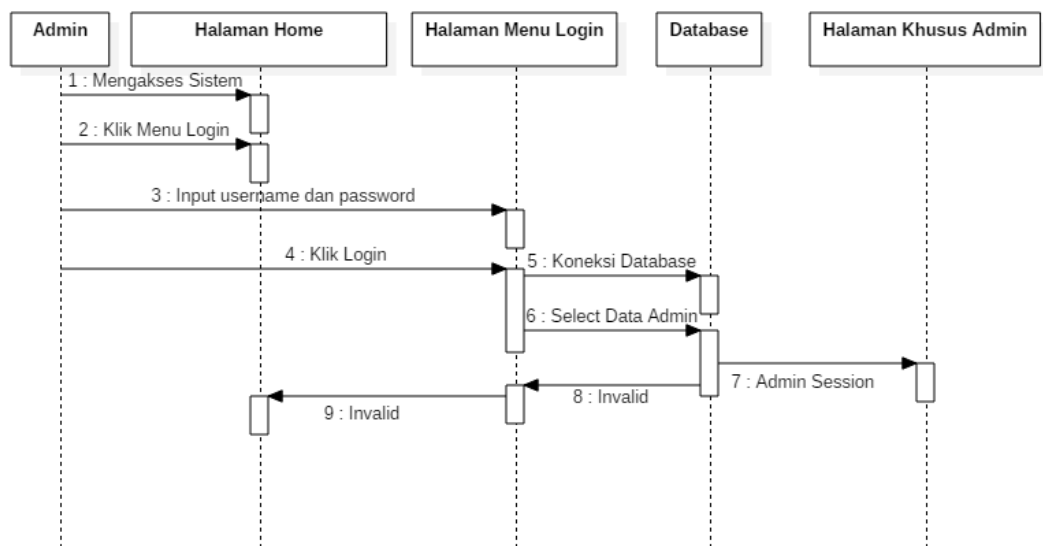
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Diagnosa
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.2.3 Sequence Diagram Sistem Pakar

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek (A.S dan Shalahuddin: 2011: 137). Berikut ini adalah sequence diagram yang dirancang dalam penelitian ini:

1. Sequence diagram Login Admin

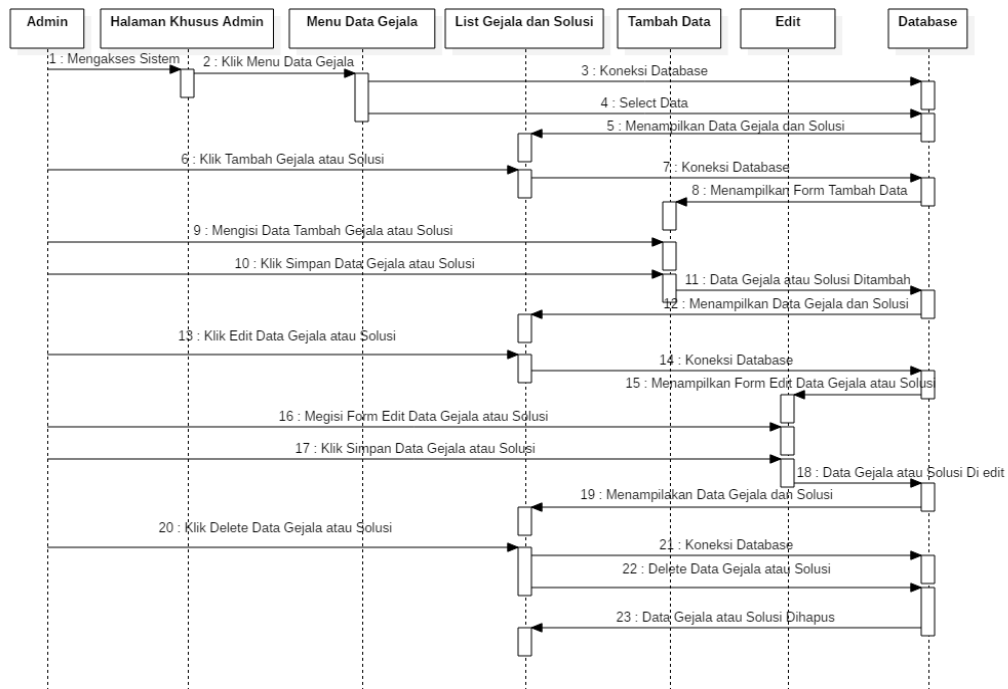
Sequence diagram login admin merupakan urutan waktu kegiatan *admin* saat melakukan *login*. Berikut ini gambar *sequence diagram login admin* (Gambar 3.12):



Gambar 3.12 *Sequence Diagram Login Admin*
Sumber: Data Penelitian (2018)

