**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai kajian terdahulu yang disajikan sebagai bahan acuan dasar dalam penelitian. Berikut akan dijelaskan kajian teori yang mendukung penelitian ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pipin Widyaningsih dan Aprilia Astutiningsih (2016) membahas tentang aplikasi konsultasi masalah kehamilan secara online. Aplikasi ini berbasis web dan dilengkapi dengan sistem pakar untuk membantu para ibu hamil melakukan diagnosa kesehatan berdasarkan gejala yang mereka alami. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode pengembangan sistem pakar yang terdiri dari penilaian keadaan, akusisi pengetahuan, perancangan, pengujian, dokumentasi, dan pemeliharaan.

Berdasarkan penelitian Rifki Indra Perwira (2012), sistem untuk konsultasi menu diet bagi penderita Diabetes Melitus berbasis aturan adalah salah satu alternatif dari berbagai macam sistem yang sudah pernah dipakai untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Tujuan rancang bangun sistem berbasis aturan ini adalah agar pemakai dapat melakukan konsultasi terhadap komposis makanan dan diet seimbang untuk membantu proses penyembuhan yang diderita pasien. Perancangan sistem ini menggunakan rule based reasoning yang disimpan dalam basis data dengan menggunakan mesin inferensi kedepan (forward chaining) dan aturan RSCM.

Penelitian selanjutnya dari Eva Yulianti dan Eka Gusriani membahas tentang Rekayasa Perangkat Lunak Konsultasi Penyakit Kehamilan Berbasis Kasus. Hasil dari penelitian berupa aplikasi dekstop mengunakan visual basic 6.0 yang secara sederhana membantu ibu hamil dalam mengetahui penyakit kehamilan berdasarkan gejala-gejala yang dirasakan. Hasil rancangan menunjukkan solusi permasalahan untuk setiap masalah penyakit kahamilan yang berdasarkan kasus-kasus yang ada atau yang sering terjadi.

Terdapat beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas. Perbedaan penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1. Perbedaan Kajian Terdahulu**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Peneliti | Kajian 1 | Kajian 2 | Kajian 3 | Topik yang akan dikembangkan |
| Judul | Aplikasi Sistem Pakar Berbasis Web Untuk Konsultasi Masalah Kehamilan Menggunakan Forward Chaining Dan Production Rule | Sistem Untuk Konsultasi Menu Diet Bagi Penderita Diabetes Mellitus Berbasis Aturan | Rekayasa Perangkat Lunak Konsultasi Penyakit Kehamilan Berbasis Kasus (Case Based Reasoning) Di Puskesmas Gunung Talang Menggunakan Visual Basic 6.0 | Pengembangan Aplikasi Mobile Konsultasi Obat Dengan Metode Penalaran Berbasis Kasus |
| Metode | Forward Chaining dan Production Rule | Rule Based Reasoning | Case Based Reasoning | Case Based Reasoning |
| Hasil | Hasil penelitian berupa aplikasi konsultasi masalah kehamilan secara online yang disajikan secara mudah. Hasil pengujian menggunakan metode black box menunjukkan fungsionalitas sistem dan mesin inferensi dapat bekarja dengan baik | Sistem ini dirancang dengan masukan data-data antropometri yang meliputi tinggi badan, berat badan, jenis kelamin, usia, aktifitas dan kategori badan dengan rule-based dan aturan RSCM untuk perhitungan menu diet | Rekayasa Perangkat Lunak Konsultasi Penyakit Kehamilan Berbasis Kasus diharapkan dapat membantu ibu hamil dalam mengetahui penyakit kehamilan berdasarkan gejala-gejala yang di rasakan ibu hamil dan memberikan informasi kesehatan selama kehamilan | Pasien dapat melakukan konsultasi dengan apoteker, melihat informasi data obat, dan melihat kasus-kasus/hasil konsultasi yang telah dilakukan oleh pasien yang lain |

1. **Landasan Teori**
2. **Android**
3. Definisi Android

Android adalah istilah dalam bahasa inggris yang berarti “Robot yang menyerupai manusia”. Logo “Android” sendiri, dicerminkan seperti sebuah robot berwarna hijau, yang mengacu kepada arti kata android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *Smartphone* dan Tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan antar piranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device.* Di dunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac, dan Linux (Satyaputra dan Aritonang, 2014).

