

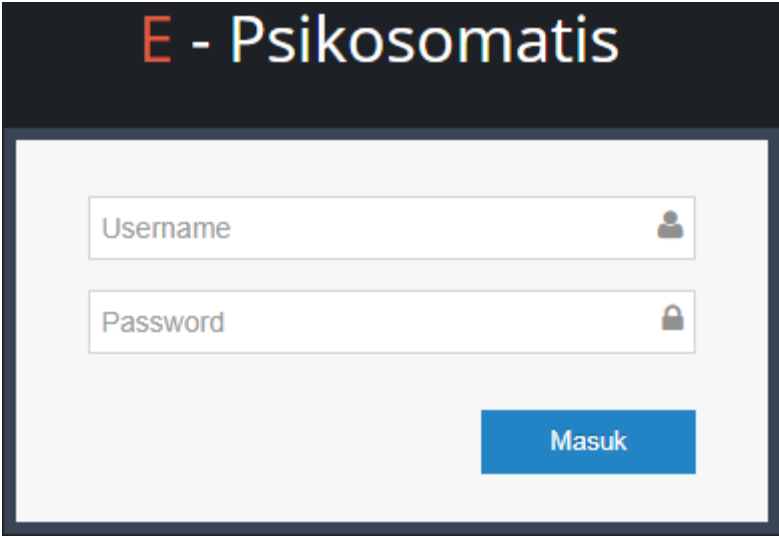
BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1 Hasil

Pada Bab IV ini akan dibahas hasil dan uji coba tampilan dari aplikasi Sistem Pakar Mendiagnosa Gangguan Psikosomatis pada Kaum Muda Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Web Mobile .

IV.1.1. Form Menu Login

The image shows a login form for an application titled "E - Psikosomatis". The form is contained within a dark blue header bar. Below the header, there are two input fields: "Username" with a user icon on the right, and "Password" with a lock icon on the right. At the bottom right of the form area, there is a blue button labeled "Masuk".

Gambar IV.1 Tampilan Form Login

Form login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk membatasi user dengan sistem. Form Login adalah pintu masuk ke sistem pakar mendiagnosa gangguan psikosomatis pada kaum muda. Sebelum nya admin harus login dengan

menginput email & password yang sudah terdaftar didatabase. Lalu sistem akan memverifikasi email & password yang admin input, jika benar maka secara otomatis sistem akan menampilkan dashboard. Namun jika salah sistem refresh di halaman yang sama dan menampilkan pesan error dihalaman Login.

IV.1.2. Form Dashboard



Gambar IV.2 Tampilan Form Dashboard

Form Dashboard adalah Tampilan utama dari sistem pakar mendiagnosa gangguan psikosomatis pada kaum muda. Form Dashboard juga merupakan tampilan pembatas antara pengguna dengan sistem pakar ini. Pada saat pertama kali admin login maka yang tampil adalah form Dashboard ini untuk memberikan tampilan kerangka kerja sistem pakar kepada pengunjung.

IV.1.3. Form Master Gejala

Add Gejala

Nama :
kelelahan

Bobot :
1

Kategori :
GAME ONLINE

Close Add

PSIKOMATIS v-1

Search...

Dashboard
Master Gejala
Master Pasien
Jenis Penyakit
Bobot Kriteria
History Diagnosa
Logout

Master Gejala

Create Gejala

Show 10 entries Search:

No	Nama	Bobot	Jenis_Penyakit	Action
1	Kelelahan	1	GAME ONLINE	Delete Edit
2	Pikiran Tidak proporsional	1	GAME ONLINE	Delete Edit
3	Sering lupa makan	1	GAME ONLINE	Delete Edit
4	Sakit fisik	0.8	GAME ONLINE	Delete Edit
5	Prestasi rendah	0.4	GAME ONLINE	Delete Edit
6	Kurang manajemen waktu	-0.4	GAME ONLINE	Delete Edit
7	Nyeri	0.6	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
8	Kelelahan	0.5	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
9	Kecemasan berlebihan	0.7	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
10	Merasa takut	0.5	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
11	Merasa terancam	0.7	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
12	Gangguan pencernaan	0.8	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
13	Sakit perut	0.5	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
14	Mual	0.7	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
15	Sakit kepala	0.5	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
16	Masalah seksual	0.6	SOMATIZATION DISORDER	Delete Edit
17	Merasa sangat sedih dan putus asa	0.5	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
18	Lemas dan kurang energi	0.6	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
19	Sulit berkonsentrasi atau mengingat sesuatu	0.5	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
20	Hilang keinginan untuk beraktivitas	0.5	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
21	Merasa kesepian dan tidak berguna	0.6	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
22	Pesimis terhadap segala hal	0.6	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
23	Tidak nafsu makan	0.5	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
24	Gangguan dalam tidur seperti sulit tidur atau bangun terlalu dini	0.5	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
25	Delusi atau waham	0.6	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
26	Muncul keinginan untuk bunuh diri	0.6	BIPOLAR DISORDER	Delete Edit
27	Merasa gelisah	0.7	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
28	Tidak bersemangat	0.5	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
29	Tersudut	0.7	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
30	Sulit berkonsentrasi	0.6	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
31	Mudah tersinggung	0.8	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
32	Meningkatnya ketegangan otot	0.6	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
33	Mengalami gangguan tidur	0.6	ANXIETY DISORDER	Delete Edit
34	Lemas	0.6	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
35	Lumpuh sementara pada tangan dan kaki	0.5	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
36	Kehilangan keseimbangan	0.5	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
37	Kejang	0.7	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
38	Kesulitan menelan	0.7	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
39	Gerakan tubuh tidak terkontrol atau gemetar	0.7	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
40	Pingsan	0.5	CONVERSION DISORDER	Delete Edit
41	Sulit berkonsentrasi	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
42	Gangguan tidur	0.5	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
43	Gelisah	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
43	Gelisah	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
44	Merasa curiga	0.7	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
45	Gangguan berinteraksi dengan orang lain	0.7	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
46	Berbicara melantur dan tidak sesuai topik	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
47	Merasakan dorongan untuk bunuh diri	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
48	Suasana hati menurun	0.6	PSIKOSOTIK DISORDER	Delete Edit
49	Distor	0.5	PAIN DISORDER	Delete Edit
50	Perbedaan Kemampuan Diri	0.6	PAIN DISORDER	Delete Edit
51	Gangguan Memori	0.6	PAIN DISORDER	Delete Edit
52	Lemahnya kontrol gerakan tubuh	0.5	PAIN DISORDER	Delete Edit
53	Kurang istirahat	0.6	GAME ONLINE	Delete Edit

Showing 1 to 53 of 53 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.2 Tampilan Form Master Gejala

Form Master Gejala adalah halaman untuk menginput & menampilkan gejala gangguan psikosomatis pada layar. Form master gejala berfungsi untuk menampilkan seluruh gejala ketujuh jenis penyakit psikosomatis. Pada form master gejala terdapat 3 button yaitu “Create Gejala” untuk menginput gejala kedalam database sedangkan button “Edit” untuk merubah data gejala yang salah ketik/input dan button “Delete” untuk menghapus data yang tidak perlu.

IV.1.4. Form Master Pasien

The image shows two parts of a web application. The top part is a modal window titled "Edit Gejala" with a close button. It contains three input fields: "Nama" with the value "Boby Nasution", "Jenkel" with the value "Laki-Laki", and "Alamat" with the value "Bromo". There are "Close" and "Edit" buttons at the bottom right of the modal.

The bottom part is the main application interface titled "PSIKOMATIS v-1". It has a sidebar menu with options: Dashboard, Master Gejala, Master Pasien (selected), Jenis Penyakit, Robot Kriteria, History Diagnosa, and Logout. The main content area is titled "Master Pasien" and features a table with 5 entries. Each entry has columns for "No", "Nama", "Jenkel", "Alamat", and "Action". The "Action" column contains "Delete", "Edit", and "Diagnosa" buttons. A search bar and a "Show 10 entries" dropdown are located above the table. The table shows 5 entries, with the 4th entry being "Boby Nasution".