2. Sequence Diagram Mengelola Menu Gejala dan Solusi

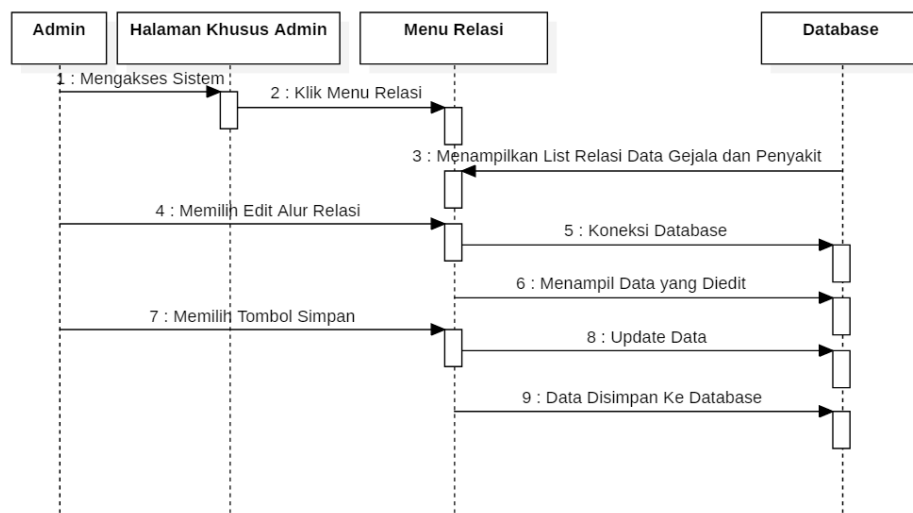
Sequence diagram mengelola menu gejala dan solusi merupakan urutan waktu kegiatan *admin* saat mengelola data gejala dan solusi penyakit. Berikut ini gambar *sequence diagram* mengelola menu gejala dan solusi (Gambar 3.13)



Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Mengelola Menu Gejala Dan Solusi
Sumber: Data Penelitian (2018)

3. *Sequence Diagram* Mengelola Menu Relasi

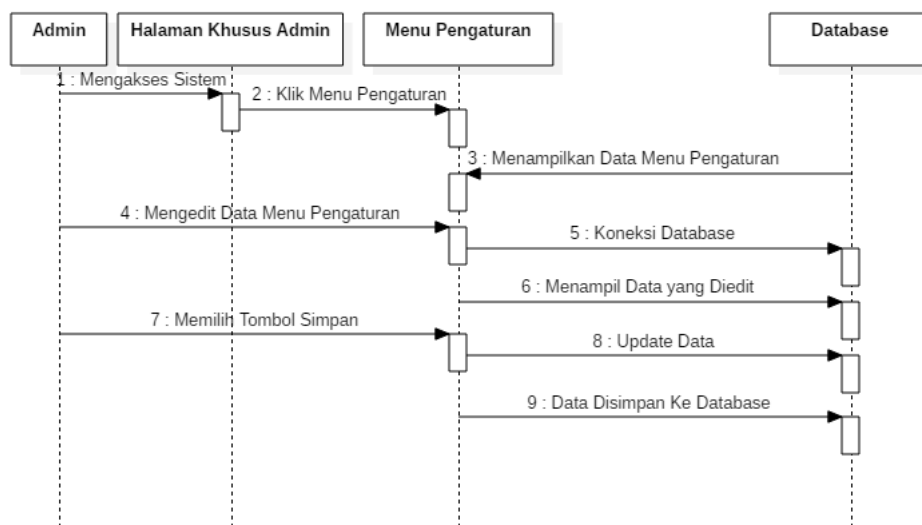
Sequence diagram mengelola menu relasi merupakan urutan waktu kegiatan *admin* saat mengelola data relasi sesuai aturan kaidah. Berikut ini gambar *sequence diagram* mengelola menu relasi (Gambar 3.14):



Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Mengelola Menu Relasi
Sumber: Data Penelitian (2018)

4. *Sequence Diagram* Mengelola Menu Pengaturan

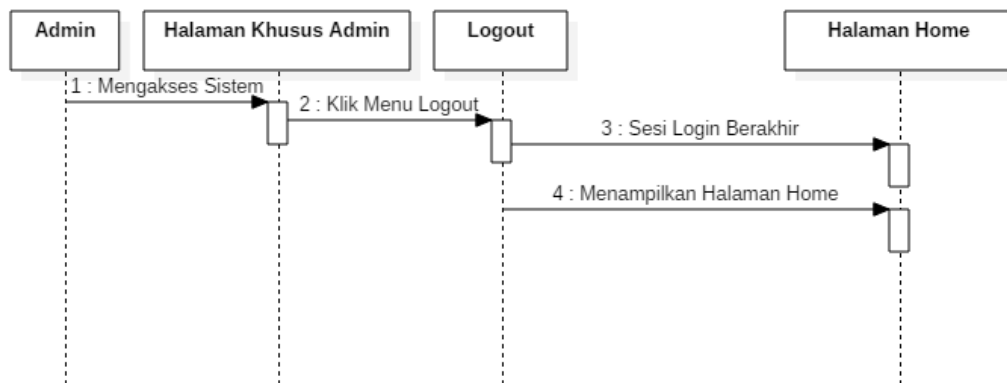
Sequence diagram mengelola menu pengaturan merupakan urutan waktu kegiatan admin saat melihat relasi yang telah sesuai dengan aturan rule pada sistem. Berikut ini gambar *sequence diagram* mengelola menu pengaturan (Gambar 3.15):