1. Android Software Development Kit (SDK)

Android SDK merupakan sebuah tool dan alat bantu API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android yang menggunakan bahasa Java. SDK juga sering disebut sebagai software emulator yang berguna untuk mensimulasikan OS Android pada PC. Saat ini SDK sudah berbentuk bundle, yang didalamnya sudah terdapat Eclipse + ADT (Android Development Tools) Plugin, Android SDK Tools, Android Platform-tools, Platform Android terbaru, dan *Android System Image* terbaru untuk emulator (Satyaputra dan Aritonang, 2014). Berikut beberapa tools pada Android SDK yang terintegrasi ke ADT :

1. Traceview, berfungsi untuk melihat profil eksekusi program aplikasi.
2. Android, menyediakan akses ke android SDK manager dan AVD manager.
3. Hierarchy viewer, berfungsi untuk memvisualisasikan hiearki aplikasi.
4. Pixel Perfect, berfungsi untuk meneliti UI dalam membantu perancangan aplikasi.
5. DDMS, menyediakan fitur debugging seperti screen capture, informasi thread dan hep, dan logcat.
6. Adb, menyediakan akses ke perangkat sistem pembangunan. Beberapa fitur adb yang terintegrasi dengan ADT adalah Eclipse Run Menu, transfer file, device enumeration, dan logcat (DDMS).
7. ProGuard, berfungsi untuk obfuscation, penyusutan, dan optimasi pada pemrograman.
8. Android Development Tools (ADT)

Android Development Tools merupakan plugin yang di desain powerfull dengan lingkungan yang terintegrasi dalam mengembangkan atau membangun apllikasi android memakai Eclipse IDE.



Gambar 2. Tampilan Plugin ADT

Dengan menggunakan plugin ADT dan Android SDK Tools kita dapat membuat aplikasi project android, membuat GUI aplikasi, melakukan debug aplikasi, dan juga membuat package android (.apk) yang digunakan untuk mendistribusikan aplikasi android yang sudah dirancang (Satyaputra dan Aritonang, 2014).

1. Java Development Kit (JDK)

Java Development Kit (JDK) adalah sekumpulan perangkat lunak yang dapat kamu gunakan untuk mengembangkan perangkat lunak berbasis Java, sedangkan JRE adalah sebuah implementasi dari java virtual mesin yang benar-benar digunakan untuk menjalankan program java. Biasaya setiap JDK berisi satu atau lebih JRE dan berbagai alat pengembangan lain seperti sumber compiler java, bundling, debuggers, development libraries dan lain sebagainya (Juansyah, 2015).

1. Android Studio

Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan *google* pada acara *Google* I/O 2013. Android Studio merupakan pengembangkan dari *Eclipse* IDE, dan dibuat berdasarkan IDE *Java* populer, yaitu *IntelliJ IDEA*. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android *(*Android Studio, 2016).

Android studi sendiri dikembangkan berdasarkan Intellij IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android Studio memiliki fitur :

1. Project berbasis pada Gradle Build.
2. Refactory dan pembenahan bug yang cepat.
3. Tools baru yang bernama “Lint” diklaim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
4. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
5. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah.
6. Didukung oleh Google Cloud Platform untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.
7. **Web Service**
8. Definisi Web Service

Web service adalah sekumpulan application logic beserta objek-objek dan metode-metode yang dimilikinya, yang terletak di suatu server yang terhubung ke internet sehingga dapat diakses menggunakan protocol HTTP dan SOAP (Simple Object Access Protocol). Dalm penggunaannya, web service dapat digunakan hanya untuk memeriksa data user yang login ke sebuah website ataupun untuk digunakan pada transaksi perbankan online yang rumit.