No	Nama	Jenkel	Alamat	Action
1	Dwi andika	Laki-Laki	Tembung	Delete Edit Diagnosa
2	Dewi	Perempuan	Sunggal	Delete Edit Diagnosa
3	Siska	Perempuan	Binjai	Delete Edit Diagnosa
4	Boby Nasution	Laki-Laki	Bromo	Delete Edit Diagnosa
5	Doni	Laki-Laki	Brayan bengkel	Delete Edit Diagnosa

Gambar IV.4. Tampilan Form Master Pasien

Form Master Pasien merupakan halaman untuk menginput dan menampilkan data pasien. Form Master Pasien adalah halaman yang dirancang untuk menginput data pasien kesistem sebelum melakukan diagnosa. Terdapat button “Add pasien” yang

berfungsi untuk menginput identitas pasien. Lalu button “Diagnosa” berfungsi untuk mengarahkan pengguna pada pertanyaan mengenai gejala gangguan psikosomatis di halaman diagnosa berdasarkan 7 jenis penyakit psikosomatis.

IV.1.5. Form Jenis Penyakit

PSIKOMATIS v-1

Search...

- Dashboard
- Master Gejala
- Master Pasien
- Jenis Penyakit
- Bobot Kriteria
- History Diagnosa
- Logout

Jenis Penyakit

+ Add Jenis Penyakit

Show 10 entries Search:

No	Nama	Solusi	Action
1	BIPOLAR DISORDER	1. Interpersonal and social rhythm therapy (IPSRT). IPSRT merupakan metode yang terfokus pada kestabilan ritme aktivitas sehari-hari, seperti waktu untuk tidur, bangun, hingga makan. Teraturannya ritme dalam beraktivitas mampu membantu pasien untuk mengendalikan gejala gangguan bipolar. 2. Cognitive behavioral therapy (CBT). Dengan CBT atau terapi perilaku kognitif ini, dokter akan membantu pasien dalam mendeteksi hal yang dapat memicu munculnya gejala gangguan bipolar, sehingga hal tersebut dapat diganti dengan sesuatu yang positif. 3. Psychoeducation. Dokter akan mengedukasi pasien dengan hal-hal yang perlu diketahui terkait kondisi yang tengah diderita. Dengan begitu, pasien dapat dengan sendirinya mengidentifikasi penyebab munculnya gejala, menghindarinya, dan membuat strategi penanganan ketika gejala gangguan bipolar muncul.	Delete Edit
2	CONVERSION DISORDER	Terapi fisik atau okupasi Mengatasi adanya gangguan pada sistem gerak, kelumpuhan, kelemahan otot, atau mobilitas. Peningkatan bertahap dalam olahraga dapat meningkatkan kemampuan fisik pasien. Terapi wicara Mengatasi adanya gangguan komunikasi, yaitu saat berbicara. Terapi CBT Terapi perilaku dan kognitif alias terapi CBT membantu pasien menyadari perilaku positif dan negatif dan melatih pasien untuk menghadapi kejadian yang menjadi trauma. Hipnoterapi Hipnoterapi adalah proses penanaman sugesti ke dalam pikiran bawah sadar seseorang, dengan cara menghipnotis alias memusatkan pikiran Anda secara penuh. Anda akan menerima saran-saran atau sugesti yang berkaitan dengan gejala dan cara mengatasi gangguan ini selama hipnoterapi.	Delete Edit