Gambar 3.15 *Sequence diagram* Mengelola Menu Pengaturan
Sumber: Data Penelitian (2018)

5. *Sequence diagram* logout admin

Sequence diagram logout admin merupakan urutan waktu kegiatan admin saat keluar dari sistem. Berikut ini gambar *sequence diagram* logout admin (Gambar 3.16):

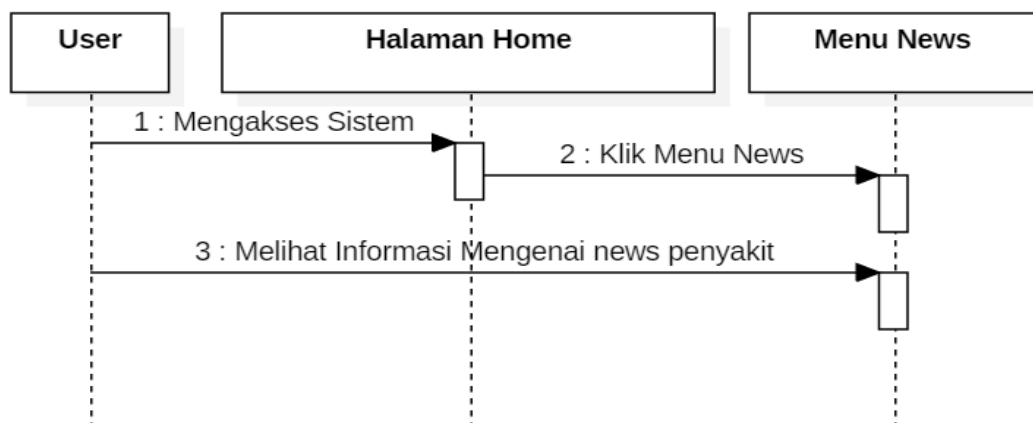


Gambar 3.16 *Sequence diagram logout admin*
Sumber: Data Penelitian (2018)

Admin dapat mengakses-halaman khusus admin lalu mengklik menu *logout* dan sesi *login* admin pada sistem pun berakhir kemudian akan menampilkan halaman menu *logout*.

6. *Sequence diagram* Melihat Menu News

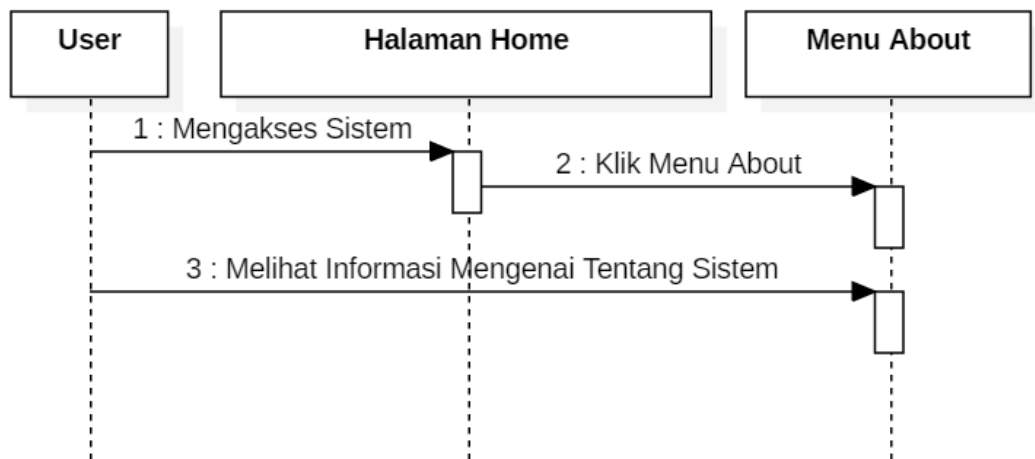
Sequence diagram melihat menu news merupakan urutan waktu kegiatan pengguna (*user*) saat mengakses system dan melihat informasi mengenai penyakit *rabies*. Berikut ini gambar *sequence diagram* melihat menu news (Gambar 3.17):



Gambar 3.17 *Sequence Diagram Melihat Menu News*
Sumber: Data Penelitian (2018)

