

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi untuk menentukan jenis penyakit dengan metode *Simple Additive Weighting* (CPK) telah berhasil dibangun dan dapat digunakan.
2. Aplikasi untuk menentukan jenis penyakit dengan metode *Simple Additive Weighting* (CPK) berhasil melakukan pemilihan penyakit kulit sesuai dengan kriteria-kriteria yang mendukungnya sehingga sistem ini akan bermanfaat untuk mendukung orang tidak lagi bingung karena penyakit kulit yang diderita.

6.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai dengan pengujian sistem pendukung keputusan untuk menentukan jenis penyakit di tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Sistem yang dibuat perlu ditambah data yang lebih banyak mengenai kriteria kelengkapan soal yang diberikan dan macam jenis penyakit.

DAFTAR PUSTAKA

- Benita, Christine (2010) .Pengembangan Sistem Pakar Diagnosa dan Terapi untuk Penyakit Tuberkolosis(TBC) dengan Metode *Fuzzy-Tsukamoto*. Tugas Akhir, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Damayanti, Fani (2010) Pembangunan Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Jenis Alergi Dan Penanganannya Pada Penderita Alergi. Tugas Akhir, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- dss.constructive-learning.info/?p=99. (2013, 2 Desember). Metode *Simple Additive Weighting*.
- edi-ismanto.blogspot.com. (2013, 2 Desember). Metode *Simple Additive Weighting SAW*.
- Kristian, Deni (2009). Pengembangan Aplikasi dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia. Tugas Akhir, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- muhammadmuchtarsyahroni.blogspot.com. (2013, 24 November). Jenis jenis penyakit kulit.
- Pramudya, P. (2012). Membuat Aplikasi untuk Windows Phone. Yogyakarta: Andi.
- Prof. Dr. dr. Adhi Djuanda, dr. A. Kosasih , dkk. (2011), Ilmu Penyakit Kulit dan Kelamin. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Sudirman S, Suyoto, dkk. (2012). Panduan Belajar Ilmu Kesehatan Kulit & Kelamin. Yogyakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Wulandari, Arry (2007). Pembangunan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Umum. Tugas Akhir, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PENGEMBANGAN APLIKASI DIAGNOSA PENYAKIT KULIT DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING BERBASIS WINDOWS PHONE

Dipersiapkan oleh:

Wilson Saliem Wibowo / 09.07.05848

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
		SKPL-CPK	1/20
	Fakultas Teknologi Industri		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Gambar

1. Gambar 3.1 Use Case Diagram15



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Aplikasi diagnosa penyakit kulit sederhana yang bernama "CPK (Cek Penyakit Kulit)" yang digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. Dokumen ini digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak "CPK" yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu para pengguna untuk mendiagnosa penyakit kulit yang diderita.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak "CPK" dibangun dengan tujuan untuk:

1. Menampilkan halaman utama "CPK".
2. Menampilkan hasil untuk menentukan jenis penyakit kulit, berdasarkan gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit.
3. Menampilkan halaman tentang info tentang jenis-jenis penyakit kulit.
4. Menampilkan tentang pembuat aplikasi.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
CPK	Aplikasi sederhana untuk membantu pengguna dalam menentukan jenis penyakit kulit yang diderita
SKPL_CPK_XX	Kode yang mempresentasikan kebutuhan pada "CPK" dimana XX merupakan nomor fungsi produk.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan dokumen ini adalah :

1. Asastani, Helga, Laksita., 2012. Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kosmetik Perawatan Kulit dengan Metode Additive Weighting Berbasis Web, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
2. Hannyta, Vera, 2012. Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Salon Kecantikan dengan Metode *Forward Chaining* Berbasis *Mobile*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
3. Wibowo, Wison Saliem, 2012. Sistem Penjualan Perabot, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak "CPK" yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk, karakteristik program, batasan-batasan dalam penggunaan perangkat lunak, dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak "CPK" tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak "CPK" yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

"CPK" adalah sebuah perangkat lunak yang dibangun secara khusus untuk memudahkan para pengguna yang belum dapat memanfaatkan windows phone untuk menentukan jenis penyakit kulit yang diderita. Dalam penggunaan aplikasi ini pengguna dapat memilih inputan data meliputi gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit untuk mendapatkan jenis penyakit kulit yang diderita.

Pengguna berinteraksi dengan aplikasi yang ditampilkan dalam bentuk halaman windows di windows phone. Secara garis besar, proses diawali dengan melakukan *request* terhadap pilihan menu-menu yang ada untuk menuju ke halaman yang diinginkan.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak CPK adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Halaman Utama (SKPL_CPK_01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman utama CPK.
2. Fungsi Halaman Cek Hasil (SKPL_CPK_02) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan peraturan pemilihan objek yang akan digunakan oleh pengguna aplikasi.

Fungsi ini meliputi :

- 2.1. Fungsi Cek Gejala (SKPL_CPK_02_01) adalah fungsi untuk menentukan jumlah nilai gejala penyakit lain yang akan dihitung untuk mendapatkan jenis penyakit kulit.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	9/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- 2.2. Fungsi Cek Bentuk (SKPL_CPK_02_02) adalah fungsi untuk menentukan jumlah nilai bentuk penyakit kulit yang akan dihitung untuk mendapatkan jenis penyakit kulit.
- 2.3. Fungsi Cek Warna (SKPL_CPK_02_03) adalah fungsi untuk menentukan jumlah nilai warna penyakit kulit yang akan dihitung untuk mendapatkan jenis penyakit kulit.
- 2.4. Fungsi Cek Letak (SKPL_CPK_02_04) adalah fungsi untuk menentukan jumlah nilai letak penyakit kulit yang akan dihitung untuk mendapatkan jenis penyakit kulit.
- 2.5. Fungsi Hasil (SKPL_CPK_02_05) adalah fungsi untuk gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit untuk menghasilkan jenis penyakit kulit yang diderita.
3. Fungsi Halaman Info Penyakit (SKPL_CPK_04) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit kulit.
- 4.1. Fungsi Halaman Bisul (SKPL_CPK_04_01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit bisul.
- 4.2. Fungsi Halaman Cacar (SKPL_CPK_04_02) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit cacar.
- 4.3. Fungsi Halaman Campak (SKPL_CPK_04_03) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit campak.

