

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisa Masalah

Analisa sistem yang masih digunakan sebelumnya dalam mengidentifikasi penyakit demam berdarah *dengue* masih menggunakan secara manual. Pasien yang ingin melakukan identifikasi penyakit harus melakukan konsultasi secara langsung kepada seorang pakar atau ahli, kemudian pasien harus membuat janji dengan pakar untuk melakukan konsultasi secara langsung. Pasien akan berkonsultasi secara langsung untuk mengetahui hasil identifikasi dari dokter berdasarkan gejala-gejala yang dialami pasien.

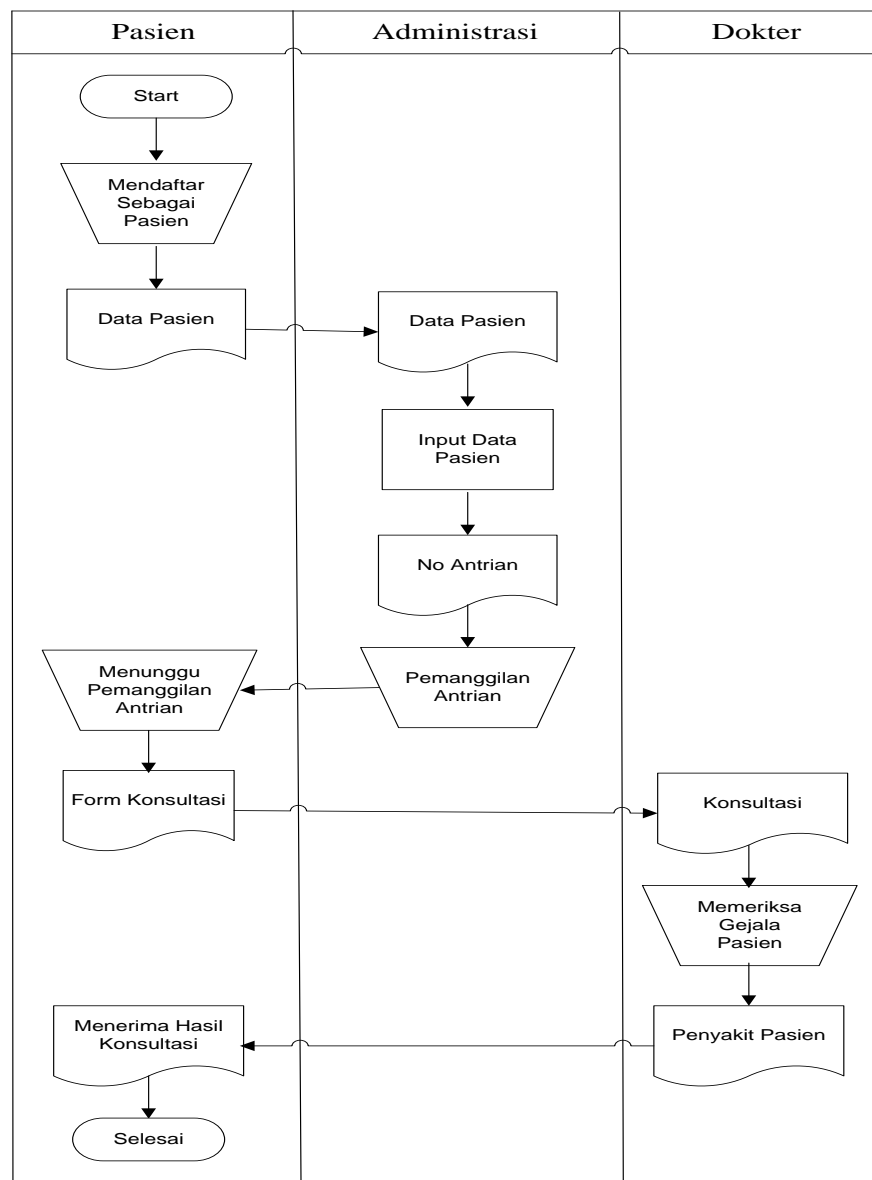
Setelah mengetahui sistem yang sudah ada, maka penulis akan merancang sistem yang baru untuk mengidentifikasi penyakit demam berdarah *dengue* dengan menggunakan metode *dempster-shafer*. Di sini penulis akan memaparkan proses konsultasi untuk mengidentifikasi penyakit demam berdarah *dengue*.

III.1.1. Analisa Input

Agar proses konsultasi dapat dilakukan dan menghasilkan *output* (keluaran) sesuai dengan yang diharapkan maka pakar perlu mengetahui data *input* (masukan) dari pasien yang merupakan gejala-gejala yang dialami oleh seorang pasien. Data *input* yang diberikan pasien kepada pakar masih dilakukan secara manual yaitu dengan menyampaikan langsung data gejala yang dialami pasien kepada pakar.

III.1.2. Analisa Proses

Proses penentuan jenis penyakit pada pasien melalui proses manual, data gejala penyakit dicatat. Kemudian disimpulkan penyakit dengan melihat kembali jenis gejala yang di tunjukkan oleh pasien, proses yang dilakukan pada sistem yang sedang berjalan dapat dijelaskan pada gambar III.1 dibawah ini :



Gambar III.1. FOD Analisis Proses Mengidentifikasi Penyakit Demam Berdarah Dengue

III.1.3. Analisa Output

Output merupakan hasil dari pengolahan data yang telah diinputkan. Output atau hasil keluaran dari sistem pakar ini adalah apakah seseorang terkena penyakit demam berdarah *dengue* atau tidak, serta solusi dari hasil analisa penyakit tersebut.

III.2. Penerapan Metode / Algoritma

Ada berbagai macam penalaran dengan model yang lengkap dan sangat konsisten, tetapi pada kenyataannya banyak permasalahan yang tidak dapat terselesaikan secara lengkap dan konsisten. Ketidak konsistenan yang tersebut adalah akibat adanya penambahan fakta baru. Penalaran yang seperti itu disebut dengan penalaran *non monotonis*. Untuk mengatasi ketidak konsistenan tersebut maka dapat menggunakan penalaran dengan teori *Dempster-Shafer*. Secara umum teori *Dempster-Shafer* ditulis dalam suatu interval.

Penulisan umum :

[*belief, plausibility*]

1. *Belief* (Bel).

Belief adalah ukuran kekuatan *evidence* dalam mendukung suatu himpunan proposisi. Jika bernilai 0 maka mengindikasikan bahwa tidak ada *evidence*, dan jika bernilai 1 menunjukkan adanya kepastian.

2. *Plausibility* (P1) dinotasikan sebagai :

$$\text{Pl}(s) = 1 - \text{Bel}(\neg s)$$

Plausibility juga bernilai 0 sampai 1. Jika yakin akan $\neg s$, maka dapat dikatakan bahwa $\text{Bel}(\neg s) = 1$, dan $\text{Pl}(s) = 0$.