7. *Sequence Diagram* Melihat Menu About

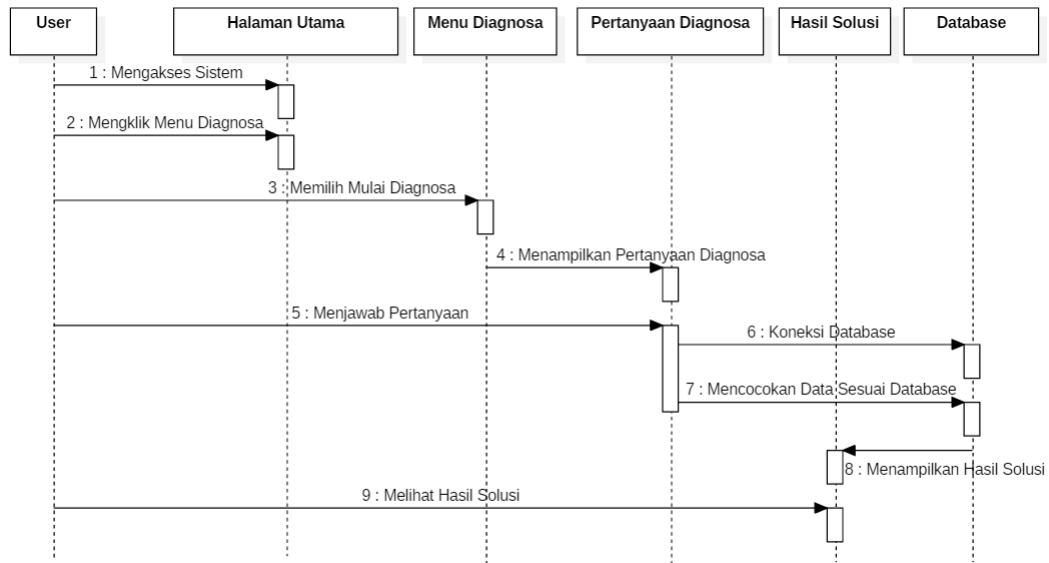
Sequence diagram melihat menu about merupakan urutan waktu kegiatan pengguna (*user*) saat mengakses sistem dan melihat informasi mengenai sistem pakar. Berikut ini gambar *sequence diagram* melihat menu about (Gambar 3.18):



Gambar 3.18 *Sequence diagram* Melihat Menu About
Sumber: Data Penelitian (2018)

8. *Sequence Diagram* Menu Diagnosis

Sequence diagram menu diagnosis merupakan urutan waktu kegiatan pengguna (*user*) saat melakukan diagnosis penyakit *rabies* pada kucing. Berikut ini gambar *sequence diagram* menu diagnosis (Gambar 3.19):



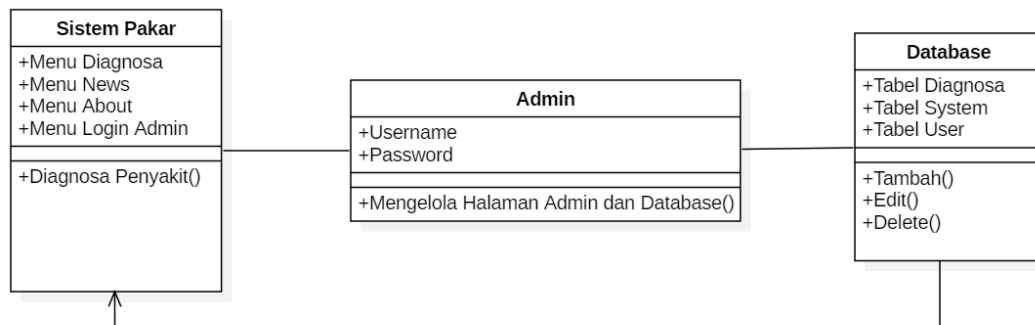
Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Diagnosa
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.2.4 Class Diagram Sistem Pakar

Dalam penelitian ini hanya dibuat dua macam class diagram yaitu class diagram user dan class diagram admin. Berikut-ini adalah gambar-gambar class diagram yang digunakan dalam sistem pakar pada penelitian ini:

1. Class Diagram Admin

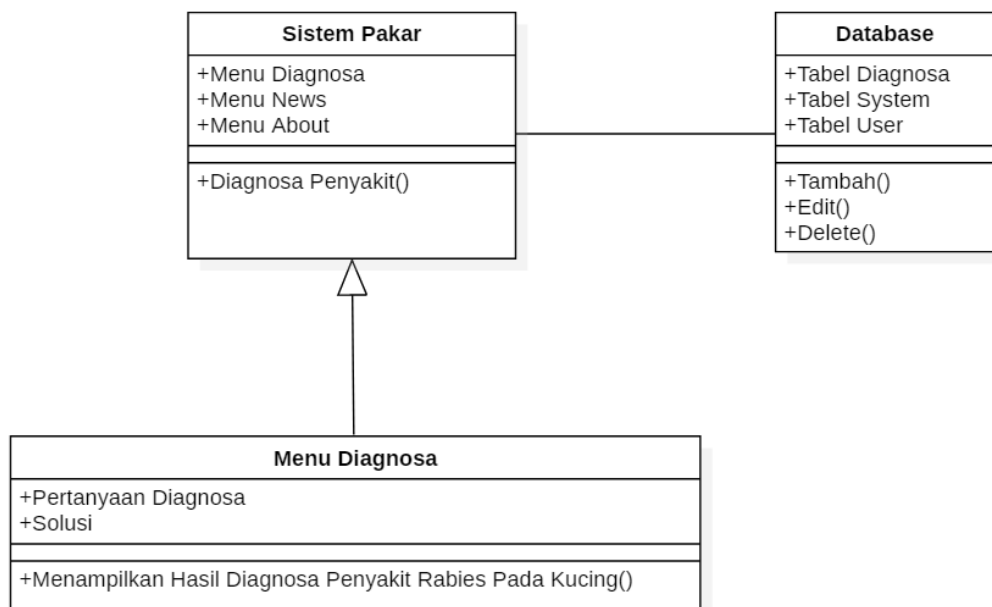
Class diagram admin merupakan urutan kegiatan admin saat mengakses sistem pakar diagnosa penyakit *rabies* pada kucing. Berikut ini gambar *class diagram admin*.



Gambar 3.20 *Class Diagram Admin*
Sumber: Data Penelitian (2018)

2. *Class Diagram User*

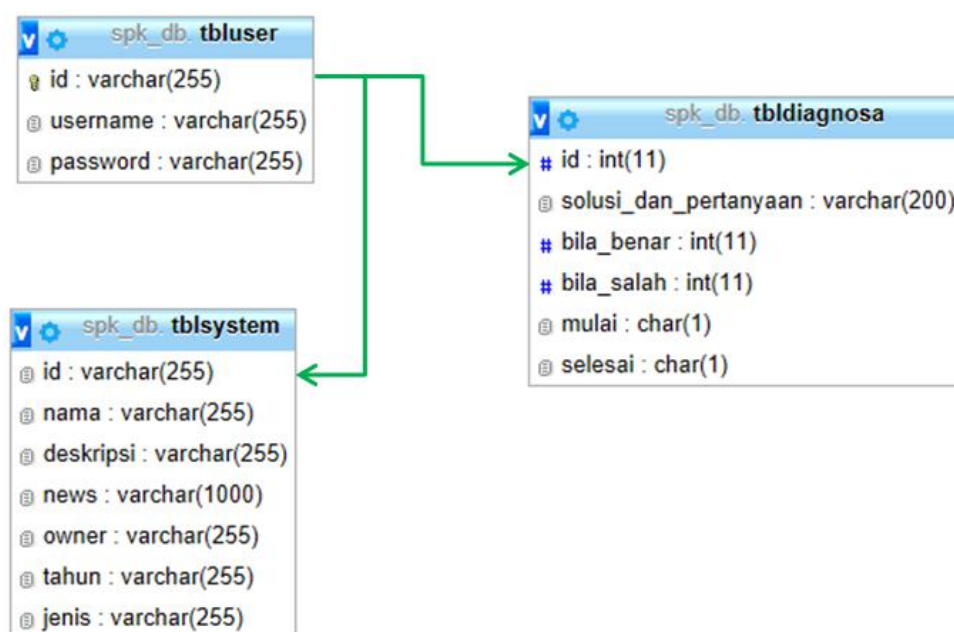
Class Diagram user merupakan urutan kegiatan user saat mengakses sistem pakar diagnosis penyakit *rabies* pada kucing. Berikut ini gambar *class diagram user*.



Gambar 3.21 *Class Diagram User*
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.3 Desain Database

A.S. dan Shalahuddin (2011: 48) *PDM (Physical Data Model)* adalah model yang menggunakan sejumlah table untuk menggambarkan data serta hubungan antar data-data tersebut. PDM merupakan konsep yang menerangkan detail bagaimana data disimpan didalam *database*. Berikut ini adalah konsep database yang dibuat dalam penelitian:



Gambar 3.22 *Desain Physical Data Model*
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.4 Desain Antarmuka

Berikut ini adalah desain antarmuka yang akan dibuat pada aplikasi sistem pakar mendeteksi penyakit *rabies* pada kucing:

1. Halaman *Home*

Halaman *Home* menampilkan informasi tentang aplikasi sistem pakar.