3	PSIKOSOTIK DISORDER	Terdapat beberapa psikoterapi yang dapat dilakukan dalam menangani psikosis. Terapi tersebut juga dapat menggunakan obat-obatan antipsikotik untuk memaksimalkan pengobatan yang dilakukan. Terapi tersebut meliputi: Cognitive behavioural therapy (CBT). CBT atau terapi perilaku kognitif adalah bentuk psikoterapi yang dapat dilakukan dalam menangani psikosis. Dokter akan mengarahkan pasien untuk mengerti dan memahami kondisi yang dideritanya. Hal ini bertujuan agar pasien mampu mengendalikan gejala yang ada. Dorongan orang dekat. Dorongan dari keluarga atau orang dekat dapat menjadi terapi yang efektif. Penderita psikosis dapat mengeluhkan kondisinya kepada orang yang dipercaya. Hal ini akan menumbuhkan semangat pada pasien untuk mampu mengendalikan gejala. Komunitas penyakit. Penderita psikosis juga dapat mencari pemahaman tentang kondisinya, baik cara mencegah atau meredakan gejala, dengan bergabung dalam komunitas yang memiliki kesamaan latar belakang.	Delete Edit
4	PAIN DISORDER	Terapi kesenian kreatif Terapi ini menggunakan proses kreatif untuk membantu orang dengan disosiatif yang sulit mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka. Seni kreatif dapat membantu seseorang mengekspresikan dirinya, sehingga dalam menyembuhkan trauma masa lalu. Terapi kognitif Terapi kognitif ini bertujuan untuk membuat orang dengan disosiatif lebih mengenal dirinya sendiri. Terapi ini akan membantu orang dengan gangguan disosiatif untuk mengidentifikasi diri sendiri dan semua masalah yang dimilikinya. Psikoanalisis Terapi Psikoanalisis ini akan membantu orang dengan gangguan disosiatif menyelesaikan masalah yang belum selesai di masa kecilnya. Terapi ini mengajak orang dengan gangguan disosiatif kembali ke masa lalu dan mengenali diri sendiri dengan lebih baik. Selain itu, terapi ini juga bertujuan untuk mengenali setiap kepribadian yang dimiliki orang dengan gangguan disosiatif, agar bisa mengendalikannya.	Delete Edit
5	SOMATIZATION DISORDER	Hindari alkohol dan obat-obatan terlarang Bergabung dalam aktivitas. Sibukkan diri dengan pekerjaan, aktivitas sosial dan keluarga Aktif secara fisik Berlatih menangani stres dan teknik relaksasi Bekerja sama dengan dokter untuk menentukan jadwal rutin kunjungan untuk membahas kekhawatiran Anda dan membangun hubungan kepercayaan.	Delete Edit
6	ANXIETY DISORDER	Terapi perilaku kognitif (CBT) dilakukan agar penderita mengenali dan mengubah pola pemikiran dan perilaku yang membuatnya merasa cemas. Terapi ini membantu pasien agar tidak mengubah suatu pikiran biasa menjadi pikiran yang negatif dan mampu melihatnya secara lebih realistis.	Delete Edit
7	GAME ONLINE	Edukasi. Perawatan dijalankan dengan memberikan pengetahuan mengenai bahaya kecanduan games terhadap kesehatan mental serta mengenai gaming disorder secara keseluruhan. Mencoba pengobatan yang umum digunakan untuk kondisi kecanduan. Perawatan ini umumnya termasuk membantu penderita mengontrol keinginannya, bagaimana menghadapi pikiran-pikiran tidak rasional yang muncul, serta belajar untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Intrapersonal. Perawatan ini akan membantu seseorang untuk menguasai identitas dirinya sendiri, membangun rasa percaya diri, dan meningkatkan kecerdasan emosional. Interpersonal. Pada langkah ini, penderita akan diajarkan untuk memperbaiki kemampuan komunikasi mereka, membangun harga diri, meningkatkan kecerdasan emosional, serta berinteraksi dengan orang lain. Bantuan keluarga. Apabila kecanduan game yang dialami membuat hubungan dengan keluarga semakin memburuk, keluarga juga dianjurkan untuk berpartisipasi dalam terapi tersebut. Menjalani gaya hidup baru. Untuk mencegah terjadinya kecanduan bermain game, seseorang harus dapat mengenali kemampuan serta kelebihan yang dimilikinya dan menemukan kegiatan lain selain bermain game yang dianggap menyenangkan.	Delete Edit

Showing 1 to 7 of 7 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.5. Tampilan Form Jenis Penyakit

Form Jenis Penyakit yaitu halaman untuk menginput dan menampilkan data jenis penyakit. Form ini dirancang untuk menampilkan data penyakit apa saja yang di input pada database dalam merancang sistem pakar ini. Terdapat dua button di halaman ini yaitu “Edit dan Delete”. Masing-masing tombol berfungsi sebagaimana fungsinya.