Pada teori *Dempster-Shafer* dikenal adanya *frame of discernment* yang dinotasikan dengan θ . Frame ini merupakan semesta pembicaraan dari sekumpulan hipotesis. Tujuannya adalah mengkaitkan ukuran kepercayaan elemen-elemen θ . Tidak semua *evidence* secara langsung mendukung tiap-tiap elemen. Untuk itu perlu adanya probabilitas fungsi densitas (m). Nilai m tidak hanya mendefinisikan elemen-elemen θ saja, namun juga semua subsetnya. Sehingga jika θ berisi n elemen, maka subset θ adalah 2^n . Jumlah semua m dalam subset θ sama dengan 1. Apabila tidak ada informasi apapun untuk memilih hipotesis, maka nilai: $m\{\theta\} = 1,0$.

Apabila diketahui X adalah subset dari θ , dengan m_1 sebagai fungsi densitasnya, dan Y juga merupakan subset dari θ dengan m_2 sebagai fungsi densitasnya, maka dapat dibentuk fungsi kombinasi m_1 dan m_2 sebagai m_3 , yaitu :

$$m_3(Z) = \frac{\sum_{X \cap Y = Z} m_1(X) \cdot m_2(Y)}{1 - \sum_{X \cap Y = \emptyset} m_1(X) \cdot m_2(Y)}$$

Sebelum mendesain sistem terlebih dahulu penulis akan menguraikan tabel yang akan digunakan, antara lain :

Tabel III.1. Tabel Penyakit

Id_Penyakit	Jenis Penyakit	Solusi
P1	Demam Berdarah <i>Dengue</i> (DBD)	Kapsul demam berdarah <i>dengue</i> adalah obat alami yang bermanfaat untuk membantu mengatasi penyakit demam berdarah <i>dengue</i> .

P2	<i>Dengue Shock Syndrome (DSS)</i>	Pasien yang mengalami <i>Dengue Shock Syndrome</i> sebaiknya dirawat di PICU untuk memantau dan mengantisipasi perubahan sirkulasi dan metabolik serta memberikan tindakan yang lebih baik.
----	------------------------------------	---

Tabel III.2. Tabel Gejala

Id Gejala	Nama Gejala	Nilai Densitis
G-01	Bintik-bintik Merah pada kulit	0.5
G-02	Nyeri retro-orbital dan artralgia	0.2
G-03	Tekanan darah dan nadi tidak terukur (sangat lemah)	0.4
G-04	Gangguan Mental (Menurunnya tingkat kesadaran)	0.4
G-05	Tekanan darah rendah	0.2
G-06	Tidak memiliki nafsu makan	0.2
G-07	Mual dan muntah	0.2
G-08	Batuk dan pilek	0.3
G-09	Sakit kepala yang hebat	0.6
G-10	Mendadak demam tinggi	0.5
G-11	Gatal pada telapak kaki	0.4
G-12	Sakit perut yang parah	0.7
G-13	Nyeri di belakang mata	0.5
G-14	Cairan di luar pembuluh darah	0.4
G-15	Pendarahan berlebihan	0.3
G-16	Tekanan darah sangat rendah	0.7
G-17	Menggigil dan Berkeringat	0.5
G-18	Badan terasa lemas	0.2
G-19	Kepala pusing dan batuk-batuk	0.2
G-20	Kesulitan bernapas (sesak)	0.2

Tabel III.3. Tabel Keputusan Penyakit dan Gejala

Kode Gejala	Kode Penyakit	
	P001	P002
G-01	*	
G-02	*	
G-03	*	
G-04	*	
G-05	*	
G-06	*	
G-07	*	
G-08	*	
G-09	*	
G-10	*	
G-11	*	
G-12		*
G-13		*
G-14		*
G-15		*
G-16		*
G-17		*
G-18		*
G-19		*
G-20		*

III.2.1. Pembentukan Aturan (*Rule*)

Aturan dibuat berdasarkan tabel keputusan yang telah dibuat sebelumnya. Dengan *rule* dapat dengan mudah mengetahui hasil akhir nanti berdasarkan *rule-rule* yang ada. Berikut adalah keterangan dari tabel keputusan :

Tabel III.4. Aturan (*Rule*)

No	Aturan (<i>Rule</i>)
1	IF pasien mengalami gejala bintik-bintik merah pada kulit AND nyeri retro-orbital dan antralgia AND tekanan darah dan nadi tidak terukur (sangat lemah) THEN Demam Berdarah Dengue.
2	IF gangguan mental (menurunnya tingkat kesadaran) AND tekanan darah rendah AND tidak memiliki nafsu makan AND mual dan muntah THEN Demam Berdarah Dengue.
3	IF batuk dan pilek AND sakit kepala yang hebat AND mendadak demam tinggi AND gatal pada telapak kaki THEN Demam Berdarah Dengue.
4	IF sakit perut yang parah AND nyeri di belakang mata AND cairan di luar pembuluh darah THEN Dengue Shock Syndrome.
5	IF pendarahan berlebihan AND tekanan darah sangat rendah AND menggigil dan berkeringat THEN Dengue Shock Syndrome.
6	IF badan terasa lemas AND kepala pusing dan batuk-batuk AND kesulitan bernapas (sesak) THEN Dengue Shock Syndrome.

Contoh Perhitungan Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD)

Untuk mengetahui hasil konsultasi penyebab penyakit ini, dilakukan pengujian proses konsultasi. Proses pengujian sistem berupa masukan data gejala yang dialami pasien. Pada pengujian pertama diberikan beberapa gejala yang dialami pasien antara lain :

1. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-07 = Mual dan Muntah.

$$M_1(\text{Bel}) = 0.2$$

$$M_1(\Theta) = 1 - M_1(\text{Bel})$$

$$M_1(\Theta) = 1 - 0.2$$

$$M_1(\Theta) = 0.8$$

2. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-08 = Batuk dan Pilek.

$$M_2 (\text{Bel}) = 0.3$$

$$M_2 (\Theta) = 1 - M_2 (\text{Bel})$$

$$M_2 (\Theta) = 1 - 0.3$$

$$M_2 (\Theta) = 0.7$$

3. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-09 = Sakit Kepala Yang Hebat.

$$M_3 (\text{Bel}) = 0.6$$

$$M_3 (\Theta) = 1 - M_3 (\text{Bel})$$

$$M_3 (\Theta) = 1 - 0.6$$

$$M_3 (\Theta) = 0.4$$

4. Maka mencari nilai Gn :

$$G-07\Omega G-08 = 0.2 * 0.3 / 1 - (0.8 * 0.7) = 0.14$$

$$G-09\Omega G-08\Omega G-07 = 0.6 * 0.14 / 1 - (0.4 * 0.86) = 0.12$$

$$G_n = 0.14 + 0.12 = 0.26 * 100 = 26\%.$$

Maka nilai kepastian kombinasi Demster-Shafer bahwa anda terkena penyakit demam berdarah dengue sebesar = 26%.

