

Aplikasi Pendiagnosa Kebutaan Warna dengan Menggunakan Pemrograman Borland Delphi

Hari Murti dan Rina Candra Noor Santi

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang

e-mail : hmurti076@gmail.com; r_candra_ns@yahoo.com

Abstrak

Buta warna adalah suatu kelainan yang disebabkan ketidakmampuan sel-sel kerucut dalam retina mata yang mengalami kelemahan atau kerusakan permanen dan tidak mampu merespon warna dengan semestinya. Buta warna merupakan kelainan genetik atau bawaan yang diturunkan dari orang tua kepada anaknya, kebutaan warna juga dapat disebabkan seseorang mengkonsumsi obat dalam periode waktu tertentu karena penyakit yang dideritanya. Penglihatan warna sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari dari seseorang, menjadikan masalah dan bahkan mungkin bisa menjadikan seseorang akan merasa tersiksa dan frustrasi dengan keadaan ini, misal pada anak-anak dimana tidak dapat memilih warna spidol atau crayon yang tepat, seseorang tidak dapat memadu padan warna baju yang cocok, seorang ibu yang tidak bisa mengetahui kapan daging benar-benar matang, seseorang tidak mengerti tanda lalu-lintas dan masih banyak lagi fakta-fakta tentang buta warna. Menurut dokter spesialis mata bahwa tidak ada cara untuk mengobati buta warna karena bawaan, karena buta warna bukan suatu penyakit melainkan gangguan penglihatan pada seseorang. Penyandang buta warna tetap mengenal warna tetapi warna yang sesuai dengan persepsi sendiri. Sedangkan penderita kebutaan warna yang disebabkan akibat samping dari mengkonsumsi obat maka kebutaan warna yang disandangnya dapat disembuhkan.

Kata Kunci : buta warna dan sel kerucut.

PENDAHULUAN

Kebutaan dapat dikategorikan bermacam-macam. Kebutaan karena buta warna atau kebutaan total (dalam artian tidak bisa melihat apa-apa). Buta warna merupakan kelainan genetik atau bawaan yang diturunkan dari orang tua kepada anaknya, kebutaan warna juga dapat disebabkan seseorang mengkonsumsi obat dalam periode waktu tertentu karena penyakit yang dideritanya. Penglihatan warna sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari dari seseorang, menjadikan masalah dan bahkan mungkin bisa menjadikan seseorang akan merasa tersiksa. Untuk mengetahui apakah seseorang penyandang buta warna atau tidak, pada saat ini dokter mata melakukan test dengan menggunakan suatu buku test untuk melakukan test buta warna, buku tersebut dikenal dengan ISHIIHARA TEST yang terdiri dari plat atau lembaran yang didalamnya terdapat titik-titik dengan berbagai warna dan ukuran. Titik tersebut membentuk lingkaran, warna titik itu dibuat sedemikian rupa sehingga orang buta warna tidak akan melihat

perbedaan warna seperti yang dilihat orang normal.

Alat test Ishihara diakui dan digunakan secara internasional sebagai alat untuk penentuan gangguan penglihatan atau kebutaan warna, dimana alat test Ishihara mengalami penyempurnaan dan modifikasi dari waktu ke waktu, Alat test Ishihara terbaru berisi 38 plat pada tahun 2009 ini.

Dokter memberikan batas waktu untuk pembacaan setiap plat yang harus dibaca oleh subyek (pasien) selama 3 detik, dengan menghitung jumlah jawaban yang benar dari seseorang, maka dokter akan bisa menentukan apakah seseorang disebut sebagai penyandang buta warna atau tidak, serta mengetahui jenis kebutaan warna dan penyebab kebutaan warna dari seseorang. Buku test Ishihara berisi cetakan gambar *pseudo-isochromatic* akan mengalami perubahan warna karena bertambahnya usia buku, warna yang ada pada *pseudo-isochromatic* akan pudar atau kusam jika terlalu lama disimpan, atau terkena cahaya, kekusaman warna akan merubah keaslian plat

untuk alat uji sehingga akan mempengaruhi keakuratan hasil test. Selain pemeliharaan buku test yang sulit, harga dari buku test tersebut sangat mahal.

Dengan perkembangan teknologi komputer, baik hardware dan software, komputer telah mampu menyelesaikan masalah diberbagai bidang yang dihadapi manusia sehingga dapat terselesaikan dengan mudah, tepat dan cepat. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi komputer adalah dikembangkannya teknologi kecerdasan buatan sehingga komputer mempunyai intelegensi tertentu yang mampu menyelesaikan masalah yang memerlukan kecerdasan, kepintaran seperti yang bisa dilakukan oleh seorang pakar. Dimana sistem tersebut haruslah berbasis kecerdasan buatan.