Tujuan dari teknologi ini adalah untuk memudahkan beberapa aplikasi komponennya untuk saling terhubung dengan aplikasi lain dalam sebuah organisasi maupun diluar organisasi menggunakan standar yang tidak terikat platform (platform-neutral) dan tidak terikat akan bahasa pemrograman yang digunakan. Ha tersebut dapat terjadi karena XML standar yang didukung oleh banyak perusahaan besar didunia, yang digunakan untuk bertukar data (Juansyah, 2015).

1. Java Script Object Nonation (JSON)

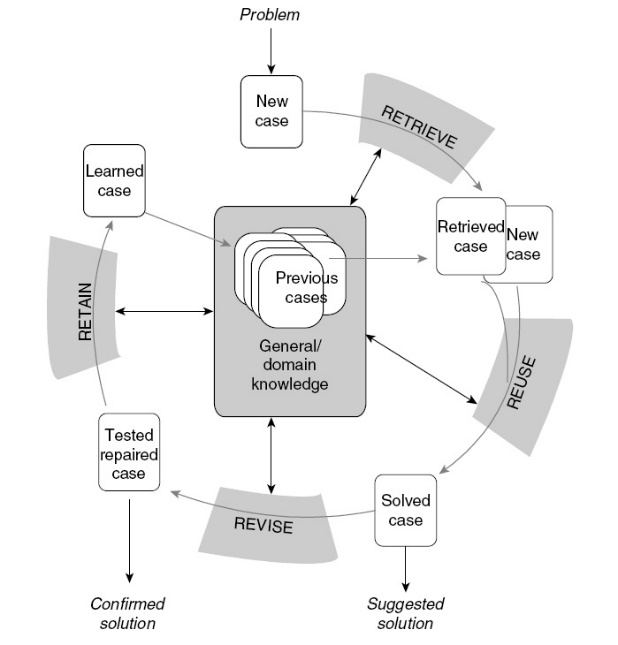
Java Script Object Nonation adalah format pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (generate) oleh komputer. Format ini dibuat berdasarkan bagian dari bahasa pemrograman Javascript. JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemrograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh programmer keluarga C termasuk C, C++, C#, Java, Javascript, Perl, Phyton, dll.

1. XML

XML merupakan dasar terbentuknya web service yang digunakan untuk mendeskripsikan data. Pada level paling detail web service secara keseluruhan dibentuk diatas XML. Fungsi utama dari XML adalah komunikasi antar aplikasi, integrasi data, dan komunikasi aplikasi eksternal dengan partner luaran. Dengan standarisasi XML, aplikasi-aplikasi yang berbeda dapat dengan mudah berkomunikasi antar satu dengan yang lain (Deviana, 2011).

1. ***Case Based Reasoning***
2. Definisi *Case Based Reasoning*

Penalaran berbasis kasus atau PBK adalah salah satu metode pendekatan berbasis pengetahuan untuk mempelajari dan memecahkan masalah berdasarkan pengalaman pada masa lalu. Pengalaman yang lalu dikumpulkan dan disimpan dalam tempat yang disebut Basis Kasus. Basis kasus adalah kumpulan kasus-kasus yang pernah terjadi. *Case Based reasoning* merupakan teknik penyelesaian masalah berdasarkan knowledge pengalaman yang lalu. Aamodt dan Plaza (1994) menggambarkan tipe CBR sebagai suatu proses melingkar yang terdiri dari *The Four Res* yaitu :



Gambar 2. Siklus CBR (Aamodt dan Plaza, 1994)