Contoh Perhitungan Penyakit *Dengue Shock Syndrome* (DSS)

1. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-12 = Sakit Perut yang Parah.

$$M_1 (\text{Bel}) = 0.7$$

$$M_1 (\Theta) = 1 - M_1 (\text{Bel})$$

$$M_1 (\Theta) = 1 - 0.7$$

$$M_1 (\Theta) = 0.3$$

2. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-13 = nyeri di belakang mata.

$$M_2 (\text{Bel}) = 0.5$$

$$M_2 (\Theta) = 1 - M_2 (\text{Bel})$$

$$M_2 (\Theta) = 1 - 0.5$$

$$M_2 (\Theta) = 0.5$$

3. Perhitungan Plausibility untuk gejala G-14 = cairan di luar pembuluh darah.

$$M_3 (\text{Bel}) = 0.4$$

$$M_3 (\Theta) = 1 - M_3 (\text{Bel})$$

$$M_3 (\Theta) = 1 - 0.4$$

$$M_3 (\Theta) = 0.6$$

4. Maka mencari nilai Gn :

$$G-12 \Omega G-13 = 0.7 * 0.5 / 1 - (0.3 * 0.5) = 0.42$$

$$G-14 \Omega G-13 \Omega G-12 = 0.4 * 0.42 / 1 - (0.6 * 0.58) = 0.25$$

$$G_n = 0.42 + 0.25 = 0.67 * 100 = 67\%.$$

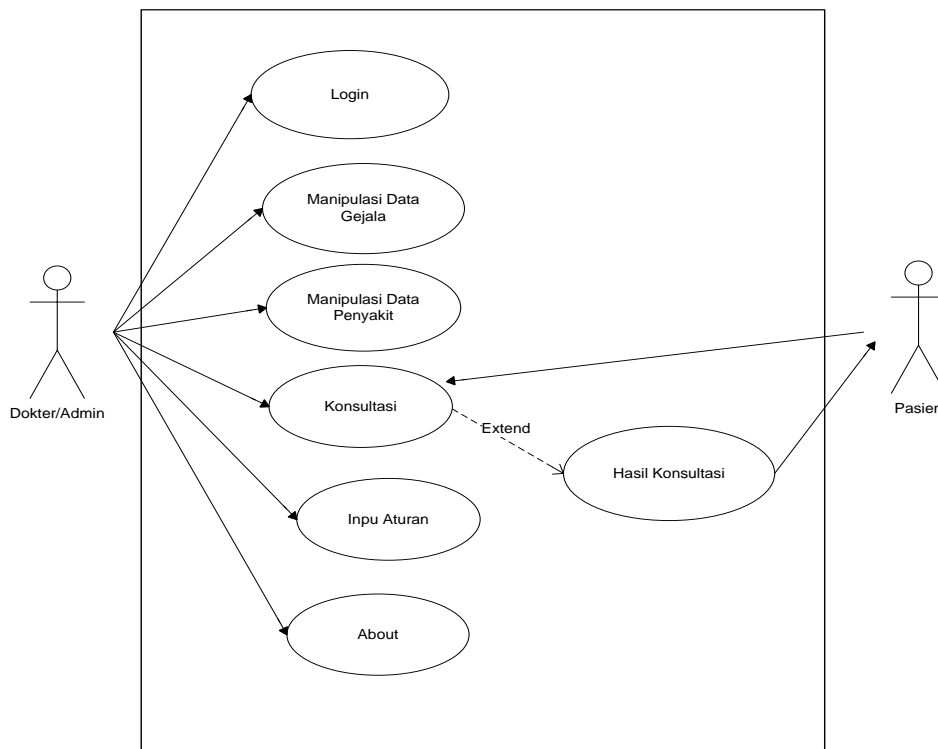
Maka nilai kepastian kombinasi Demster-Shafer bahwa anda terkena penyakit demam berdarah dengue sebesar = 67%.

III.3. Desain Sistem

Perancangan desain sistem yang akan dibangun menggunakan pemodelan UML. (*Unified Modeling Language*). Diagram-diagram yang digunakan *Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*.

III.3.1. Use Case Diagram

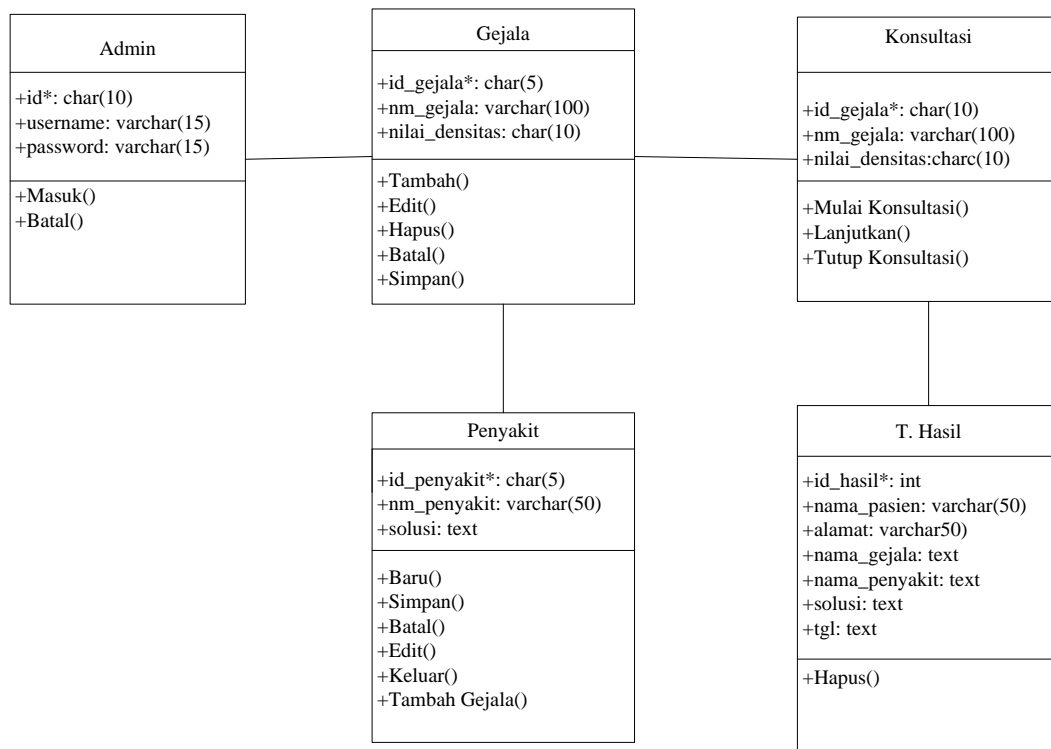
Diagram ini menggambarkan interaksi beberapa aktor dengan sistem di gambarkan pada gambar III.2 berikut ini :



Gambar III.2. Use Case Diagram

III.3.2. Class Diagram

Class diagram pada aplikasi yang akan di bangun untuk penggunanya seorang pakar yaitu dimulai dari login seorang dokter untuk proses selanjutnya yaitu tampilan *home*, dan di akhiri dengan tampilan konsultasi, berikut ini adalah gambar *class*. Berikut ini adalah *class diagram* dari aplikasi diagnosa penyakit demam berdarah *dengue* :



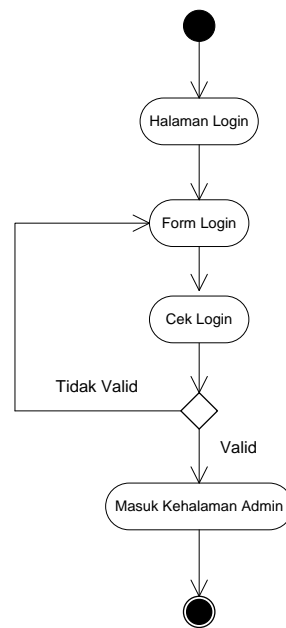
Gambar III.3. Class Diagram

III.3.3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, *Decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

