

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1 Tampilan Hasil

Tampilan hasil merupakan bentuk form aplikasi yang telah dirancang dan dibangun. Adapun tampilan hasil pada aplikasi sistem pakar otak dominan yang telah dirancang adalah sebagai berikut ini :

IV.1.1 Tampilan Menu Home

Menu Home merupakan tampilan menu yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Gambar IV.1 berikut ini adalah tampilan hasil menu home.



Gambar IV.1 Menu Home

IV.1.2 Tampilan Menu Konsultasi

Pasien harus melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan menuliskan nama, usia dan jenis kelamin. Gambar IV.2 berikut ini adalah tampilan hasil menu konsultasi.



Gambar IV.2 Menu Konsultasi

IV.1.3 Tampilan Menu Bantuan

Pada menu ini terdapat petunjuk-petunjuk dalam melakukan konsultasi pada aplikasi ini. Gambar IV.3 berikut ini adalah tampilan hasil menu bantuan.



Gambar IV.3 Menu Bantuan

IV.1.4 Tampilan Menu Buku Tamu

Setelah melakukan konsultasi maka pasien dapat menuliskan kritik dan saran yang dapat membangun aplikasi ini. Gambar IV.4 berikut ini adalah tampilan hasil menu buku tamu.



Gambar IV.4 Menu Buku Tamu

IV.1.5 Tampilan Login Pakar

Menu pakar merupakan menu yang berisi data-data pakar dimana seorang pakar dapat melakukan pengolahan data pada menu lainnya. Gambar IV.5 berikut ini adalah tampilan hasil login pakar.



Gambar IV.5 Login Pakar

IV.1.6 Tampilan Pengaturan Pakar

Menu pengaturan pakar merupakan menu yang digunakan untuk mengolah data-data otak oleh pakar. Gambar IV.6 berikut ini adalah tampilan hasil pengaturan pakar.



Gambar IV.6 Menu Pengaturan Pakar

IV.1.7 Tampilan Kondisi Otak

Menu kondisi otak merupakan menu yang digunakan untuk mengolah data kondisi otak oleh pakar. Gambar IV.7 berikut ini adalah tampilan hasil menu kondisi otak.

Data Kondisi

No	Kondisi	Pertanyaan	cf	Aksi
1	Suka Musik	Apakah kamu suka musik?	0.8	<input type="checkbox"/>
2	Perhitungan	Apakah kamu dapat melakukan penjumlahan dan perkalian dalam pikiran?	0.7	<input type="checkbox"/>
3	Suka Membaca	Apakah kamu lebih suka membaca dari pada mendengarkan penjelasan?	0.8	<input type="checkbox"/>
4	Belum Terdeteksi	Sistem belum dapat mendeteksi bagian otak yang dominan kamu gunakan.	0.8	<input type="checkbox"/>
5	Suka berbicara	Apakah kamu lebih suka berbicara dari pada menulis?	0.7	<input type="checkbox"/>
6	Mudah belajar dengan diskusi	Apakah kamu mudah belajar dengan mendengarkan ceramah diskusi?	0.7	<input type="checkbox"/>
7	Peka terhadap orang lain	Apakah kamu peka terhadap mood dan perasaan orang disekitar kamu?	0.6	<input type="checkbox"/>
8	Belum Terdeteksi	Sistem belum dapat mendeteksi bagian otak yang kamu gunakan.	0.7	<input type="checkbox"/>
9	Permainan Logika	Apakah kamu suka permainan puzzle dan permainan lainnya yang melibatkan logika?	0.8	<input type="checkbox"/>
10	Kerja sama	Apakah kamu mampu bekerja sama dalam satu kelompok/ team?	0.8	<input type="checkbox"/>
11	Mudah belajar dengan praktek	Apakah anda mudah belajar dengan mempraktekannya/ melakukannya langsung?	0.7	<input type="checkbox"/>
12	Belum Terdeteksi	Sistem belum dapat mendeteksi bagian otak yang kamu gunakan.	0.5	<input type="checkbox"/>

Copyright © 2014 H. Purno

Gambar IV.7 Menu Kondisi Otak

IV.1.8 Tampilan Menu Otak

Menu Otak merupakan menu yang digunakan pakar untuk mengolah data-data otak dominan dan gaya belajar. Gambar IV.8 berikut ini adalah tampilan hasil menu otak.