1. *Retrieve*adalah menemukan kembali kasus yang paling mirip dengan kasus baru yang akan dievaluasi.
2. *Reuse* adalah menggunakan kembali informasi atau pengetahuan yang telah tersimpan pada basis kasus untuk memecahkan masalah kasus.
3. *Revise* adalah memperbaiki solusi yang diusulkan.
4. *Retain* adalah menyimpan pengetahuan yang nantinya akan digunakan untuk memecahkan masalah kedalam basis kasus yang ada.
5. Kemiripan (*Similarity*)

Kemiripan (*similarity*) adalah langkah yang digunakan untuk mengenali kesamaan atau kemiripan antara kasus-kasus yang tersimpan dalam basis kasus dengan kasus yang baru. Kasus dengan nilai similarity paling besar dianggap sebagai kasus yang “paling mirip”. Nilai similarity berkisar antara 0 sampai 1 (Akmal dan Winiarti, 2014). Berikut ini merupakan persamaan untuk mencari nilai kemiripan (*similarity*).

Untuk mencari nilai kemiripan (*similarity*) digunakan persamaan 2.1.

Ti =

Keterangan :

Ti = nilai kesamaan dengan kasus ke-i.

nX1-nXn = banyaknya kesamaan subobjek nXn.

N = banyaknya elemen pada basis kasus.

1. **Unified Modeling Language (UML)**

UML adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun (Dharwiyanti, 2003).

UML mendefinisikan diagram-diagram antara lain :

1. Diagram Use Case

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem (Dharwiyanti, 2003).

1. Diagram Aktivitas

Activity diagrams 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.

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas (Dharwiyanti, 2003).

1. **Model Waterfall**

Menurut Roger S. Pressman (2012), “Waterfall Model dapat juga disebut sebagai Classic Life Cycle. Menunjukkan sebuah pendekatan sistematis untuk pengembangan perangkat lunak. Diawali dengan *communication, planning, modelling, construction, dan deployment*”.

Gambar 2. 3 Tahapan dalam Model Waterfall

Communication

Planning

Modelling

Construction

Deployment

1. **Communication**, sebelum melakukan pekerjaan yang bersifat teknis, penting bagi developer untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara berkala dengan pelanggan atau perusahaan. Hal ini dilakukan agar developer mengerti tujuan utama perusahaan dalam pembuatan perangkat lunak dan dalam rangka mengumpulkan segala persyaratan untuk membuat fitur dalam perangkat lunak itu sendiri.
2. **Planning,** segala macam perjalanan sulit membutuhkan map untuk mempermudahnya. Seperti itulah proyek pembuatan perangkat lunak. Proyek perangkat lunak diibaratkan sebagai sebuah perjalanan. Sedangkan mapnya adalah perencanaan proyek perangkat lunak. Pada tahap ini developer mulai memikirkan tugas-tugas teknis apa yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber daya apa saja yang diperlukan, produk apa saja yang akan di produksi serta membuat modul kerja.
3. **Modelling,** seorang arsitek, penata taman, pembangun jembatan, insinyur penerbangan, sampai tukang kayu, selalu bergelut dalam pembuatan desain model. Semuanya diawali dengan pembuatan sketsa. Jika semua bagian-bagiannya cocok dengan karakteristik lainnya, sketsa mulai dibuat lebih detail agar kita dapat lebih memahami masalah yang ada. Seperti itulah Rekayasa Perangkat Lunak. Kita harus memulainya dengan membuat suatu model agar dapat memahami kebutuhan perangkat lunak tersebut. Kemudian desain yang dibuat harus sesuai agar mencapai kebutuhan awal yang diminta.
4. **Construction,** pada tahap ini developer mulai membuat koding (pembuatan kode) baik manual atau otomatis. Jika sudah selesai, maka pengujian harus langsung dilakukan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam koding.
5. **Deployment,** perangkat Lunak sudah dapat dikirimkan kepada pelanggan dan pelanggan akan memberikan umpan balik sekiranya ada yang perlu di evaluasi pada perangkat lunak tersebut.