1. Login Admin

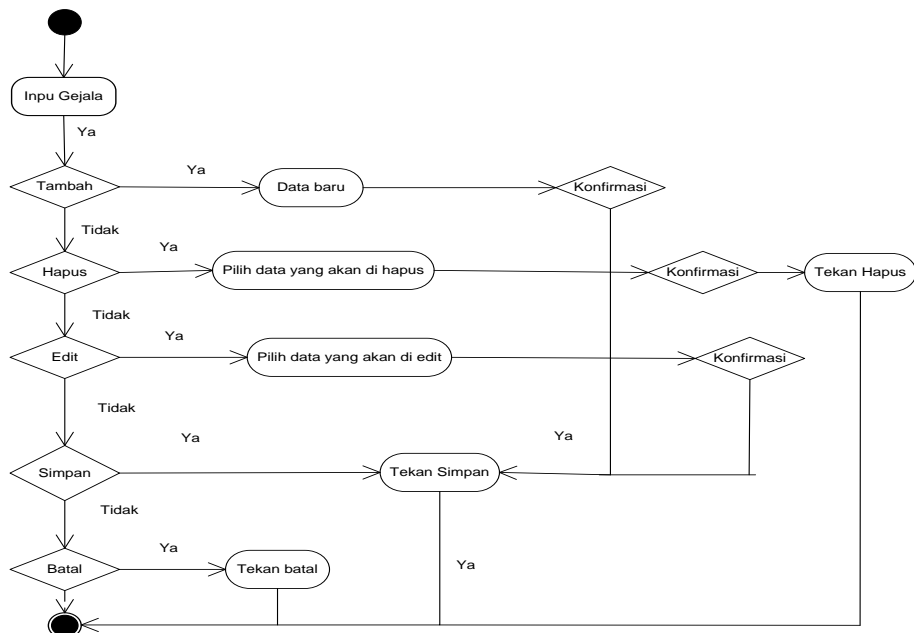
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* login admin.



Gambar III.4. Logika Program Login

2. Manipulasi data gejala

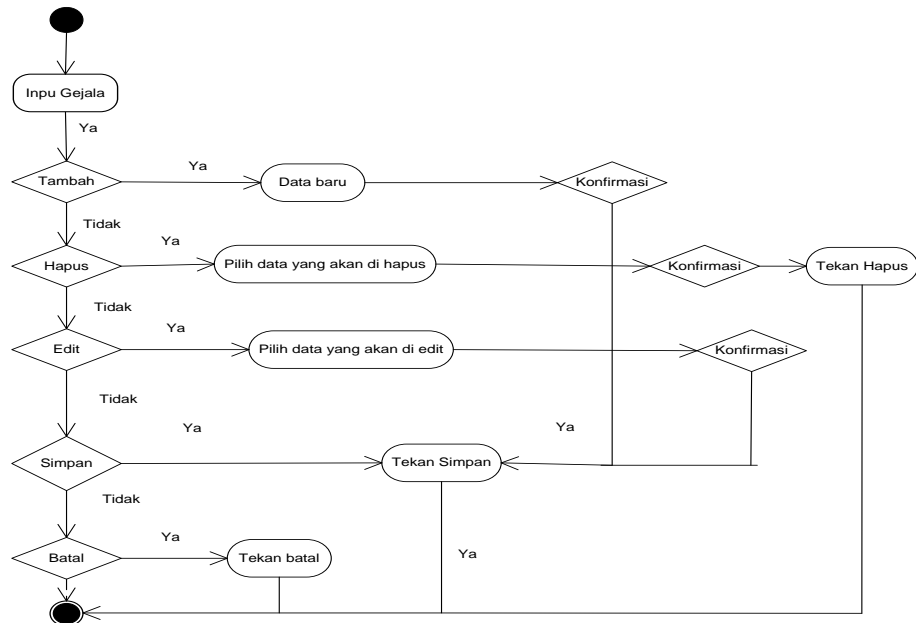
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* manipulasi data gejala.



Gambar III.5. Logika Program Manipulasi Data Gejala

3. Manipulasi Data Penyakit

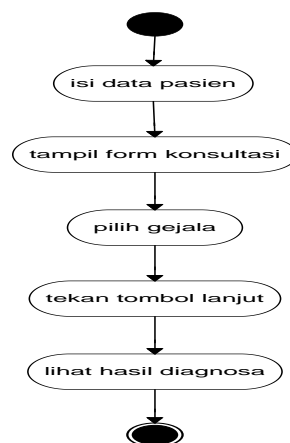
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* manipulasi data penyakit.



Gambar III.6. Logika Program Manipulasi Data Penyakit

4. Konsultasi.

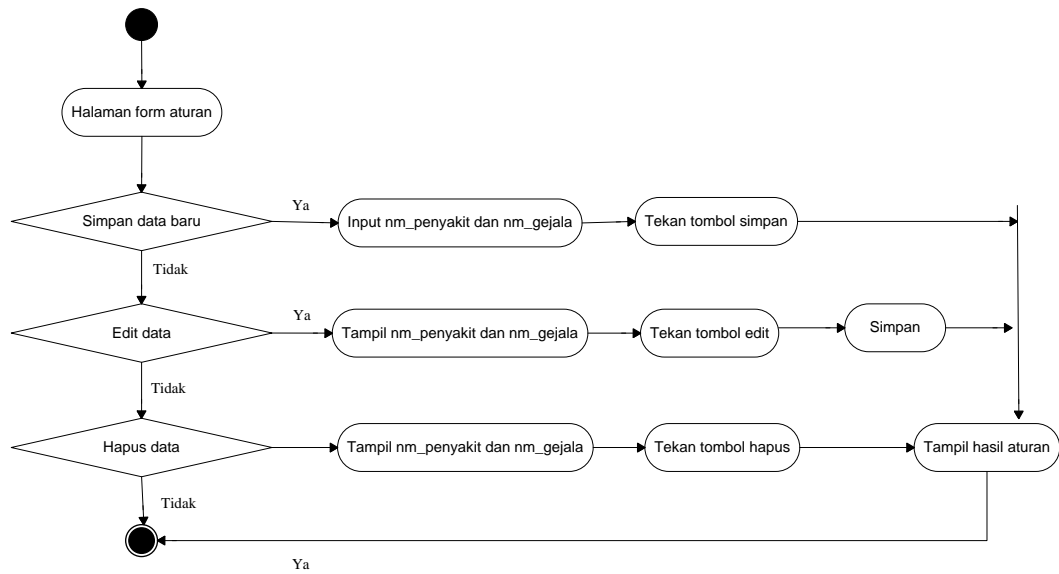
Berikut ini adalah *activity diagram* konsultasi.



Gambar III.7. Logika Program Konsultasi

5. Input Aturan

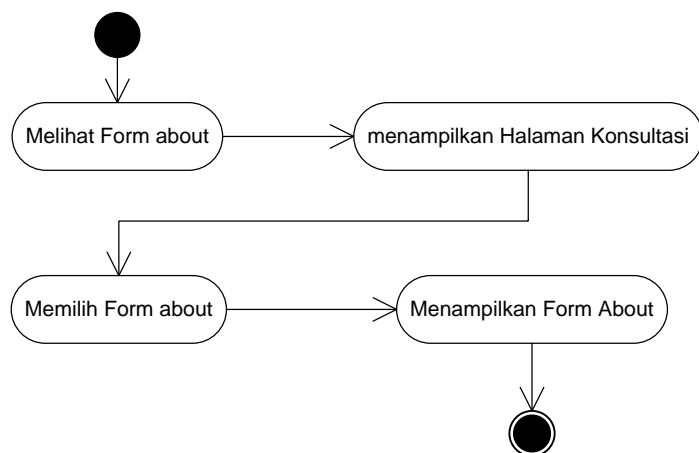
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* Input Aturan.