IV.1.6. Form Kriteria

PSIKOMATIS v-1

Search...

- Dashboard
- Master Gejala
- Master Pasien
- Jenis Penyakit
- Bobot Kriteria
- History Diagnosa
- Logout

Kriteria

Show 10 entries Search:

No	Kriteria	Bobot
1	Tidak	0
2	Tidak Tau	0.2
3	Sedikit Yakin	0.4
4	Cukup Yakin	0.6
5	Yakin	0.8
6	Sangat Yakin	1

Showing 1 to 6 of 6 entries Previous 1 Next

Form Kriteria yaitu halaman untuk menampilkan data bobot kriteria jawaban dari pertanyaan pada halaman “Diagnosa”. Bobot kriteria ini merupakan hasil dialog antara penulis dengan pakar yang berkompeten di bidang psikologis. Masing-masing kriteria jawaban memiliki bobot yang berbeda.

IV.1.7. Form Diagnosa

[Dashboard](#)[Master Gejala](#)[Master Pasien](#)[Jenis Penyakit](#)[Bobot Kriteria](#)[History Diagnosa](#)[Logout](#)

Diagnosa

Nama	Boby Nasution
Jenkel	Laki-Laki
Alamat	Bromo

1. Apakah Anda mengalami Kelelahan ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

2. Apakah Anda mengalami Pikiran Tidak proporsional ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

3. Apakah Anda mengalami Sering lupa makan ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

4. Apakah Anda mengalami Kurang manajemen waktu ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

5. Apakah Anda mengalami Susah tidur ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

6. Apakah Anda mengalami Merasa Sangat Sedih dan Putus Asa ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

7. Apakah Anda mengalami Sulit berkonsentrasi atau mengingat sesuatu ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

8. Apakah Anda mengalami Lemas dan kurang energi ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

9. Apakah Anda mengalami Hilang keinginan untuk beraktivitas ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

10. Apakah Anda mengalami Merasa bersalah ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

11. Apakah Anda mengalami Pesimis terhadap segala hal ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

12. Apakah Anda mengalami Tidak nafsu makan ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

13. Apakah Anda mengalami Gangguan dalam tidur seperti sulit tidur atau bangun terlalu dini ?

- Tidak
 Tidak Tau
 Sedikit Yakin
 Cukup Yakin
 Yakin
 Sangat Yakin

14. Apakah Anda mengalami Delusi atau waham ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

15. Apakah Anda mengalami Muncul keinginan untuk bunuh diri ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

16. Apakah Anda mengalami Merasa gelisah, tidak bersemangat, dan tersudut ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