Header	
Home	Selamat Datang
Diagnosa	
News	
About	
Login Admin	
Footer	

Gambar 3.23 Halaman Home
Sumber: Data Penelitian (2018)

2. Halaman Diagnosis Pertanyaan

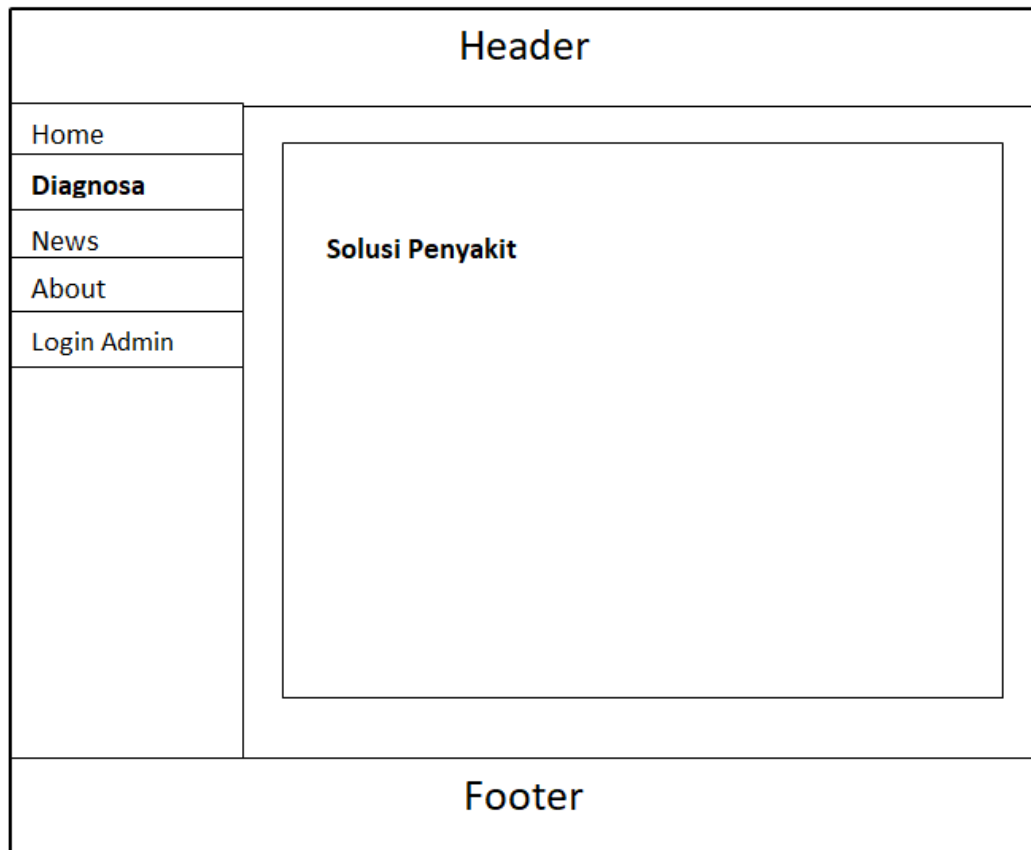
Halaman Diagnosis Pertanyaan berfungsi untuk user melakukan diagnosis terhadap penyakit rabies pada kucing. User akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan oleh sistem

Header	
Home	Pertanyaan : • Ya • Tidak Lanjut
Diagnosa	
News	
About	
Login Admin	
Footer	

Gambar 3.24 Halaman Diagnosis Pertanyaan
Sumber: Data Penelitian (2018)

3. Halaman Diagnosis Solusi

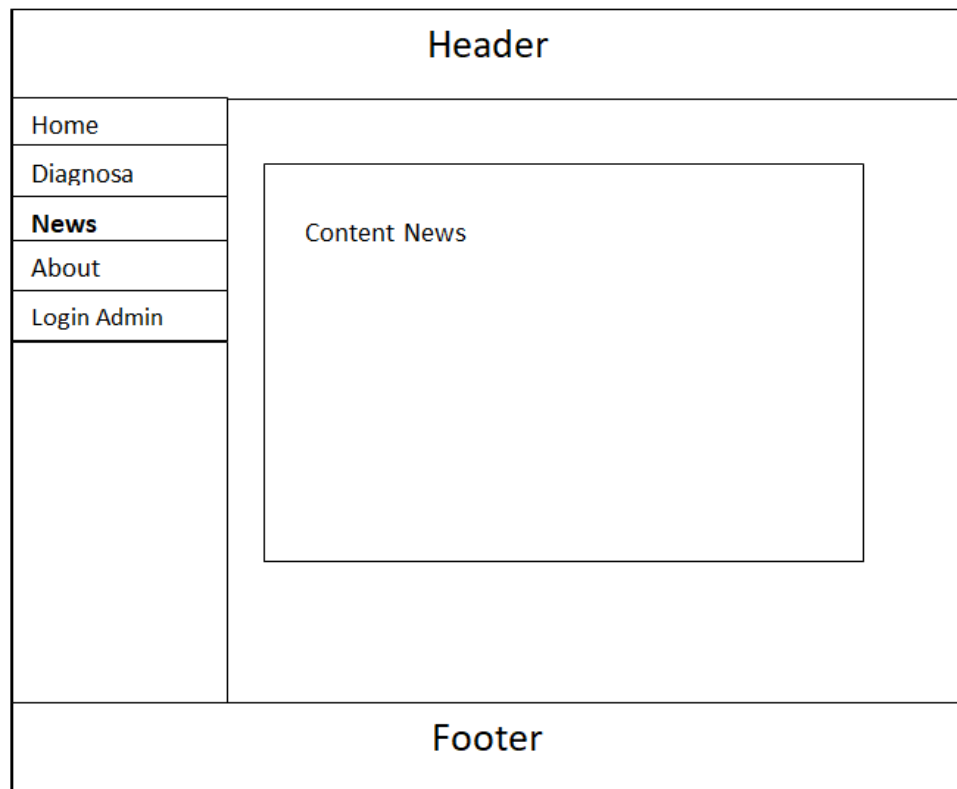
Halaman Diagnosis Solusi ini menampilkan solusi dari setiap pertanyaan yang telah user jawab. Solusi tersebut berasal dari database sistem.