Gambar III.8. Logika Program Manipulasi Aturan

6. About

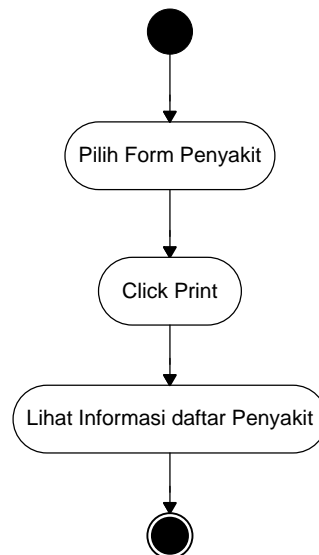
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* About.



Gambar III.9. Logika Program About

7. Hasil Konsultasi

Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* Hasil Konsultasi.



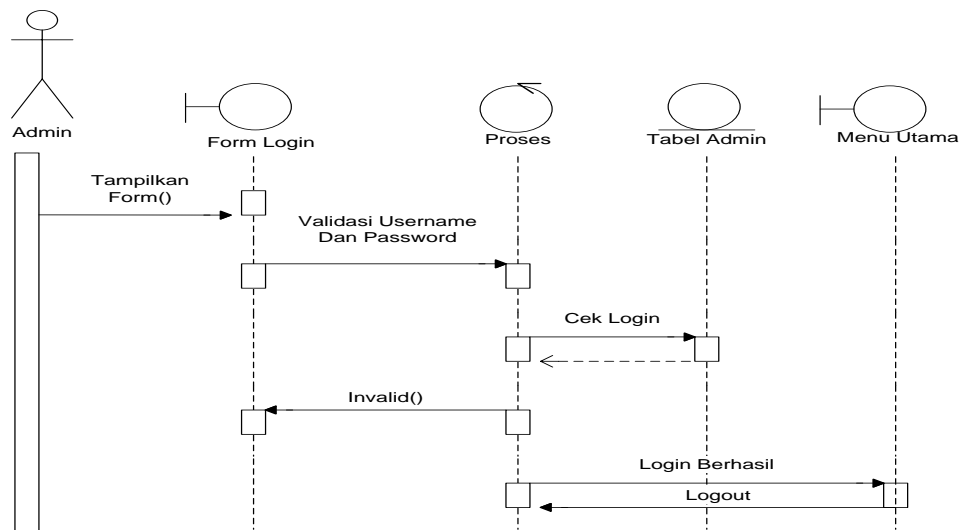
Gambar III.10. Logika Program Hasil Konsultasi

III.3.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan perilaku pada sebuah skenario, diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan pedan yang diletakkan diantara objek-objek ini didalam *use case*, berikut ini adalah gambar *sequence diagram*.

III.3.4.1. Sequence Diagram Login Admin/Dokter

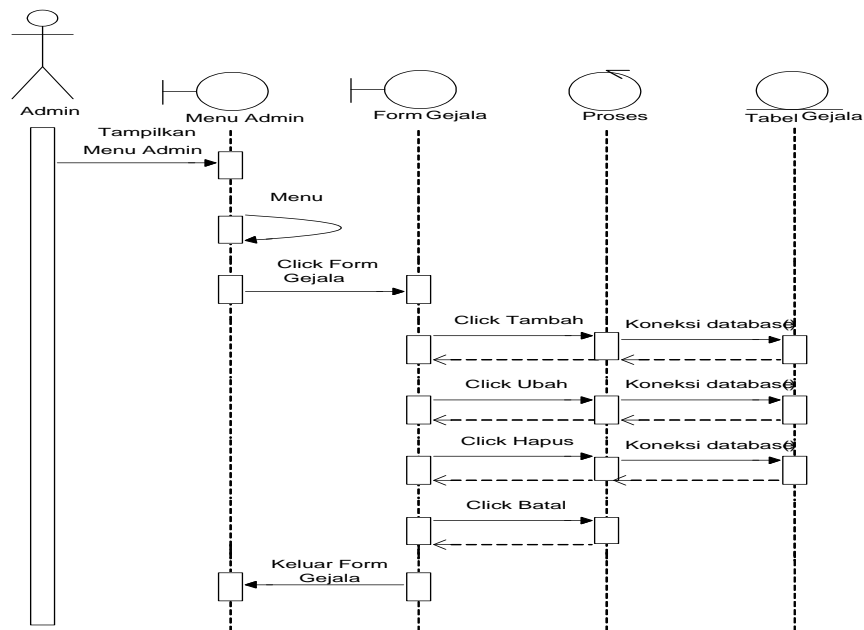
Sequence Diagram login menggambarkan interaksi yang terjadi antara objek yang menghasilkan *new user* dan tampilan menu utama. *Sequence diagram login* ditunjukkan pada gambar III.11. berikut ini :



Gambar III.11. Sequence Diagram Login

III.3.4.2. Sequence Diagram Manipulasi Data Gejala

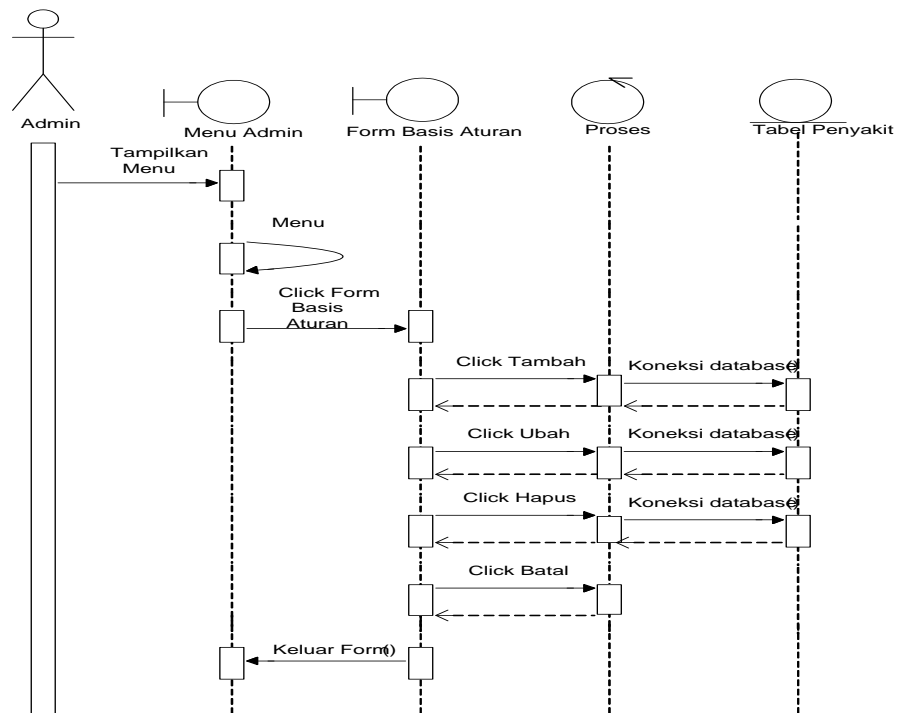
Sequence diagram data gejala menggambarkan interaksi yang terjadi antara objek yang menghasilkan data gejala. *Sequence diagram* data gejala ditunjukkan pada gambar III.12. berikut ini :