- 4.4. Fungsi Halaman Eksim (SKPL_CPK_04_04) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit eksim.
- 4.5. Fungsi Halaman Impetigo (SKPL_CPK_04_05) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit impetigo.
- 4.6. Fungsi Halaman Jerawat (SKPL_CPK_04_06) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit jerawat.
- 4.7. Fungsi Halaman Kudis (SKPL_CPK_04_07) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit kudis.
- 4.8. Fungsi Halaman Kurap (SKPL_CPK_04_08) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit kurap.
- 4.9. Fungsi Halaman Panu (SKPL_CPK_04_09) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit panu.
- 4.10. Fungsi Halaman Psoriasis (SKPL_CPK_04_10) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang informasi penyakit psoriasis.
4. Fungsi Halaman Tentang (SKPL_CPK_04) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang profil pembuat aplikasi.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak CPK ini adalah user dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Mamahami pengoperasian Windows Phone.
2. Memahami penggunaan CPK

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak CPK tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak CPK.
2. Keterbatasan Perangkat Lunak
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).
3. Kebutuhan Keandalan
Pengembangan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan pengguna dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

2.5 Asumsi Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak CPK adalah:

1. Tersedianya perangkat mobile windows phone 7.8.
2. Tersedianya computer dengan spesifikasi minimum 1,6GHz, 2GB RAM, 64GB HDD, DirectX 9, Display minimum 1024 x 768.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	12/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak CPK meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar windows phone untuk berinteraksi dengan perangkat lunak.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi CPK adalah:

1. Mouse
2. Keyboard
3. Monitor

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak CPK adalah:

1. Nokia Lumia 800

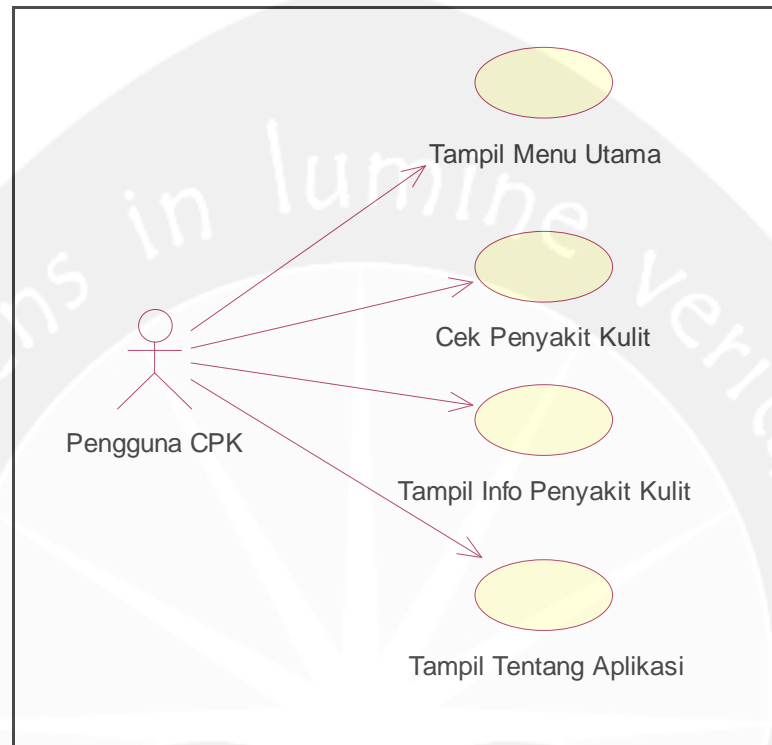
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan perangkat lunak CPK adalah sebagai berikut:

1. Nama :Windows 8
Sumber :Microsoft
Sebagai Sistem Operasi yang dibutuhkan dalam pembuatan perangkat lunak CPK.
2. Nama :Visual Studio 2010
Sumber :Microsoft
Sebagai project tool yang dibutuhkan dalam pembuatan antarmuka, hingga logika perangkat lunak CPK.
3. Nama :Corel Draw X3
Sumber :Corel Draw
Sebagai project tool yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar perangkat lunak CPK.
4. Nama :Windows Phone 7.8
Sumber :Microsoft
Sebagai Sistem Operasi dimana perangkat lunak CPK dijalankan.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use Case Specification : Tampil Menu Utama

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk ke dalam sistem dengan memilih salah satu jenis pilihan menu yang akan dilakukan.

2. Primary Actor

Pengguna CPK

3. Supporting Actor

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	15/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor masuk kedalam sistem.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan cek penyakit kulit, tampil info penyakit, dan tampil tentang aplikasi.
3. Aktor memilih untuk menggunakan pilihan menu
 - A-1 Aktor memilih untuk cek penyakit kulit.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan info penyakit kulit.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan tentang aplikasi.
4. Sistem menampilkan form untuk mengelola jenis penyakit kulit.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk cek penyakit kulit.
1. Sistem menampilkan pengecekan penyakit kulit.
- A-2 Aktor memilih untuk menampilkan info penyakit kulit.
1. Sistem menampilkan informasi tentang penyakit kulit.
- A-3 Aktor memilih untuk menampilkan tentang aplikasi.
1. Sistem menampilkan informasi tentang aplikasi cpk

6. Pre Condition

Aktor telah memasuki system

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	16/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Post Conditions

Aktor dapat menggunakan sistem

4.1.2 Use Case Specification : Cek penyakit kulit

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh actor untuk mendapatkan hasil jenis penyakit kulit berdasarkan gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit yang telah diinputkan oleh actor.

2. Primary Actor

Pengguna CPK

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk cek penyakit kulit.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pemilihan gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit untuk mencari hasil jenis penyakit kulit.
3. Aktor menginputkan pilihan berdasarkan gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit.
4. Sistem menampilkan jenis penyakit kulit berdasarkan inputan yang telah dimasukkan oleh actor.
5. Use Case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	17/20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternatif Flow

None

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem meminta aktor melengkapi inputan.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

7. Pre Conditions

Aktor sudah memilih untuk cek penyakit kulit.

8. Post Conditions

Aktor mendapatkan jenis penyakit kulit berdasarkan inputan yang telah diinputkan.

4.1.3 Use Case Spesification : Tampil Info Penyakit

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh actor untuk menampilkan jenis-jenis penyakit kulit.

2. Primary Actor

Pengguna CPK

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk menampilkan informasi jenis penyakit kulit.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk menampilkan jenis-jenis penyakit kulit.
3. Aktor menginputkan jenis penyakit kulit yang ingin di tampilkan
4. Sistem menampilkan jenis penyakit kulit berdasarkan inputan yang telah dimasukkan oleh aktor.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CPK	18/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

None

6. Pre Conditions

Aktor sudah memilih untuk menampilkan informasi jenis penyakit kulit.

7. Post Conditions

Aktor dapat menampilkan jenis penyakit kulit.

4.1.4 Use Case Spesification : Tampil Tentang Aplikasi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh actor untuk menampilkan informasi tentang aplikasi CPK.

2. Primary Actor

Pengguna CPK

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi CPK.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk menampilkan informasi tentang aplikasi CPK.
3. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

None

6. Pre Conditions

Aktor sudah memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi CPK.

7. Post Conditions

Aktor dapat menampilkan informasi tentang aplikasi CPK.