Salah satu bagian dari sistem kecerdasan buatan adalah sistem pakar dibidang kedokteran. Banyak sistem pakar dibidang kedokteran yang berhasil dibuat dan digunakan dan semuanya mempunyai manfaat yang besar terutama dalam membantu proses pendeteksian atau diagnosa penyakit secara dini. Demikian pula perlu suatu sistem pakar untuk alat test kebutaan warna yang yang dapat digunakan untuk mendampingi atau bahkan menggantikan sarana test yang digunakan seorang dokter mata yang biasanya berupa plat test Ishihara.

LANDASAN TEORI

Definisi Sistem Pakar

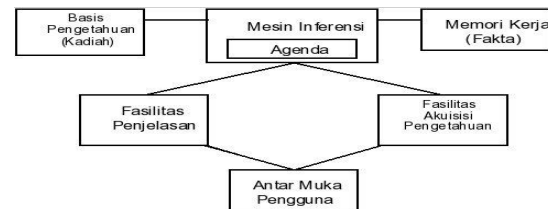
Menurut Firebough (1988), “ Sistem Pakar adalah suatu kelas dari program komputer yang dapat memberikan nasehat, menganalisa, mengkategorikan, berkomunikasi, menjelaskan, menjelajah, memeriksa, membuat konsep, mengidentifikasi, menterjemahkan, menjustifikasi, mempelajari, mengelola, memonitor, memanggil, menjadwalkan, mengetes, memberikan pelatihan/visual yang kesemuanya memerlukan spesialis/keahlian manusia”.

Menurut Giarratano dan Riley (2005), “Sistem Pakar adalah salah satu cabang kecerdasan buatan yang menggunakan pengetahuan-pengetahuan khusus yang dimiliki oleh seorang ahli/pakar untuk menyelesaikan masalah-masalah tertentu”.

Pengetahuan sistem pakar dibentuk dari kaidah atau pengalaman tentang perilaku elemen dari domain bidang pengetahuan tertentu.

Komponen Sistem Pakar

Sistem pakar sebagai sebuah program yang difungsikan untuk menirukan tugas seorang pakar harus bisa malakukan hal-hal yang dapat dikerjakan oleh seorang pakar. Arsitektur sistem pakar terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Arsitektur Sistem Pakar

a. Knowledge Base (Basis Pengetahuan)

Basis pengetahuan mengandung kumpulan pengetahuan untuk pemahaman, formulasi, dan penyelesaian masalah (terdapat fakta dan aturan) bidang tertentu. Pengetahuan diperoleh dari akumulasi pengetahuan pakar dan sumber-sumber lain. Basis Pengetahuan bersifat dinamis, bisa berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan pengetahuan disebabkan karena pengetahuan yang bertambah, ter *update*.

b. Inference Engine (Mesin Inferensi)

Mesin inferensi merupakan otak dari sistem pakar, biasa disebut sebagai mesin pemikir (*Thinking machine*) yang mengandung mekanisme, pola pikir dan penalaran yang digunakan oleh pakar dalam menyelesaikan masalah. Mesin inferensi merupakan program komputer yang memberikan metodologi untuk penalaran tentang informasi yang ada dalam basis pengetahuan dan dalam memori kerja (*Working Memory*) serta untuk memformulasikan kesimpulan.

c. Working Memory (Memory Kerja)

Merupakan bagian dari sistem pakar yang digunakan untuk merekam fakta-fakta yang diperoleh saat dilakukan proses konsultasi. Fakta-fakta inilah yang akan diolah oleh mesin inferensi berdasarkan pengetahuan yang disimpan dalam basis pengetahuan untuk menentukan suatu keputusan pemecahan masalah.

d. User Interface (Antarmuka Pengguna)

Merupakan mekanisme yang digunakan untuk berkomunikasi antara pengguna dan sistem pakar. Antar muka yang efektif dan *user friendly* sangat penting sekali terutama bagi pemakai yang tidak ahli dalam bidang yang diterapkan pada sistem pakar.

Alat Test Kebutaan Warna Ishihara

Buta warna dapat dites dengan tes Ishihara, dimana lingkaran - lingkaran berwarna yang beberapa diantaranya dirancang agar ada tulisan tertentu yang hanya dapat dilihat atau tidak dapat dilihat oleh penderita buta warna.

Macam-macam plat ini dirancang untuk menyediakan sebuah test yang memberikan sebuah penilaian yang cepat dan akurat mengenai buta warna bawaan. Dan ini adalah beberapa bentuk sederhana dari gangguan penglihatan warna.