Gambar 3.25 Halaman Diagnosis Solusi
Sumber: Data Penelitian (2018)

4. Halaman *News*

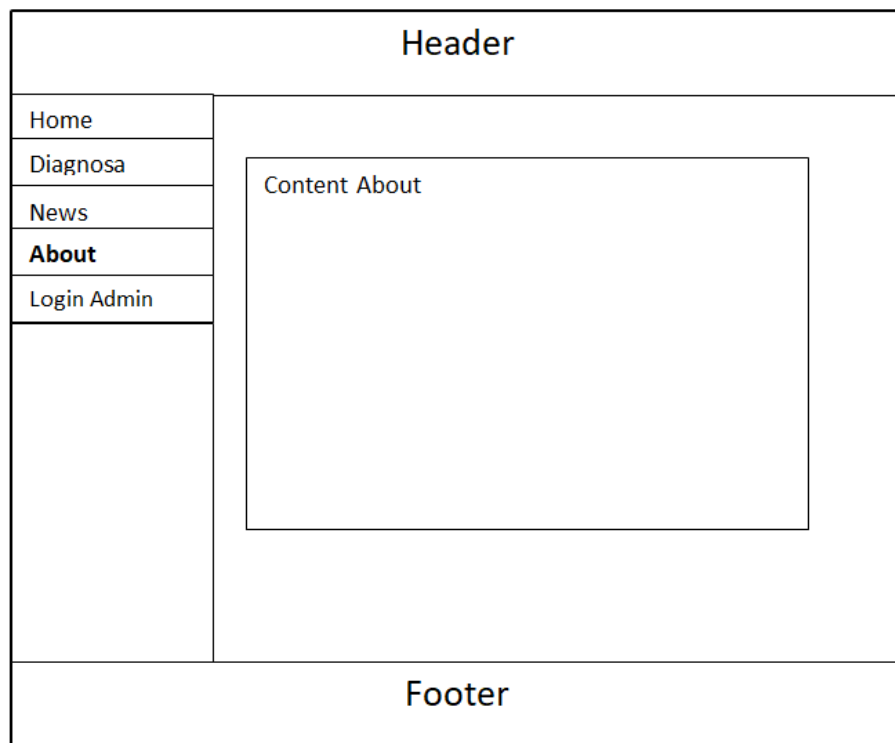
Halaman *News* menampilkan informasi tentang penyakit *rabies* pada kucing



Gambar 3.26 Halaman *News*
Sumber: Data Penelitian (2018)

5. Halaman *About*

Halaman About menampilkan informasi tentang sistem pakar mendiagnosa penyakit *rabies* pada kucing.



Gambar 3.27 Halaman *About*
Sumber: Data Penelitian (2018)

6. Halaman *Login Admin*

Halaman Admin berfungsi untuk admin melakukan login.

Header	
Home	Login Username Password LOGIN
Diagnosa	
News	
About	
Login Admin	
Footer	

Gambar 3.28 Halaman *Login Admin*

Sumber: Data Penelitian (2018)

7. Halaman *Home Admin*

Halaman *Home Admin* adalah halaman yang menampilkan keterangan mengenai halaman *admin* tersebut.

Header	
Home	Selamat Datang di Halaman Admin
Gejala	
Relasi	
Pengaturan	
Logout	
Footer	

Gambar 3.29 Halaman *Home admin*
Sumber: Data Penelitian (2018)

8. Halaman Menu Gejala

Halaman Menu Gejala berfungsi untuk admin melihat, menambahkan, mengedit dan menghapus data gejala dan solusi penyakit *rabies* pada kucing.