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK


PENGEMBANGAN APLIKASI DIAGNOSA PENYAKIT KULIT
DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING
BERBASIS WINDOWS PHONE

Dipersiapkan oleh:

Wilson Saliem Wibowo / 09.07.05848

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen	Halaman
		DPPL-CPK	1/27

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Ruang Lingkup	6
1.3	Definisi dan Akronim	7
1.4	Referensi	7
2	Deskripsi Dekomposisi	8
2.1	Dekomposisi Modul	8
2.2.1	Rancangan Arsitektur	8
2.2	Perancangan Rinci	9
2.2.1	Squence Diagram	9
2.2.2	Class Diagram	17
2.2.3	Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram	18
3	Perancangan Antarmuka dan Fungsional	22
3.1	Antarmuka Halaman Menu Utama	22
3.2	Antarmuka Halaman Soal	23
3.3	Antarmuka Halaman Hasil	24
3.4	Antarmuka Halaman Info Penyakit	25
3.5	Antarmuka Halaman Detail Penyakit	26
3.6	Antarmuka Halaman Tentang	27

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur	8
Gambar 2.2 Sequence Diagram: Tampil Menu Utama	9
Gambar 2.3 Sequence Diagram: Cek Gejala	10
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Cek Bentuk	11
Gambar 2.5 Sequence Diagram: Cek Warna	12
Gambar 2.6 Sequence Diagram: Cek Letak & Hasil	13
Gambar 2.7 Sequence Diagram: Info List	14
Gambar 2.8 Sequence Diagram: Tampil Tentang	15
Gambar 2.9 Class Diagram	16
Gambar 3.1 Gambar Antarmuka Halaman Menu Utama	22
Gambar 3.2 Gambar Antarmuka Halaman Soal	23
Gambar 3.3 Gambar Antarmuka Halaman Hasil	24
Gambar 3.4 Gambar Antarmuka Halaman Info Penyakit ...	25
Gambar 3.5 Gambar Antarmuka Halaman Detail Penyakit .	26
Gambar 3.6 Gambar Antarmuka Halaman Tentang	27

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat lunak "CPK" dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan halaman utama "CPK".
2. Menampilkan hasil untuk menentukan jenis penyakit kulit, berdasarkan gejala penyakit lain, bentuk penyakit kulit, warna penyakit kulit, dan letak penyakit kulit.
3. Menampilkan halaman tentang info tentang jenis-jenis penyakit kulit.
4. Menampilkan tentang pembuat aplikasi.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
CPK	Aplikasi sederhana untuk membantu pengguna dalam menentukan jenis penyakit kulit yang diderita
UI	Tampilan antarmuka halaman pengguna pada device.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan dokumen ini adalah :

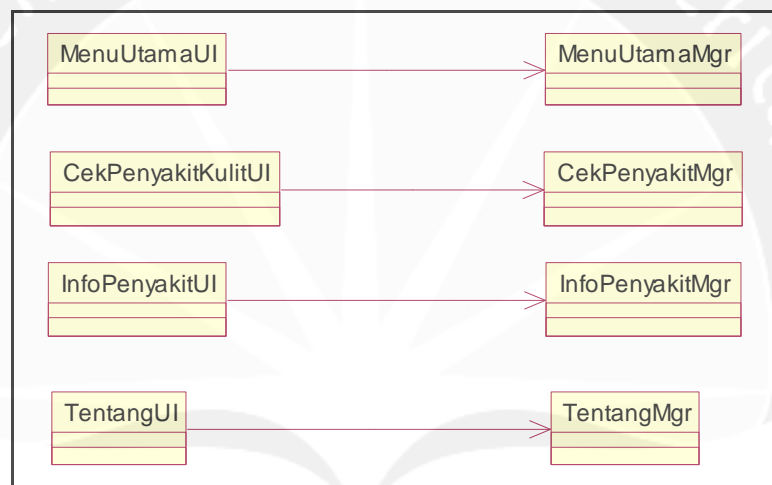
1. Sudiatmika, I Gede., 2008. Sistem Pendukung Keputusan pemikihan penginapan di bali dengan metode AHP dan TOPSIS Berbasis Web, Skripsi Unpublished, Manajemen Informatika & Teknik Komputer, Stikom, Surabaya.
2. Asastani, Helga, Laksita., 2012. Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kosmetik Perawatan Kulit dengan Metode Additive Weighting Berbasis Web, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
3. Hannyta, Vera, 2012. Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Salon Kecantikan dengan Metode *Forward Chaining* Berbasis *Mobile*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

4. Wibowo, Wison Saliem, 2013. Pengembangan aplikasi daignosa penyakit kulit dengan metode simple additive weighting berbasis windows phone, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