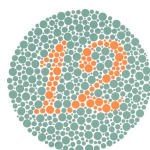
Cara melakukan test buta warna untuk kelainan ini adalah dengan membedakan macam-macam plat ini. Plat-plat yang ada di alat test kebutaan warna Ishihara membentuk sebuah metode yang mudah dalam mendiagnosa untuk kasus-kasus gangguan penglihatan merah-hijau. Salah satu kelainan dari gangguan penglihatan warna merah-hijau adalah warna biru dan kuning yang muncul lebih jelas dibandingkan dengan warna merah-hijau. Tapi ada juga beberapa kelompok orang yang sangat jarang yang menderita buta warna total dan tidak bisa membedakan variasi warna sama sekali. Biasanya, itu disertai dengan kerusakan pusat penglihatan .

Isi Materi Ishihara dengan 38 macam Plat

Terdapat 38 macam plat dalam alat test kebutaan warna Ishihara, yaitu :

Plat No. 1 :

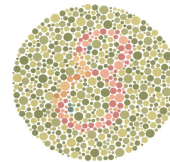
Orang normal dan mereka yang buta warna sama-sama akan terbaca 12. Plat nomer 1 terlihat pada gambar 2.



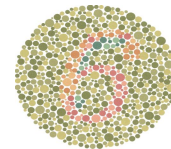
Gambar 2. Plat nomer 1

Plat No. 2-5 :

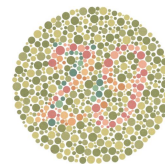
Orang normal akan membacanya 8 (No.2), 6 (No.3), 29 (No.4), dan 57 (No.5). Mereka yang menderita gangguan penglihatan merah-hijau akan membacanya 3 (No.2), 5 (No.3), 70 (No.4) dan 35 (No.5). Mereka yang buta warna tidak bisa membaca nomer apapun. Plat nomer 2, 3, 4 dan 5 terlihat pada gambar 3, 4, 5, 6.



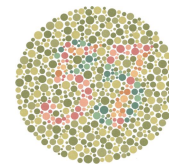
Gambar 3. Plat no. 2.



Gambar 4. Plat no. 3



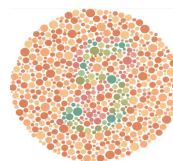
Gambar 5. Plat no. 4



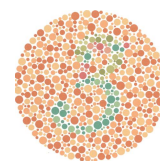
Gambar 6. Plat no. 5

Plat No. 6-9 :

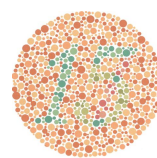
Orang normal akan membacanya 5 (No.6), 3 (No.7), 15 (No.8) dan 74 (No.9). Mereka yang menderita gangguan penglihatan merah-hijau akan membacanya 2 (No.6), 5 (No.7), 17 (No.8) dan 21 (No.9). Mereka yang buta warna tidak bisa membaca nomer apapun. Plat nomer 6, 7, 8 dan 9 terlihat pada gambar 7, 8, 9 dan 10



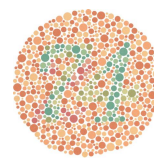
Gambar 7. Plat no. 6



Gambar 8. Plat no. 7



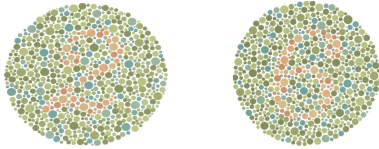
Gambar 9. Plat no. 8



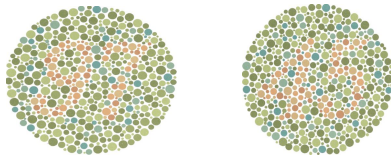
Gambar 10. Plat no. 9

Plat No.10-13 :

Orang normal akan membacanya 2 (No.10), 6 (No.11), 97 (No.12) dan 45 (No.13). Sebagian besar orang yang menderita gangguan penglihatan warna tidak bisa membaca satu nomer pun dan walaupun bisa dibaca, jawabannya salah. Plat nomer 10, 11, 12 dan 13 terlihat pada gambar 11, 12, 13 dan 14.



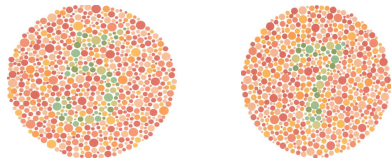
Gambar 11. Plat no. 10 Gambar 12. Plat no. 11



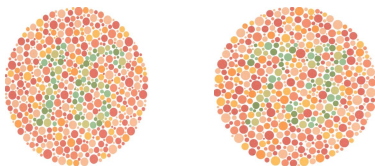
Gambar 13. Plat no. 12 Gambar 14. Plat no. 13

Plat No.14-17 :

Orang normal akan membacanya 5 (No.14), 7 (No.15), 16 (No.16) dan 73 (No.17). Sebagian besar orang dengan gangguan penglihatan warna tidak bisa membaca satu nomer pun dan walaupun bisa dibaca, jawabannya salah. Plat nomer 14, 15, 16 dan 17 terlihat pada gambar 15, 16, 17 dan 18.



