

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Sistem Pakar THT Anak menggunakan metode *Certainty Factor* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan sistem aplikasi ini menggunakan perancangan UML, yang berisi antara lain:
  - a. Komponen utama *Use Case* pada sistem ini meliputi Mulai Diagnosa, Daftar Penyakit, dan Tentang Aplikasi.
  - b. *Class Diagram* yang meliputi *DatabaseHelper*, *SplashActivity*, *MainActivity*, *DataPenyakitActivity*, *DetailPenyakitActivity*, *DiagnosaActivity*, *Gejala*, *HasilDiagnosaActivity*, dan *TentangActivity*.
  - c. *Activity Diagram* pada perancangan ini menampilkan alur meliputi Mulai Diagnosa, Daftar Penyakit, dan Tentang Aplikasi
  - d. *Sequence Diagram* menjelaskan secara detail urutan proses yang terjadi didalam sistem yang terdiri atas *sequence diagram* Mulai Diagnosa, Daftar Penyakit, dan Tentang Aplikasi.
2. Implementasi Metode dilakukan dengan cara membuat rule didalam database sistem. Kemudian rule tersebut akan pakai ketika sistem melakukan perulangan atau *looping* dalam memproses data gejala yang dipilih oleh *user*. Merujuk Tabel 4.1 dapat disimpulkan juga bahwa implementasi metode berikut rule dalam mendiagnosis penyakit

berdasarkan data gejala yang dipilih oleh *user* sudah berjalan dengan baik, hasil ini membuktikan bahwa sistem dinyatakan valid digunakan.

3. Aplikasi Sistem Pakar THT Anak ini mampu menampilkan hasil diagnosa berikut dengan nilai *Certainty Factor* dan juga mampu memberikan solusi atau penanganan dari setiap penyakit yang ada didalam sistem ini. Aplikasi ini juga menggunakan *database SQLite* sehingga user tidak perlu terkoneksi internet ketika membukanya.

## 5.2 Saran

Dalam membangun aplikasi ini, tentu masih terdapat banyak kekurangan dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar bisa lebih baik lagi. Agar pengembang selanjutnya dapat meningkatkan fungsi dan kualitas yang lebih baik, maka penulis menyampaikan beberapa saran diantaranya:

1. Mengimplementasikan metode yang berbeda dari yang penulis pakai.
2. Membuat aplikasi pada sistem operasi mobile lainnya seperti iOS, Windows Phone, dan sebagainya.