2. Deskripsi Dekomposisi

2.1 Dekomposisi Modul

2.1.1 Rancangan Arsitektur

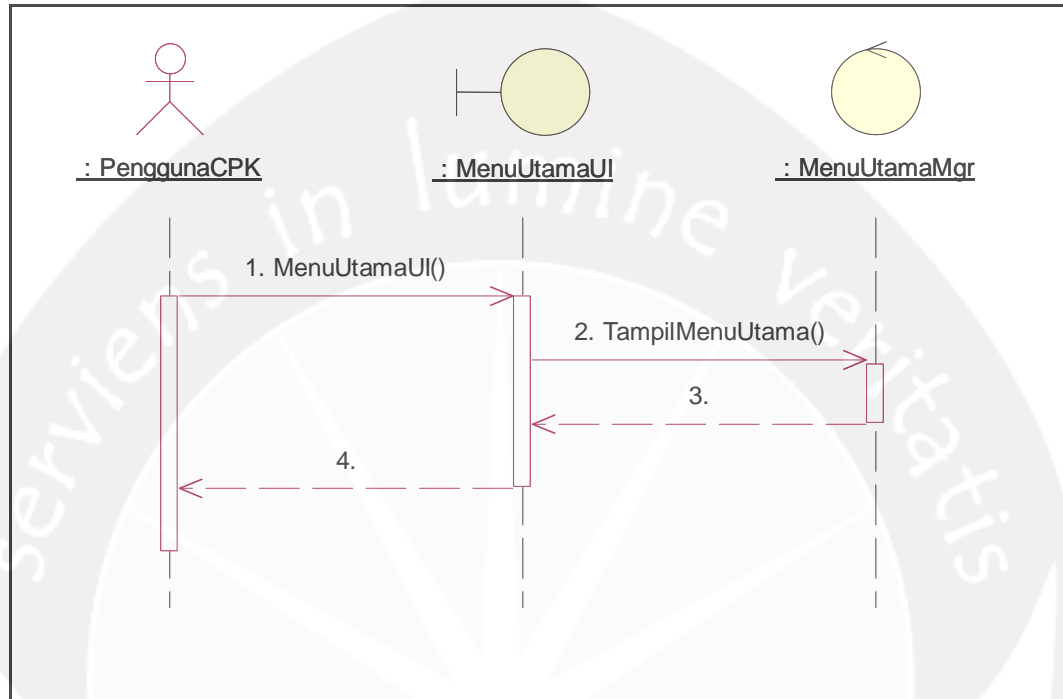


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur

2.2 Perancangan Rinci

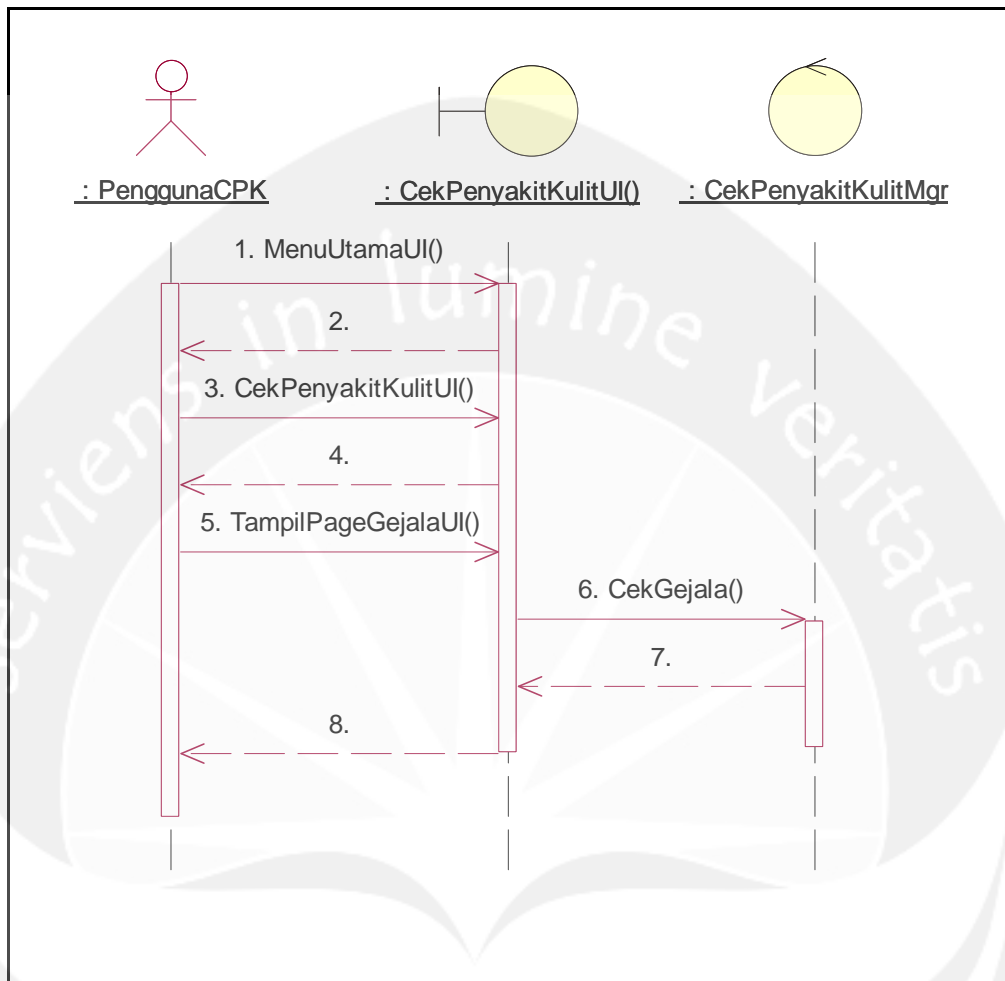
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1 Tampil Menu Utama



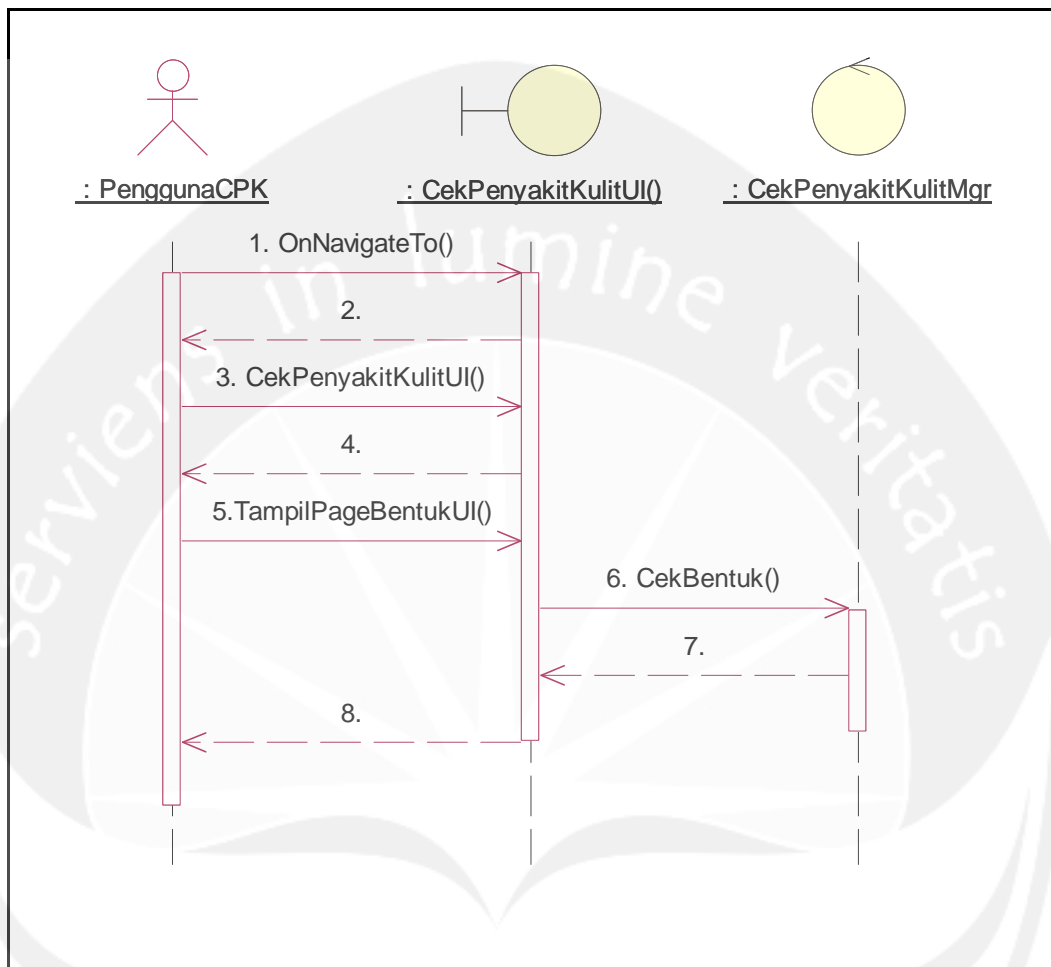
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Tampil Menu Utama