Header																																		
Home	Data Gejala dan Solusi Tambah																																	
Gejala																																		
Relasi																																		
Pengaturan																																		
Logout																																		
	<table> <tr> <th>Kode</th><th>Gejala & Solusi</th><th>Mulai Proses</th><th>Selseai</th><th>Pilihan</th></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>Edit Hapus</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Kode	Gejala & Solusi	Mulai Proses	Selseai	Pilihan					Edit Hapus																							
Kode	Gejala & Solusi	Mulai Proses	Selseai	Pilihan																														
				Edit Hapus																														
Footer																																		

Gambar 3.30 Halaman Menu Gejala
Sumber: Data Penelitian (2018)

9. Halaman Tambah Gejala dan Solusi

Halaman tambah gejala ini berfungsi untuk admin menambahkan data gejala dan solusi penyakit *rabies* pada kucing.

Header	
Home	Tambah Gejala atau Solusi Penyakit Rabies Kode : Gejala / Solusi : Proses : Selesai : Simpan
Gejala	
Relasi	
Pengaturan	
Logout	
Footer	

Gambar 3.31 Halaman Tambah Gejala & Solusi
Sumber: Data Penelitian (2018)

10. Halaman Edit Gejala dan Solusi

Halaman edit gejala dan solusi ini berfungsi untuk admin menambahkan mengedit data gejala dan solusi penyakit *rabies* pada kucing.

Header	
Home	Ubah Gejala atau Solusi Penyakit Rabies Kode : G01 Gejala / SOLusi : Apakah Proses : Y Selesai : T Simpan
Gejala	
Relasi	
Pengaturan	
Logout	
Footer	

Gambar 3.32 Halaman Edit Gejala & Solusi
Sumber: Data Penelitian (2018)

11. Halaman Menu Relasi

Halaman relasi adalah halaman untuk admin melihat relasi antar data solusi dengan data gejala sesuai dengan tabel keputusan yang telah dibuat.

Header																																							
Home	Data Relasi Rabies <table><tr><th>Kode</th><th>Gejala Dan Solusi</th><th>Jawaban Y</th><th>Jawaban T</th><th>Pilihan</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Atur Relasi</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				Kode	Gejala Dan Solusi	Jawaban Y	Jawaban T	Pilihan					Atur Relasi																									
Kode					Gejala Dan Solusi	Jawaban Y	Jawaban T	Pilihan																															
								Atur Relasi																															
Gejala																																							
Relasi																																							
Pengaturan																																							
Logout																																							
Footer																																							

Gambar 3.33 Halaman Menu Relasi
Sumber: Data Penelitian (2018)

12. Halaman Atur Relasi

Halaman atur relasi adalah halaman untuk admin mengatur relasi antar data solusi dengan data gejala sesuai dengan tabel keputusan yang telah dibuat.

Header	
Home	Ubah Relasi Penyakit Rabies Kode : G01 Gejala / SOLusi : Apakah Jika YA : 2 Jika TIDAK : 6 Simpan
Gejala	
Relasi	
Pengaturan	
Logout	
Footer	

Gambar 3.34 Halaman Atur Relasi
Sumber: Data Penelitian (2018)

13. Halaman Menu Pengaturan

Halaman menu pengaturan adalah halaman untuk admin merubah penamaan mengenai sistem pakar diagnosa penyakit kucing.

Header	
Home	Edit Pengaturan Sistem Penyakit Rabies Nama Sistem: Deskripsi : News : Pemilik : Tahun Lisensi : Jenis : Simpan
Gejala	
Relasi	
Pengaturan	
Logout	
Footer	

Gambar 3.35 Halaman Menu Pengaturan
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.5.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Waras Satwa Pet Shop Kota Batam, Kepulauan Riau. Alasan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian adalah:

1. Ketersediaan data untuk melakukan penelitian.
2. Mudah mendapatkan data yang dibutuhkan.
3. Lokasi yang mudah ditempuh
4. Efisiensi biaya dan waktu.

3.5.2. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian perlu dibuat untuk menggambarkan kapan dan berapa lama waktu yang diperlukan untuk melakukan setiap langkah dalam penelitian. Selain itu, jadwal penelitian juga merupakan target (*deadline*) bagi peneliti yang bersangkutan untuk dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian. Berikut ini adalah tabel jadwal kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung:

Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Jadwal																					
		Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018				Juli 2018				Agt	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pemilihan Judul																						
2	Pengajuan Judul																						
3	Pengumpulan Data																						
4	Penyusunan Bab I																						
5	Penyusunan Bab II																						

Sumber: Data Penelitian (2018)

Tabel 3.8 Lanjutan

No	Kegiatan	Jadwal																					
		Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni2018				Juli 2018				agt	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	Penyusunan Bab III																						
7	Penyusunan Bab IV																						
8	Penyusunan Bab V, Daftar Pustaka, Lampiran																						

Sumber: Data Penelitian 2018