Gambar III.12. Sequence Diagram Manipulasi Data Gejala

III.3.4.3. Sequence Diagram Manipulasi Data Penyakit

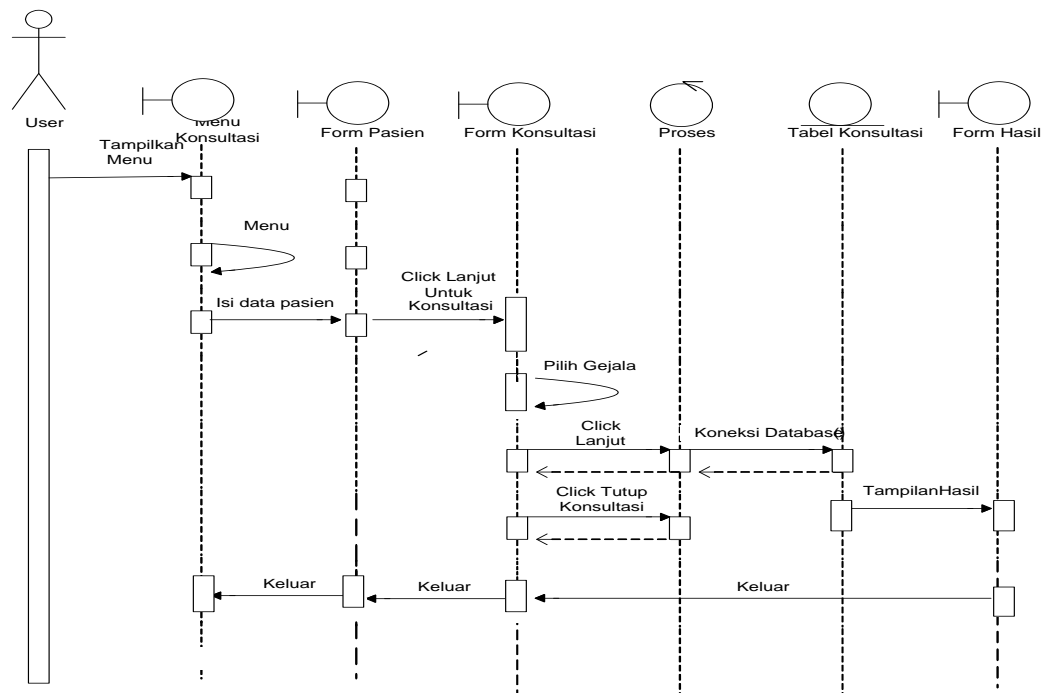
Sequence diagram data penyakit menggambarkan interaksi antara objek pada proses manipulasi penyakit. *Sequence diagram* penyakit dapat dilihat pada gambar III.13 berikut ini :



Gambar III.13. Sequence Diagram Manipulasi Data Penyakit

III.3.4.4. Sequence Diagram Konsultasi

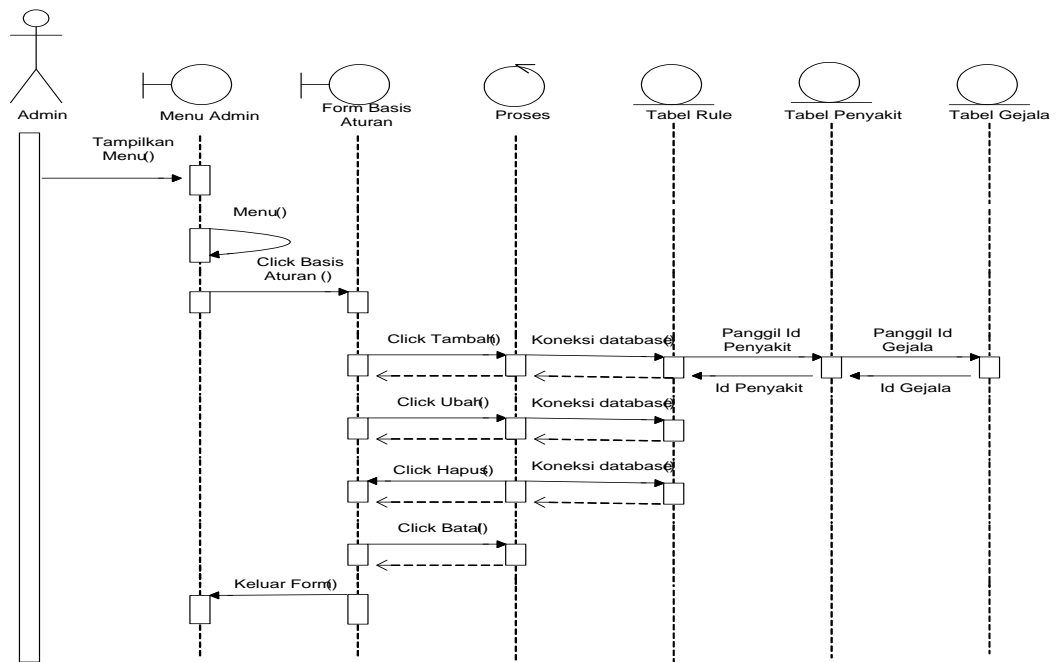
Sequence diagram Konsultasi menggambarkan interaksi yang terjadi antara objek yang menghasilkan hasil konsultasi. *Sequence diagram* konsultasi ditunjukkan pada gambar III.14. berikut ini :



Gambar III.14. Sequence Diagram Konsultasi

III.3.4.5. Sequence Diagram Input Aturan

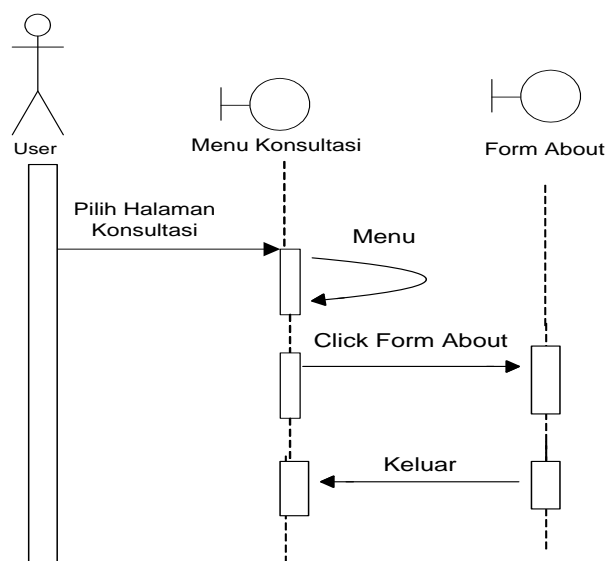
Sequence diagram manipulasi aturan menggambarkan interaksi antara objek pada proses manipulasi aturan. *Sequence diagram* manipulasi aturan dapat dilihat pada gambar III.15 berikut ini :



Gambar III.15. Sequence Diagram Manipulasi Aturan

III.3.4.6. Sequence Diagram About

Sequence diagram about menggambarkan interaksi antara objek pada proses about. Sequence diagram about dapat dilihat pada gambar III.16. berikut ini :



Gambar III.16. Sequence Diagram About

III.4. Desain Database

Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Untuk merancang database secara konseptual tentunya diperlukan alat bantu, baik untuk menggambarkan keterhubungan antara data maupun pengoptimalan rancangan database.