2.2.1.2 Cek Gejala



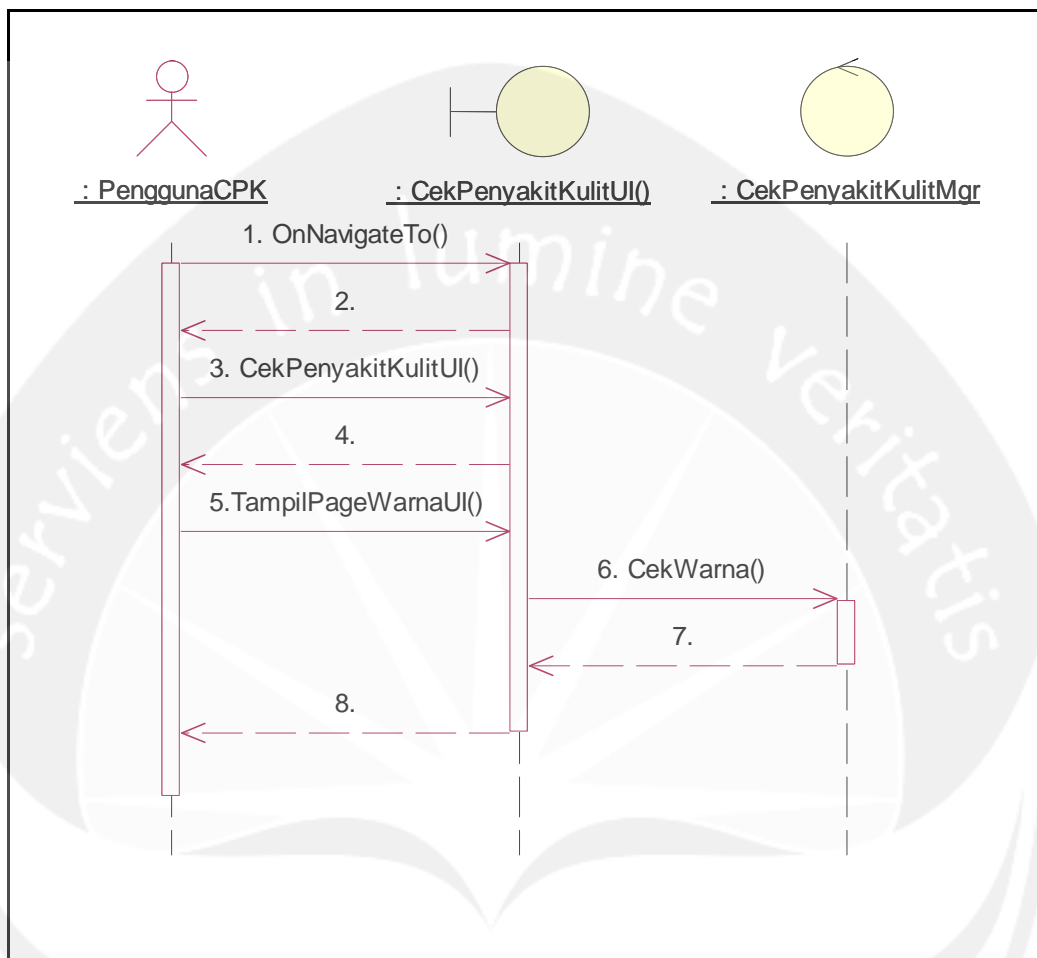
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Cek Gejala

2.2.1.3 Cek Bentuk



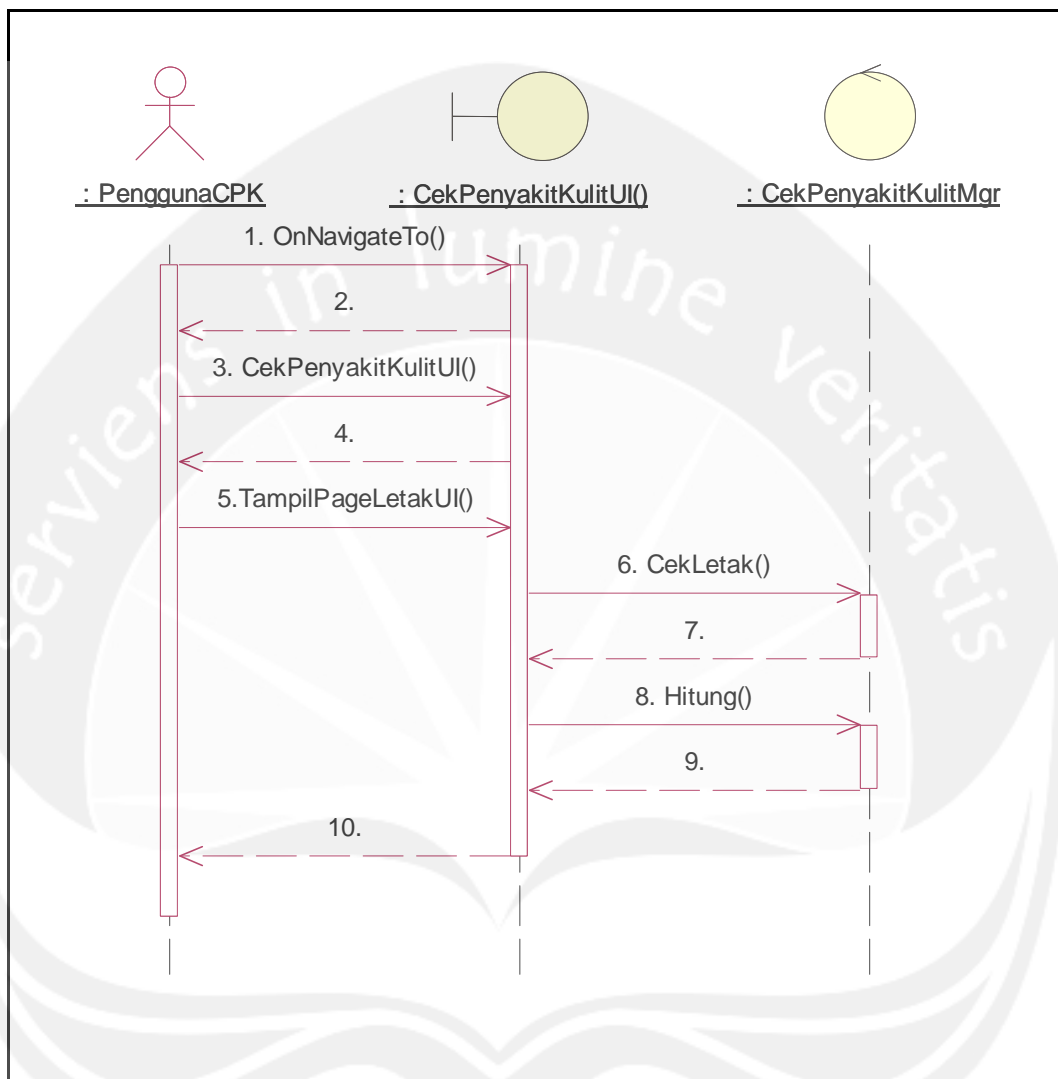
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Cek Bentuk