17. Apakah Anda mengalami Mudah tersinggung ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

18. Apakah Anda mengalami Meningkatnya ketegangan otot ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

19. Apakah Anda mengalami Kurang istirahat ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

20. Apakah Anda mengalami Nyeri ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

21. Apakah Anda mengalami Kelelahan ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

22. Apakah Anda mengalami Kecemasan berlebihan ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

23. Apakah Anda mengalami Merasa takut ?

- Tidak
- Tidak Tau
- Sedikit Yakin
- Cukup Yakin
- Yakin
- Sangat Yakin

24. Apakah Anda mengalami Merasa sedih ?

- Sangat Yakin
- Yakin
- Cukup Yakin
- Sedikit Yakin
- Tidak Tau
- Tidak

25. Apakah Anda mengalami Merasa marah ?

- Sangat Yakin
- Yakin
- Cukup Yakin
- Sedikit Yakin
- Tidak Tau
- Tidak

26. Apakah Anda mengalami Merasa putus asa ?

- Sangat Yakin
- Yakin
- Cukup Yakin
- Sedikit Yakin
- Tidak Tau
- Tidak

27. Apakah Anda mengalami Merasa bersalah ?

- Sangat Yakin
- Yakin
- Cukup Yakin
- Sedikit Yakin
- Tidak Tau
- Tidak

	<p>28. Apakah Anda mengalami Sakit kepala ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>29. Apakah Anda mengalami Masalah seksual ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
<p>30. Apakah Anda mengalami Lemas ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>31. Apakah Anda mengalami Lumpuh sementara pada tangan dan kaki ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>32. Apakah Anda mengalami Kehilangan keseimbangan ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
<p>33. Apakah Anda mengalami Kejang ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>34. Apakah Anda mengalami Kesulitan menelan ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>35. Apakah Anda mengalami Kesulitan berjalan ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
<p>36. Apakah Anda mengalami Gerakan tubuh tidak terkontrol atau gemetar ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>37. Apakah Anda mengalami Pingsan ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>38. Apakah Anda mengalami Distor ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
	<p>39. Apakah Anda mengalami Perbedaan Kemampuan Diri ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>40. Apakah Anda mengalami Gangguan Memori ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
<p>41. Apakah Anda mengalami Lemahnya kontrol gerakan tubuh ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>42. Apakah Anda mengalami Halusinasi (mendengar, melihat, atau merasakan sesuatu yang tidak ada) ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>43. Apakah Anda mengalami Serta delusi (memercayai hal-hal yang sebenarnya tidak terjadi) ?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>
<p>44. Apakah Anda mengalami Pikiran tidak proporsional ?</p> <p><input type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input type="radio"/> Cukup Yakin <input checked="" type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	<p>45. Apakah Anda mengalami Sakit fisik ?</p> <p><input type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak Tau <input type="radio"/> Sedikit Yakin <input checked="" type="radio"/> Cukup Yakin <input type="radio"/> Yakin <input type="radio"/> Sangat Yakin</p>	
<p>DIAGNOSA</p>		

Gambar IV.7. Tampilan Form Diagnosa

Form Diagnosa merupakan halaman yang menampilkan pertanyaan mengenai gejala-gejala gangguan psikomatis pada kondisi umum yang dirasakan oleh pasien berdasarkan 7 jenis penyakit yang tersistem. Sistem akan bekerja dimana pasien harus memilih jawaban dari pertanyaan-pertanyaan itu berdasarkan gejala apa yang dirasakan oleh pasien pada umumnya. Pasien hanya memilih jawaban sesuai kondisi tubuh (tidak, tidak tau, sedikit yakin, cukup yakin, yakin dan sangat yakin).

IV.1.8. Form Hasil Diagnosa

The screenshot shows a web application interface for 'PSIKOMATIS v-1'. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Master Gejala, Master Pasien, Jenis Penyakit, Bobot Kriteria, History Diagnosa, and Logout. The main content area is titled 'HASIL DIAGNOSA' and displays the following information:

- Search bar: Search... [Q]
- Header: HASIL DIAGNOSA
- Patient Name: Bobby Nasution
- Gender: Laki-Laki
- Score: 65.16352%
- Treatment Recommendation: **Positif Psikomatis GAME ONLINE**
- Edukasi.** Perawatan dijalankan dengan memberikan pengetahuan mengenai bahaya kecanduan games terhadap kesehatan mental serta mengenai gaming disorder secara keseluruhan. Mencoba pengobatan yang umum digunakan untuk kondisi kecanduan. Perawatan ini umumnya termasuk membantu penderita mengontrol keinginannya, bagaimana menghadapi pikiran-pikiran tidak rasional yang muncul, serta belajar untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi.
- Intrapersonal.** Perawatan ini akan membantu seseorang untuk menguasai identitas dirinya sendiri, membangun rasa percaya diri, dan meningkatkan kecerdasan emosional. **Interpersonal.** Pada langkah ini, penderita akan diajarkan untuk memperbaiki kemampuan komunikasi mereka, membangun harga diri, meningkatkan kecerdasan emosional, serta berinteraksi dengan orang lain. **Bantuan keluarga.** Apabila kecanduan game yang dialami membuat hubungan dengan keluarga semakin memburuk, keluarga juga dianjurkan untuk berpartisipasi dalam terapi tersebut. Menjalani gaya hidup baru. Untuk mencegah terjadinya kecanduan bermain game, seseorang harus dapat mengenali kemampuan serta kelebihan yang dimilikinya dan menemukan kegiatan lain selain bermain game yang dianggap menyenangkan.