III.4.1. Normalisasi

Pada tahap ini lakukan normalisasi agar menghasilkan tabel / file yang akan digunakan sebagai penyimpanan data.

1. Bentuk Normal Pertama (1NF / Membagi kebutuhan file).

- a. Tabel Normal Pertama

Id	Nama	Password	Id_Penyakit	Nm_Penyakit	Solusi	Id_Gejala	Nm_Gejala	Nilai_Densitas	Id_r	Nilai	Jawaban	Tanggal

2. Bentuk Normal kedua (2NF).

- a. Tabel Admin

Id	Nama	Password

- b. Tabel Penyakit

Id_penyakit	Nm_Penyakit	Solusi

- c. Tabel Gejala

Id_Gejala	Nm_Gejala	Nilai Densitis

--	--	--

3. Bentuk Normal ketiga (3NF)

a. Tabel Rule

Id_Rule	Id_Penyakit	Id_Gejala

b. Tabel Gejala

Id_Gejala	Nm_gejala	Nilai Densitas

c. Tabel Hasil

NO	Nama Pasien	Alamat	Penyakit	Solusi	Nilai	Tanggal

III.4.2. Desain Tabel

Perancangan struktur databas adalah untuk menentukan *file database* yang digunakan seperti *field*, tipe data, ukuran data. Sistem ini dirancang dengan menggunakan database *SQL Server*.

Berikut adalah desain database dan tabel dari sistem yang dirancang :

1. Tabel Admin

Nama Database : db_pakar

Nama Tabel : tadmin

Primary Key : id_admin

Foreign Key : -

Tabel III.5. Struktur Tabel Admin

No	Nama Field	Type Data	Nilai	Keterangan
1	Id	Nchar	10	Menyimpan nomer urut admin
2	Nama	Varchar	15	Menyimpan nama admin
3	Password	Varchar	15	Menyimpan password admin

2. Tabel Rule

Nama Database : db_pakar

Nama Tabel : trule

Primary Key : id_penyakit

Foreign Key : id_gejala

Tabel III.6. Struktur Tabel Rule

No	Nama Field	Type Data	Nilai	Keterangan
1	Id_penyakit	Nchar	5	Menyimpan nomer urut penyakit
2	Id_gejala	Nchar	10	Menyimpan nomer urut gejala
3	Rating	Number	(10,0)	Menyimpan nilai reting

3. Tabel Hasil

Nama Database : db_pakar

Nama Tabel : THasil

Primary Key : -

Foreign Key : -

Tabel III.7. Struktur Tabel Hasil

No	Nama Field	Type Data	Nilai	Fungsi
1	Id_hasil	int	10	menyimpan nomer urut hasil
2	nm_pasien	Varchar	50	menyimpan nama pasien
3	alamat	Varchar	50	menyimpan alamat pasien
4	nm_penyakit	text	-	Menyimpan nama penyakit pasien
5	solusi	text	-	Menyimpan solusi pasien
6	nilai	text	-	Menyimpan nilai pasien
7	tgl	text	-	Menyimpan tanggal pasien

4. Tabel Gejala

Nama Database : db_pakar

Nama Tabel : tgejala

Primary Key : -

Foreign Key : -

Tabel III.8. Struktur Tabel Gejala

No	Nama Field	Type Data	Nilai	Fungsi
1	Id_gejala	Nchar	10	menyimpan nomer urut gejala
2	Nm_gejala	Varchar	100	Menyimpan nama gejala
3	Nilai_densitis	Nchar	10	Menyimpan nilai densitis dari tiap gejala

5. Tabel Penyakit

Nama Database : db_pakar

Nama Tabel : tpenyakit

Primary Key : id_penyakit

Foreign Key : -

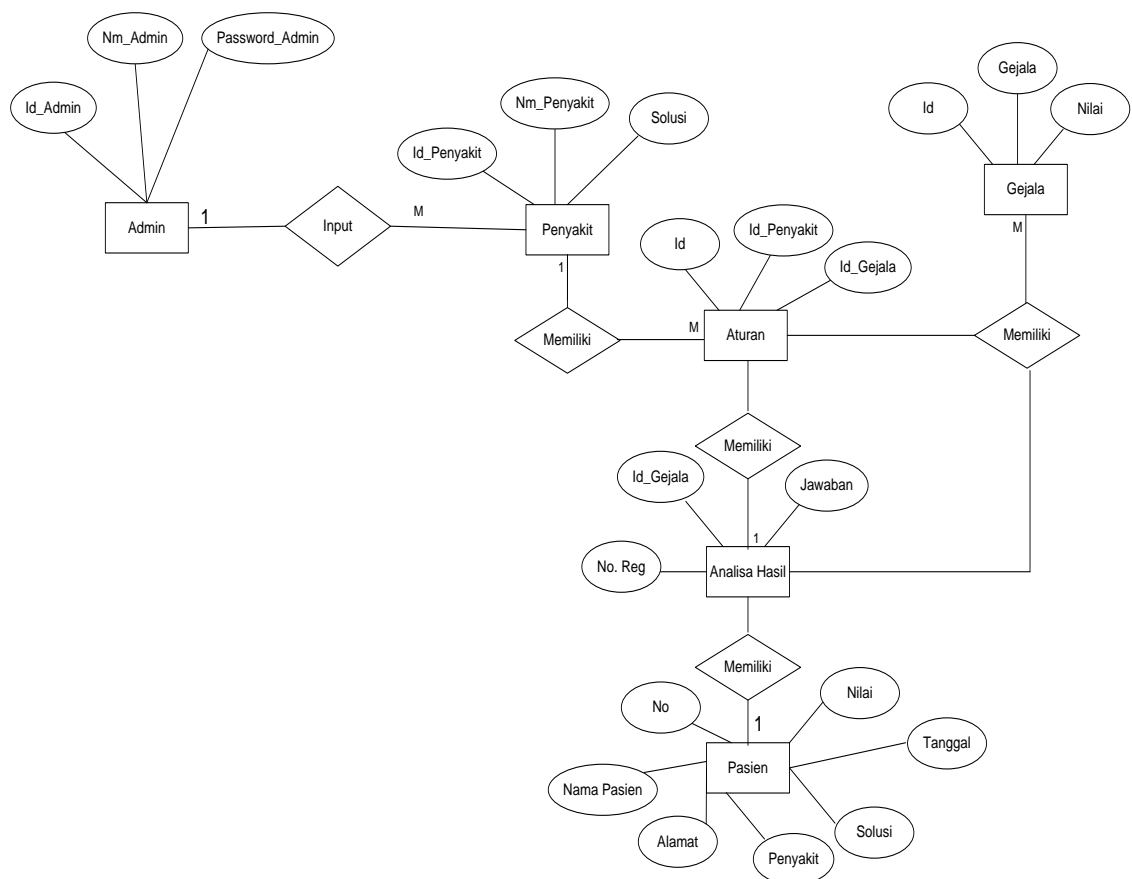
Tabel III.9. Struktur Tabel Penyakit

No	Nama Field	Type Data	Nilai	Fungsi
1	Id_penyakit	Nchar	5	menyimpan nomer urut penyakit
2	Nm_penyakit	Varchar	50	Menyimpan nama penyakit
3	Solusi	Text	-	Menyimpan solusi penyakit