2.2.1.4 Cek Warna



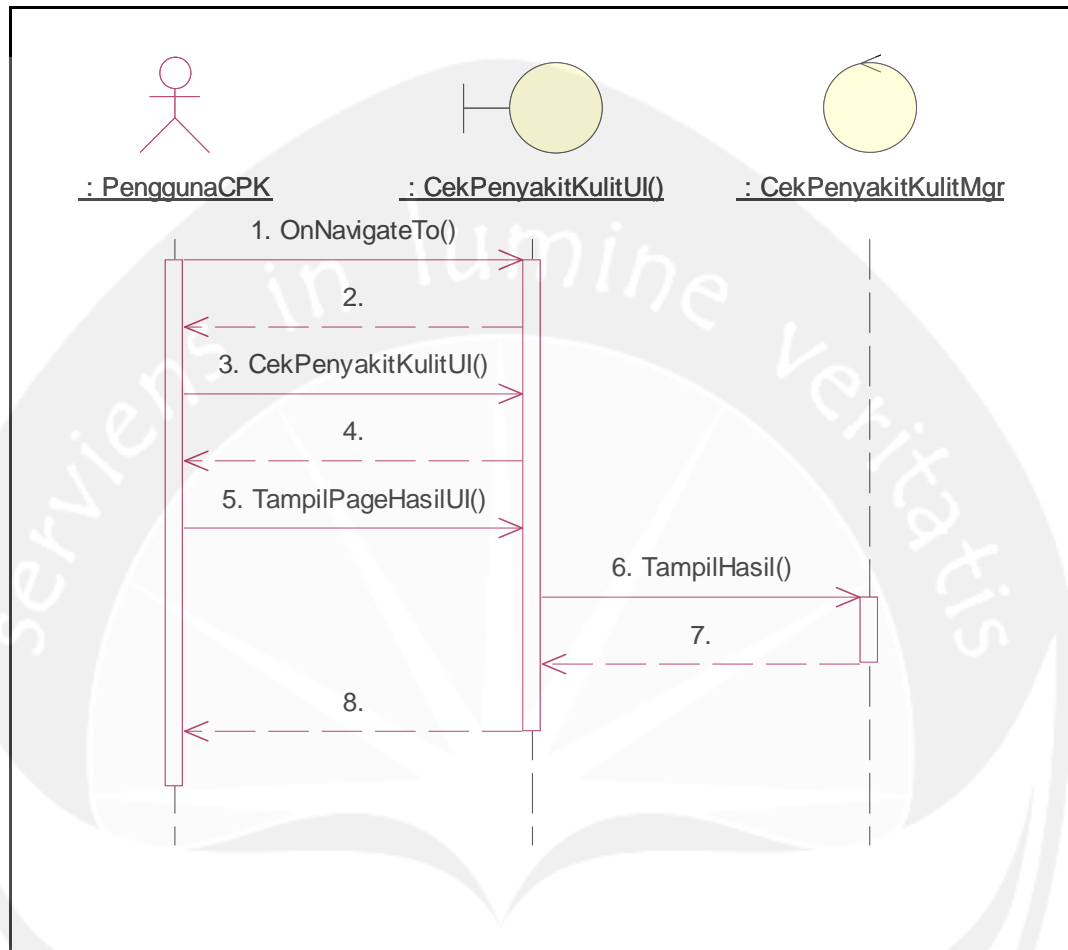
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Cek Warna

2.2.1.5 Cek Letak & Hitung



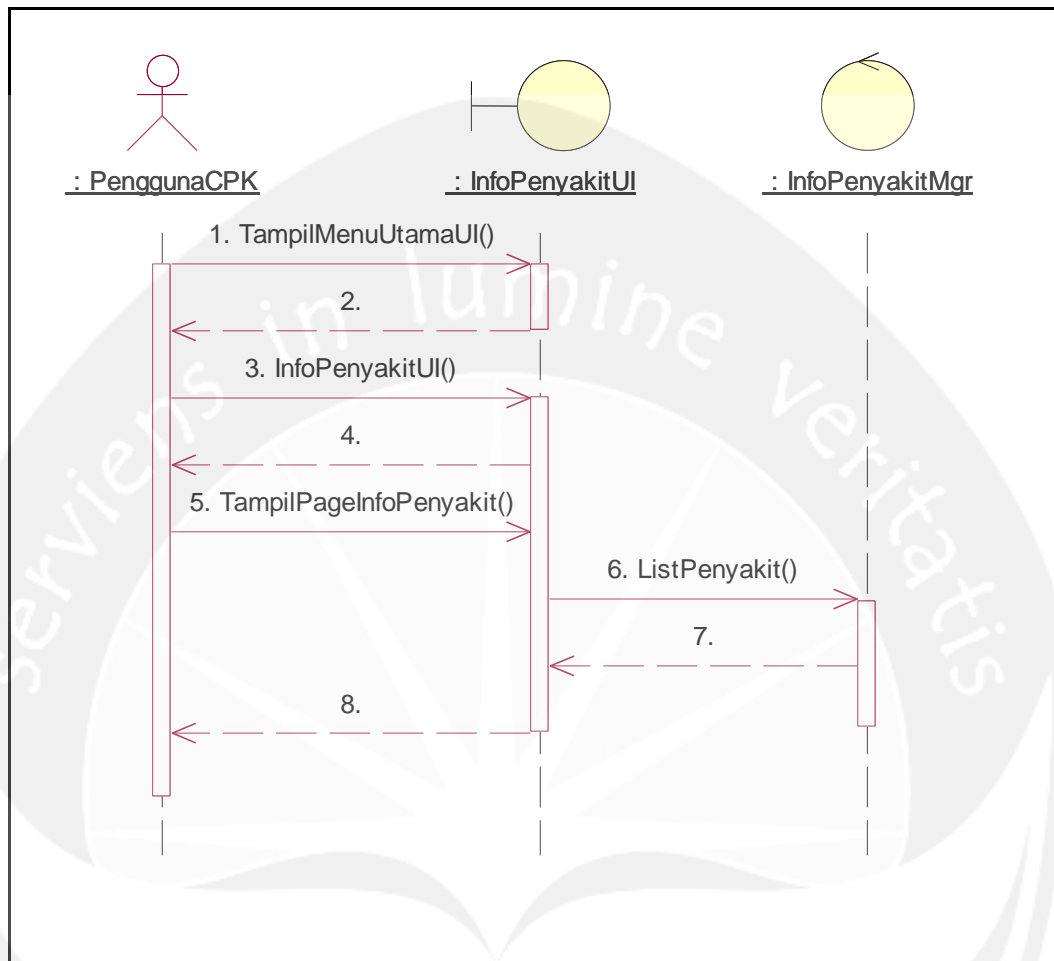
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Cek Letak & Hitung

