

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR ORISINILITAS	III
ABSTRAK.....	IV
ABSTRACT.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Sistem Pakar	10
2.2.2 Konsep Sistem Pakar.....	12
2.2.3 Penyakit bawang merah.....	14
2.2.4 Diagnosis	14
2.2.5 Forward Chaining.....	14
2.2.6 Certainty Factor.....	16
2.2.7 Android.....	17
2.2.8 Visual Studio Code.....	17

2.2.9 Bahasa pemograman Flutter	17
2.2.10 Unified Modelling Language (UML).....	18
2.2.11 Firebase.....	20
2.2.12 Black box testing.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	22
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	22
3.2.1 Alat	22
3.2.2 Bahan.....	22
3.3 Diagram Alir / Proses Penelitian	23
3.3.1 Perumusan Masalah.....	23
3.3.2 Studi Literatur.....	24
3.3.3 Analisis Kebutuhan	24
3.3.4 Pengumpulan Data	29
3.3.5 Analisis Data.....	29
3.3.6 Perancangan dan Implementasi.....	30
3.3.7 Analisis Hasil	32
3.3.8 Kesimpulan	33
BAB IV Hasil dan Pembahasan	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Use Case Diagram.....	34
4.1.2 Activity Diagram.....	35
4.1.3 Implementasi Interface Android	37
4.1.4 Pengujian Perhitungan Nilai Secara Manual	42
4.1.5 Pengujian Sistem.....	47
4.1.6 Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR LAMPIRAN.....	55
-----------------------------	-----------