III.4.3. ERD (Entity Relationship Diagram) / Relasi Antar Tabel

Dalam merencanakan perangkat lunak, sebuah *entity relationship diagram* (ERD) merupakan abstrak dan konseptual representasi data. Entity relationship adalah salah satu metode pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis/model data semantik sistem. Dimana sistem sering memiliki basis data relasional dan ketentuannya bersifat *top-down*. Diagram untuk menggambarkan model Entity Relationship ini disebut

Relationship Diagram (ERD). ERD tersebut dapat dilihat pada gambar III.17. sebagai berikut :



Gambar III.17. ERD (Entry Relations Diagram)

III.5. Desain User Interface

Desain sistem yang penulis lakukan pada identifikasi penyakit demam berdarah dengue pada anak dengan menggunakan aplikasi program yang lebih akurat dan sederhana agar lebih mudah dalam pengoperasiannya.

III.5.1. Desain Ouput

Desain ini berisikan pemilihan menu dan hasil pencarian yang telah dilakukan. Adapun bentuk rancangan output dari Identifikasi penyakit demam berdarah dengue ini adalah sebagai berikut :

1. Form Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal pada saat aplikasi dijalankan. berikut ini merupakan tampilan dari menu utama.

Admin	Konsultasi	Login / logout	s	EXIT
<p>MENGIDENTIFIKASI PENYAKIT DEMAM BERDARAH DENGUE PADA ANAK MENGGUNAKAN METODE DEMPSTER-SHAFER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 30%; margin: 20px auto; padding: 10px;"> <p>GAMBAR</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">Gambar</div> </div>				

Gambar III.18. Menu Utama

2. Form About

Tentang merupakan halaman dari profil si penulis. berikut ini adalah tampilan dari halaman tentang.

**MENGIDENTIFIKASI PENYAKIT DEMAM BERDARAH DENGUE PADA ANAK
MENGUNAKAN METODE DEMPSTER-SHAFER**

Profil penulis

Gambar	Nama	:
	Tempat, tanggal Lahir	:
	Agama	:
	Alamat	:
	Email	:
	Universitas	:
	Jurusan	:

OK

Alamat Universitas :

Informasi

Gambar III.19. Form About

3. Form konsultasi

Form ini berfungsi untuk menginputkan gejala yang dirasakan pengguna. berikut ini merupakan gambar III.20. yaitu gambar rancangan konsultasi.

FORM KONSULTASI	
PILIH	GEJALA

Mulai Konsultasi

Lanjutkan

Tutup Konsultasi

Gambar III. 20. Form Konsultasi

4. Form Hasil konsultasi

Form Hasil konsultasi berfungsi untuk melihat hasil konsultasi yang kita lakukan di form konsultasi. berikut ini merupakan gambar III.21. yaitu rancangan form hasil konsultasi.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 100px;">gejala</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px;">Nama penyakit</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px; margin-top: 5px;">Nilai Dempster</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 30px;">solusi</div>	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 20px; display: inline-block;">Tutup konsultasi</div>	

Gambar III.21. Form Hasil Konsultasi

III.5.2. Desain Input

Berikut ini adalah rancangan *form* masukan (input) yang penulis gunakan dalam pembuatan Identifikasi penyakit demam berdarah dengue.

1. Form Login

Pada desain login yang menjadi inputan adalah username dan password. Tampilannya ada pada gambar III.22. sebagai berikut :

LOGIN	
Gambar	Login Username <input type="text"/> Password <input type="text"/>
MASUK	KELUAR

Gambar III.22. Form Login

2. Form Gejala

Form ini merupakan rancangan untuk memanipulasi data dari gejala dari penyakit demam berdarah dengue oleh dokter. berikut ini adalah tampilan dari form gejala.

Form Gejala		
Form Gejala		
Id Gejala	<input type="text"/>	Tambah Simpan Batal Hapus Edit
Nama Gejala	<input type="text"/>	
Nilai Densitis	<input type="text"/>	
Id Gejala	Nama Gejala	Nilai Densitis
G-01	Bintik-bintik Merah pada kulit	0.5

Gambar III.23. From Gejala

3. Form Input Aturan

Form ini berfungsi untuk menginputkan aturan atau rule baru oleh admin atau dokter. Di bawah ini merupakan gambar III.24. yaitu gambar rancangan form input aturan.

Rancangan form input aturan yang menunjukkan input field, tombol aksi, dan tabel data.

Formulir input:

Kode Aturan :

Nama Penyakit :

Tombol aksi: Baru, Simpan, Batal, Hapus, Keluar

Tabel Data:

KODE	GEJALA

Tombol aksi: Tambah, Batal

Gejala Dari Penyakit

solusi

Gambar III.24. Form Input Aturan

4. Form Tambah Admin

Form tambah admin merupakan tampilan untuk menambahkan admin baru. tampilan dari form tambah pengguna dapat di lihat pada gambar III.25. berikut ini :

Rancangan form tambah admin yang menunjukkan input field, tombol aksi, dan area gambar.

TAMBAH ADMIN

Id Pengguna

Username

Password

Tombol aksi: Tambah, Simpan, Batal, Hapus, Edit

Gambar

Gambar

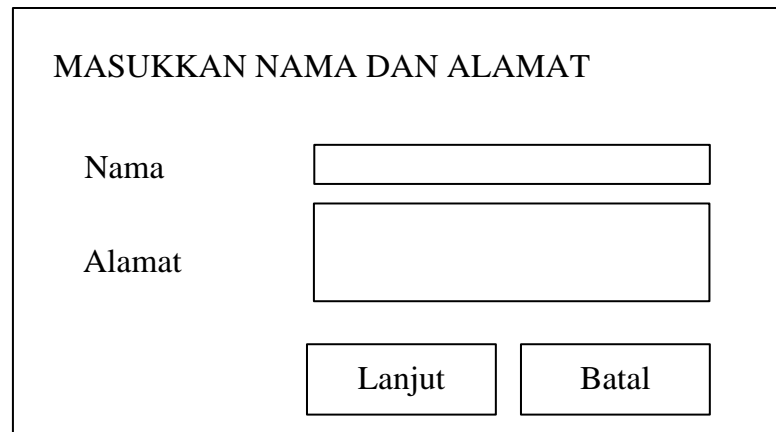
Gambar

Gambar

Gambar III.25. Form Tambah Admin

5. Form Data Pasien

Form data pasien merupakan tampilan untuk menginputkan nama dan alamat pasien. tampilan dari form data pasien dapat di lihat pada gambar III.26. berikut ini :



MASUKKAN NAMA DAN ALAMAT

Nama

Alamat

Gambar III.26. Form Data Pasien