2.2.1.6 Hasil



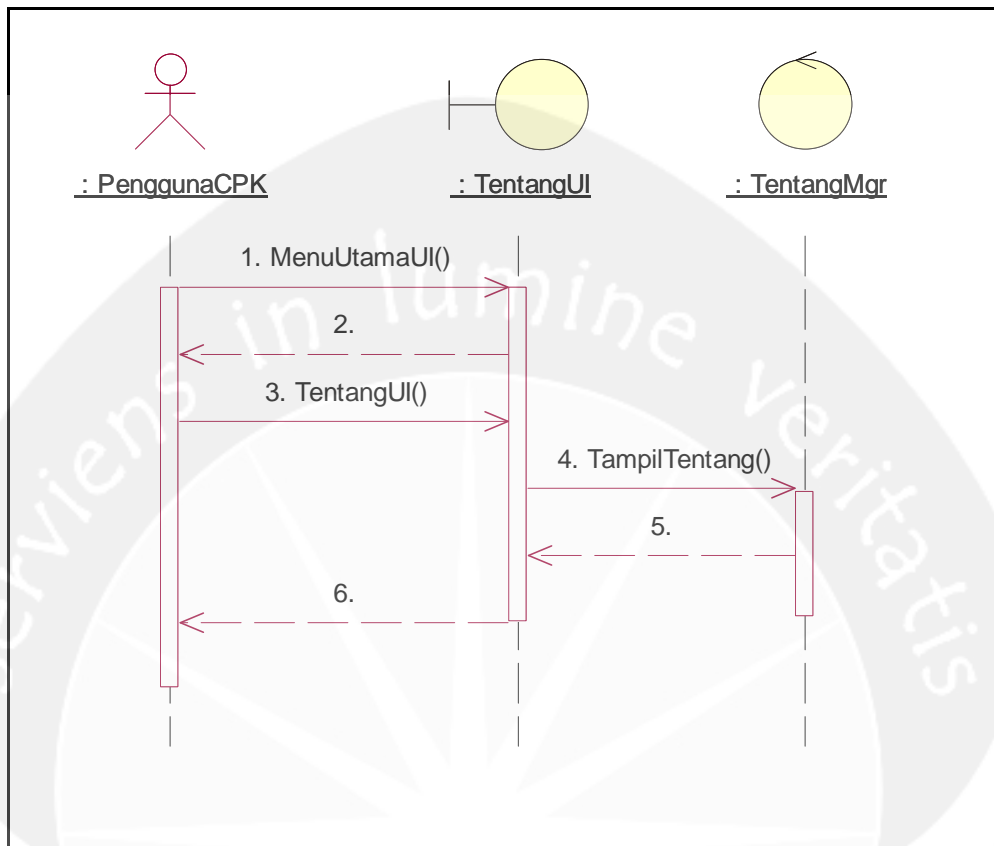
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Hasil

2.2.1.7 List Penyakit



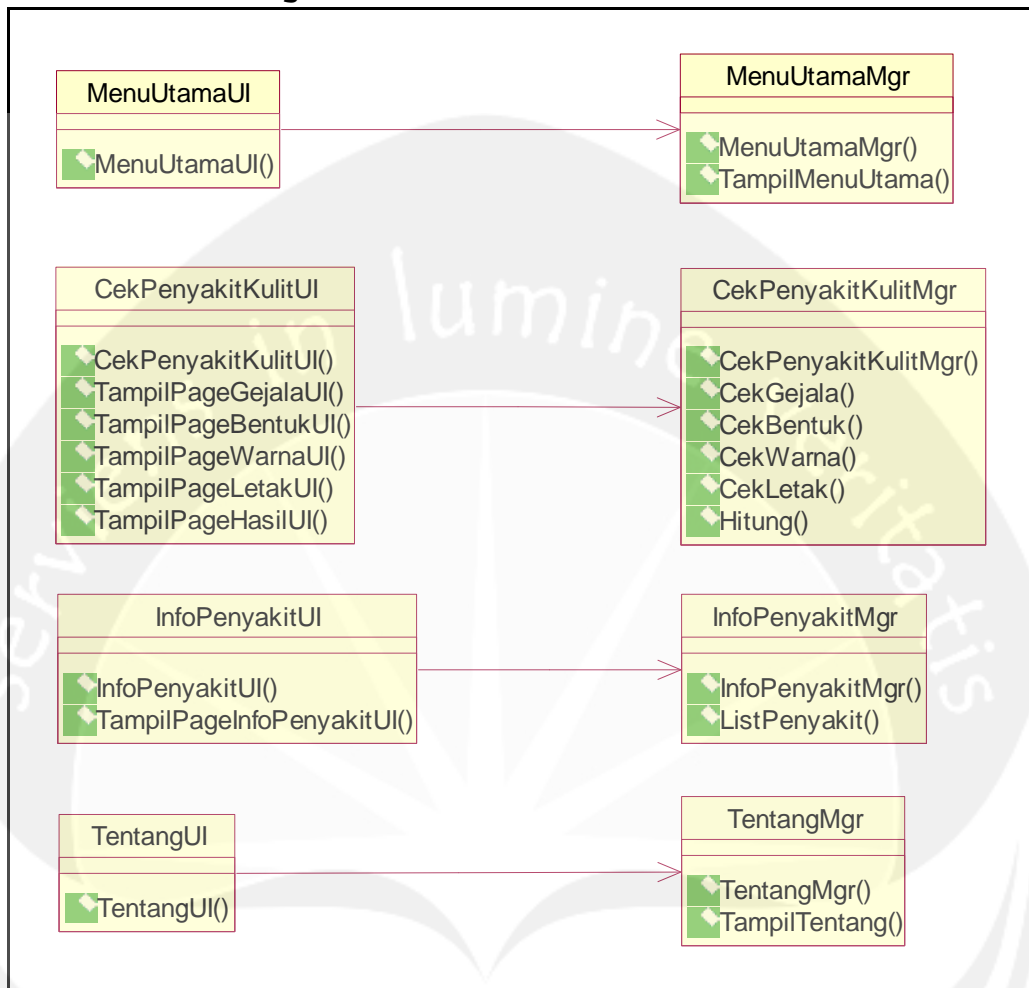
Gambar 2.8 Sequence Diagram : List Penyakit