Data Otak

Kode Otak	Dominan Otak	Gaya Belajar	Penjelasan	CF	Aksi
GH01	Dominan Otak Kiri	Gaya Belajar Kinestetik	Kamu dominan menggunakan otak kiri Kinestetik dimana kamu cenderung diam, Lancar bergerak, Berpikir ramut, logika bagus.	0.9	✍ ✖
GH02	Dominan Otak Kanan	Gaya Belajar Visual	Kamu dominan menggunakan otak kanan visual dimana kamu suka mengkhayal, kuat mengingat, cenderung diam, sulit mengeja, suka menggambar, kurang suka mencatat.	0.8	✍ ✖
GH03	Dominan Otak Kanan	Gaya Belajar Auditori	Kamu Dominan menggunakan otak kanan Auditori dimana kamu suka bicara, berbicara acak, berkhayal, suka berandai-anda, sulit mengeja tapi suka bicara.	0.6	✍ ✖
GH04	Tidak Dominan keduanya	Gaya belajar yang digunakan ac	Kamu tidak dominan menggunakan antara otak kiri ataupun kanan, kamu lebih cenderung berfikir acak dengan pola tidak terstruktur.	0.8	✍ ✖
GH05	Dominan Otak Kiri	Gaya Belajar Auditori	Kamu dominan menggunakan otak kiri Auditori dimana kamu cenderung bicara, suka berdebat, logika bagus, dan cepat menghafal.	0.6	✍ ✖
GH06	Dominan Otak Kanan	Gaya Belajar Kinestetik	Kamu dominan menggunakan otak kanan kinestetik dimana kamu cenderung diam, terus bergerak, bergerak tak beraturan, sering melakukan hal-hal yang penuh resiko, pandai membuat sesuatu karya tangan sendiri.	0.7	✍ ✖
GH07	Belum dapat dideteksi	Gaya Belajar Kinestetik	Dominan otak belum dapat dideteksi oleh sistem ini, karena sistem ini masih belum sempurna. Tetapi mengesal gaya belajar kamu cenderung kinestetik yaitu lebih banyak menggerakkan anggota tubuh saat be	0.8	✍ ✖
GH08	Dominan Otak Kiri	Gaya Belajar Visual	Kamu dominan menggunakan otak kiri Visual dimana kamu cenderung diam, tegas, berpikir ramut, logika bagus.	0.7	✍ ✖
			Sistem ini belum dapat mendeteksi bagian otak yang dominan kamu gunakan. Jika memotasi		

Gambar IV.8 Menu Otak

IV.1.9 Tampilan Menu Aturan

Menu aturan merupakan menu yang digunakan pakar untuk mengolah data-data aturan. Gambar IV.8 berikut ini adalah tampilan hasil menu aturan.



Gambar IV.9 Menu Aturan

IV.1.10 Tampilan Menu Mengubah Password

Menu rubah password merupakan menu yang digunakan oleh pakar untuk mengganti password pakar apabila terjadi suatu hal. Gambar IV.9 berikut ini adalah tampilan hasil menu rubah password.



Gambar IV.10 Menu Mengubah Password

IV.1.11 Tampilan Menu Author

Menu Author merupakan menu yang berisi tentang penulis sistem pakar otak dominan ini. Gambar IV.10 berikut ini adalah tampilan hasil menu author.



Gambar IV.11 Menu Author

IV.2 Pembahasan

Aplikasi sistem pakar yang telah dirancang dan dibangun merupakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan apabila seseorang ingin mengetahui bagian otak yang cenderung digunakan berdasarkan hal-hal yang sering dilakukan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *php* dan MySQL sebagai tempat penyimpanan pengolahan data. Perancangan logika program menggunakan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) dan menggunakan metode *certainty factor*.

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan konsultasi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pakar kepada pasien,

hanya dengan menjawab ya atau tidak, secara otomatis hasil otak yang dominan digunakan dan gaya belajar akan keluar.

IV.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang dirancang

Dalam setiap aplikasi yang dibangun tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Aplikasi Sistem pakar otak yang dominan digunakan manusia yang dibangun ini merupakan aplikasi sistem baru. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa aplikasi ini memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Oleh karena itu, penulis akan mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan aplikasi sebagai berikut ini :

IV.3.1 Kelebihan

Adapun kelebihan aplikasi sistem pakar yang telah dirancang dan dibangun adalah sebagai berikut ini:

1. Aplikasi dapat mendeteksi bagian otak yang dominan digunakan seseorang serta gaya belajarnya.
2. Aplikasi ini bersifat *userfriendly* atau mudah digunakan.
3. Data-data dapat diolah dengan mudah dan efektif.
4. Aplikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat.
5. Aplikasi dapat memberikan hasil efektif tanpa harus melakukan konsultasi langsung dengan pakar/psikolog.

IV.3.2 Kekurangan

Disamping kelebihan, tentunya ada kekurangan yang terdapat pada aplikasi. Oleh karena itu, perlu pembaharuan pada sistem yang telah dibangun.

Adapun kekurangan dari aplikasi sistem pakar otak yang dominan digunakan manusia adalah sebagai berikut ini :

1. Data-data yang dikelola oleh aplikasi terbatas, yaitu hanya bagian otak kanan dan kiri.
2. Aplikasi yang dibangun tidak bisa memastikan dengan benar bahwa seseorang benar-benar dominan menggunakan bagian otak kanan atau kiri, bisa saja cenderung kedua-duanya.
3. Hasil tampilan aplikasi sistem pakar ini masih dalam bentuk yang sangat sederhana.
4. Hasil akhir dari aplikasi yang dibangun ini tidak sedetail ketika seorang pasien datang langsung ke psikolog.