Gambar IV.8. Tampilan Form Hasil Diagnosa

Form Hasil Diagnosa ini merupakan tampilan hasil diagnosa pasien yang menggunakan sistem pakar ini. Form ini muncul setelah pasien melakukan diagnosa, setelah itu layar akan menampilkan data identitas pasien beserta tingkat persentase gangguan yang dialami. Form ini juga akan menampilkan treatment nya dari tiap jenis psikomatis berdasarkan diagnosanya masing-masing.

IV.1.9. Form History Diagnosa

PSIKOMATIS v-1

Search...

- Dashboard
- Master Gejala
- Master Pasien
- Jenis Penyakit
- Robot Kriteria
- History Diagnosa
- Logout

History Diagnosa

Export Data Diagnosa

Show 10 entries Search:

No	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Jenis Psikomatis	Persen	Hasil
1	Dwi andika	Laki-Laki	Tembung	GAME ONLINE	54.4%	POSITIF
2	Dewi	Perempuan	Sunggal	GAME ONLINE	77.4208%	POSITIF
3	Siska	Perempuan	Binjai	ANXIETY DISORDER	62.56%	POSITIF
4	Boby Nasution	Laki-Laki	Bromo	GAME ONLINE	65.1635%	POSITIF
5	Doni	Laki-Laki	Brayan bengkel	BIPOLAR DISORDER	76.7972%	POSITIF

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.9. Tampilan Form History Diagnosa

Form History Diagnosa merupakan halaman untuk menampilkan data pasien yang sudah melakukan diagnosa dengan sistem pakar ini. Riwayat data pasien akan tersimpan secara otomatis pada database setelah melakukan diagnosa. Form ini juga berfungsi untuk mencetak rekapan data pasien yang sudah pernah berkunjung atau menggunakan sistem pakar ini.

IV.2. Uji Coba Hasil

IV.2.1 Uji Coba Sistem

Uji sistem pakar mendiagnosa gangguan psikomatis pada kaum muda ini dilakukan dengan menggunakan browser Mozilla Firefox dan chrome untuk sistem web dengan menggunakan laptop dan handphone. Secara keseluruhan, sistem pakar dapat berfungsi dengan baik untuk melakukan konsultasi diagnosa gangguan psikomatis pada kaum muda, melihat informasi gejala gangguan psikomatis, memberikan hasil diagnosa yang sesuai dengan gejala dan melakukan pengelolaan data penyakit, dan gejala yang

dialami pasien. Metode certainty factor yang di gunakan pada sistem pakar ini sangat cocok karena hanya mengolah dua bobot data dalam sekali perhitungan.

IV.2.1 Uji Coba User

Dari hasil sistem yang dibuat kemudian penulis melakukan evaluasi, dengan cara melakukan uji coba kepada kawan sebagai simulasi terhadap pasien. Hal ini dilakukan agar penulis melihat apakah sistem pakar ini efisien dan efektif dapat membantu pakar dalam memberikan konsultasi terhadap pasien, serta membantu pasien dalam efisiensi waktu saat konsultasi.