2.2.1.8 Tampil Tentang



Gambar 2.9 Sequence Diagram : Tampil Tentang

2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.10 Class Diagram

2.2.3 Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram

2.2.3.1 Spesifikasi Desain Kelas MenuUtamaUI

MenuUtamaUI	<<boundary>>
<pre>+MenuUtamaUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.2 Spesifikasi Desain Kelas CekPenyakitKulitUI

CekPenyakitKulitUI	<<boundary>>
<pre>+CekPenyakitKulitUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +TampilPageGejala() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman gejala penyakit lain. +TampilPageBentuk() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman bentuk penyakit kulit. +TampilPageWarna() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman warna penyakit kulit. +TampilPageLetak() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman letak penyakit kulit. +TampilPageHasil() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman hasil.</pre>	

2.2.3.3 Spesifikasi Desain Kelas InfoPenyakitUI

InfoPenyakitUI	<<boundary>>
+InfoPenyakitUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+TampilPageInfoPenyakitUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman informasi jenis-jenis penyakit.	

2.2.3.4 Spesifikasi Desain Kelas TentangUI

TentangUI	<<boundary>>
+TentangUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.5 Spesifikasi Desain Kelas MenuUtamaMgr

MenuUtamaMgr	<<control>>
+MenuUtamaMgr() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+TampilMenuUtama() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman menu utama.	

2.2.3.6 Spesifikasi Desain Kelas CekPenyakitKulitMgr

CekPenyakitKulitMgr	<<control>>
<pre> +CekPenyakitKulitMgr () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +CekGejala() Operasi ini digunakan untuk mengecek gejala-gejala penyakit lain yang diinputkan oleh pengguna. +CekBentuk() Operasi ini digunakan untuk mengecek bentuk-bentuk penyakit kulit yang diinputkan oleh pengguna. +CekWarna() Operasi ini digunakan untuk mengecek warna-warna penyakit kulit yang diinputkan oleh pengguna. +CekLetak() Operasi ini digunakan untuk mengecek letak-letak penyakit kulit yang diinputkan oleh pengguna. +Hitung() Operasi ini digunakan untuk menghitung nilai untuk menemukan jenis penyakit dengan metode SAW. </pre>	

2.2.3.7 Spesifikasi Desain Kelas InfoPenyakitMgr

InfoPenyakitMgr	<<control>>
<pre> +InfoPenyakitMgr() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +ListPenyakit() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman list info penyakit kulit. </pre>	

2.2.3.8 Spesifikasi Desain Kelas TentangMgr

TentangMgr	<<control>>
+TentangMgr() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+TampilTentang() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman tentang pembuat aplikasi.	

3. Perancangan Antarmuka dan Fungsional

3.1 Antarmuka Halaman Menu Utama



Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Menu Utama

Gambar 3.1 merupakan rancangan halaman menu utama yang berisi judul perangkat lunak serta tombol-tombol (tombol cek, info penyakit, dan tentang) pilihan yang digunakan untuk menuju ke halaman tertentu sesuai dengan fungsinya masing-masing. Tombol cek akan digunakan untuk menghantarkan pengguna ke halaman cek penyakit kulit yang merupakan fungsi utama dari perangkat lunak ini. Tombol info penyakit akan digunakan untuk menghantarkan pengguna ke halaman info penyakit yang berisi tentang jenis-jenis penyakit kulit pada aplikasi ini. Tombol tentang akan digunakan untuk menghantarkan pengguna ke halaman tentang yang berisi tentang aplikasi perangkat lunak "CPK".

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – CPK	22/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2 Antarmuka Halaman Menu Soal



Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Soal

Gambar 3.2 merupakan rancangan antarmuka halaman soal. Yang mana dalam antarmuka ini memilih satu atau lebih inputan dengan mengisi checkbox sesuai dengan kehendak pengguna. Kemudian tombol lanjut akan digunakan untuk melanjutkan ke halaman soal selanjutnya sampai soal terakhir dan akan diproses hasilnya yang akan ditampilkan pada halaman hasil.

3.3 Antarmuka Halaman Hasil



Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Hasil

Gambar 3.3 merupakan rancangan antarmuka halaman halaman hasil. Pada antarmuka ini terdapat text untuk memperjelas dalam menerangkan hasil yang di maksud oleh perangkat lunak. Serta dalam antarmuka ini terdapat tombol untuk memunculkan detail hasil dari informasi yang dimaksud oleh perangkat lunak tersebut.

3.4 Antarmuka Halaman Info Penyakit



Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Info Penyakit

Gambar 3.4 merupakan rancangan antarmuka halaman info penyakit. Pada antarmuka ini menampilkan list seluruh jenis-jenis penyakit kulit yang ada di aplikasi yang jika dipilih salah satu dari jenis penyakit kulit akan menampilkan informasi penyakit kulit yang dipilih oleh pengguna secara detail.

3.5 Antarmuka Halaman Menu Detail Penyakit



Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Detail Penyakit

Gambar 3.5 merupakan rancangan antarmuka halaman detail penyakit yang menampilkan informasi salah satu jenis penyakit kulit yang berisi gambar dan keterangan mengenai suatu penyakit kulit yang akan ditampilkan untuk pengguna.

3.6 Antarmuka Halaman Menu Tentang



Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Tentang

Gambar 3.6 merupakan rancangan antarmuka halaman tentang yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pembuatan perangkat lunak "CPK".

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI CEK PENYAKIT KULIT

Nama :

Jenis Kelamin : L /P * Usia: thn

(*coret yang tidak perlu)

A. PETUNJUK

1. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Jawaban yang Anda berikan , akan dijamin kerahasiaannya berdasarkan kode etik penelitian.
3. Atas kesediaan, dukungan, kerjasama dan partisipasi Anda, diucapkan terima kasih.

B. Berikan tanda (x) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda

Kuisisioner penggunaan aplikasi Cek Penyakit Kulit

1. Apakah penggunaan aplikasi mudah dipakai?
a. Sangat Mudah b. Mudah c. Cukup d. Kurang
2. Apakah soal mudah dipahami?
a. Sangat Mudah b. Mudah c. Cukup d. Kurang
3. Bagaimana kelengkapan soal yang diberikan?
a. Sangat lengkap b. Lengkap c. Cukup d. Kurang
4. Apakah hasil aplikasi sesuai dengan masalah penyakit anda?
a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup d. Kurang
5. Apakah informasi tentang jenis penyakit kulit mudah dipahami?
a. Sangat Mudah b. Mudah c. Cukup d. Kurang
6. Bagaimana tampilan keseluruhan dari aplikasi?
a. Sangat Baik b. Baik c. Cukup d. Kurang

Saran:

Kritik



LAMPIRAN KUISIONER

APLIKASI CEK

PENYAKIT KULIT



LAMPIRAN