IV.2.3. Skenario Pengujian

Melakukan pengujian terhadap hasil dan membandingkan dengan konsep penyelesaian masalah yang telah dirancang pada bab sebelumnya, apakah hasilnya sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Skenario pengujian dengan menggunakan secara langsung pada aplikasi sistem pakar dapat dituangkan dalam bentuk tabel hasil pengujian seperti berikut :

1. Login Sistem Admin

Tabel IV.1 Pengujian Sistem Login Admin

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:lundu Password:admin Klik tombol login	Form menampilkan masuk untuk bagian admin, sebagai halaman dashboard sistem pakar	Dapat masuk ke tampilan utama Admin	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

1.	Username:admin Password:lundu Klik tombol login	Tidak dapat login dan masuk kehalaman admin dan pesan error	Menampilkan pesan error dihalaman login	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak
----	-------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------

2. Pengujian Dashboard

Tabel IV.2. Dashboard

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Dashboard	Tampilan form Dashboard	Tidak ada field.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

3. Pengujian Master Gejala

Tabel IV.3. Master Gejala

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Master Gejala	Akan menampilkan form Master Gejala	Terdapat beberapa field yang dapat diisi.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Create Gejala"	Menginput kriteria gejala psikosomatis.	Tombol "Create Gejala" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Edit"	Memperbaharui data Gejala sesuai dengan gejala jenis gangguan psikosomatis.	Tombol "Edit" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Delete"	Menghapus data Gejala yang salah input di sistem.	Tombol "Delete" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

4. Pengujian Master Pasien

Tabel IV.4. Master pasien

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
---------------	-----------------	------------	------------

Master Pasien	Akan menampilkan form Master Pasien.	Terdapat beberapa field yang dapat diisi.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Add Pasien"	Menginput data pasien yang akan menggunakan sistem pakar ini.	Tombol "Add Pasien" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Diagnosa"	Memilih jawaban dari pertanyaan berdasarkan gejala yang dirasakan oleh pasien.	Tombol "Diagnosa" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Edit"	Mengubah data pasien yang salah input di sistem.	Tombol "Edit" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik "Delete"	Menghapus data pasien yang pernah menggunakan sistem pakar ini.	Tombol "Delete" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

5. Pengujian Form Diagnosa

Tabel IV.5. Form Diagnosa

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Diagnosa	Menampilkan form diagnosa pasien yang menggunakan sistem memilih gejala yang ditampilkan sistem sesuai keadaan yang dirasakan .	Form "Diagnosa" dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

6. Pengujian Hasil Diagnosa

Tabel IV.6. Form Hasil Diagnosa

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
---------------	-----------------	------------	------------

Hasil Diagnosa	Menampilkan form hasil diagnosa pasien yang telah melakukan diagnosa pada sistem ini .	Form “Hasil Diagnosa” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[✓] diterima [] ditolak
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	-----------------------------

7. Pengujian History Diagnosa

Tabel IV.7. History Diagnosa

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
History Diagnosa	Akan menampilkan data pasien yang pernah menggunakan sistem pakar ini.	Form “History Diagnosa” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[✓] diterima [] ditolak
Klik “Export Data Diagnosa”	Mencetak data pasien yang telah menggunakan sistem ini pada halaman excel.	Tombol “Export Data Diagnosa” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[✓] diterima [] ditolak

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat di simpulkan hasil yang di dapat yaitu :

1. Sistem berjalan sesuai dengan metode yang dirancang yaitu certainty factor.
2. Sistem memberikan informasi diagnosis yang akurat mengenai gangguan psikosomatis .
3. Diagnosa merupakan hasil dari perhitungan metode certainty factor.

IV.2.3. Kelebihan Sistem

Adapun kesimpulan penulis mengenai kelebihan dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Pada tahap proses diagnosa dapat dilakukan dengan lebih cepat, tepat, akurat dan efisien serta data dapat tersimpan dengan teratur karena sudah ada sistem basis data (*database*) untuk menjaga keamanan dari data yang di masukkan.
2. Sistem dapat mengolah data dengan cepat dan tepat karena menggunakan metode certainty factor.
3. Sistem yang dibangun dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat agar lebih memperhatikan gangguan psikosomatis.
4. Data yang diolah sistem sangat akurat.

IV.2.4. Kekurangan Sistem

Adapun kesimpulan penulis mengenai kekurangan dari sistem yang diusulkan adalah :

1. Sistem belum menyediakan laporan secara mendetail tentang solusi alternatif.
2. Sistem yang dirancang belum berbasis online, sehingga sistem yang dibangun tidak dapat dijalankan jika server tidak di aktifkan.