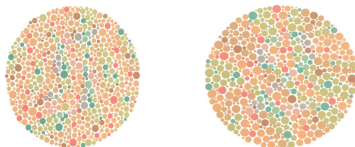
Gambar 15. Plat no. 14 Gambar 16. Plat no. 15



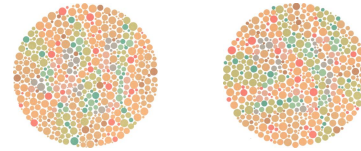
Gambar 17. Plat no. 16 Gambar 18. Plat no. 17

Plat No.18-21 :

Sebagian besar orang yang menderita gangguan penglihatan merah-hijau akan membacanya 5 (No.18), 2 (No.19), 45 (No.20) dan 73 (No.21). Sebagian besar orang normal dan buta warna tidak bisa membacanya sama sekali. Plat nomer 18, 19, 20 dan 21 terlihat pada gambar 19, 20, 21 dan 22.



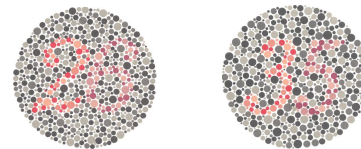
Gambar 19. Plat no. 18 Gambar 20. Plat no. 19



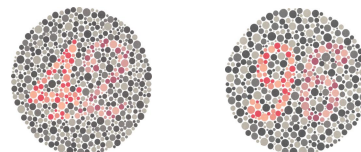
Gambar 21. Plat no. 20 Gambar 22. Plat no. 21

Plat No.22-25 :

Orang normal akan membacanya 26 (No.22), 42 (No.23), 35 (No.24) dan 96 (No.25). Untuk kasus protanopia dan protanomalia yang parah hanya 6 (No.22), 2 (No.23), 5 (No.24) dan 6 (No.25) yang terbaca. Dan untuk kasus protanomalia yang ringan, kedua nomer-nomer di tiap plat terbaca tapi hanya nomer 6 (No.22), 2 (No.23), 5 (No.24) dan 6 (No.25) yang paling jelas dari nomer lain. Untuk kasus deuteranomalia hanya nomer 2 (No.22), 4 (No.23), 3 (No.24) dan 9 (No.25) yang terbaca. Dan untuk kasus deuteranomalia yang ringan, kedua nomer di tiap plat terbaca tapi hanya nomer 2 (No.22), 4 (No.23), 3 (No.24) dan 9 (No.25) yang terlihat paling jelas dari nomer lainnya. Plat nomer 22, 23, 24 dan 25 terlihat pada gambar 23, 24, 25 dan 26.



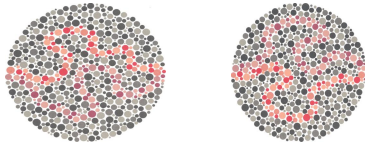
Gambar 23. Plat no. 22 Gambar 24. Plat no. 24



Gambar 25. Plat no. 23 Gambar 26. Plat no. 25

Plat No.26 & 27 :

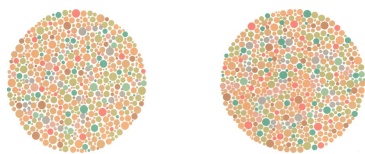
Dalam menemukan lilitan garis-garis antara dua x, orang normal akan mengikuti garis ungu dan merah. Penderita protanopia dan protanomalia yang parah hanya garis ungu yang ditemukan, dan untuk kasus protanomalia yang ringan, kedua garis dapat ditemukan, namun garis ungu lebih mudah untuk diikuti. Untuk kasus deuteranopia dan deuteranomalia yang parah hanya garis merah yang ditemukan, dan untuk deuteranomalia yang ringan kedua garis dapat ditemukan, namun garis merah lebih mudah diikuti. Plat nomer 26 dan 27 terlihat pada gambar 27 dan 28.



Gambar 27. Plat no. 26 Gambar 28. Plat no. 27

Plat No.28 & 29 :

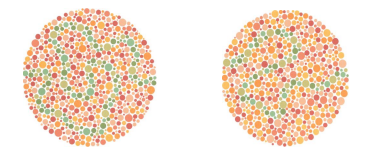
Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, sebagian besar dari penderita gangguan penglihatan merah-hijau akan mengikuti garis. Tapi sebagian besar orang normal dan buta warna tidak bisa mengikuti garisnya. Plat nomer 28 dan 29 terlihat pada gambar 28 dan 29 .



Gambar 28. Plat no. 28 Gambar 29. Plat no. 29

Plat No.30 & 31 :

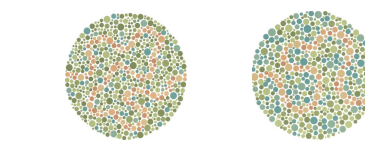
Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, orang normal menemukan garis hijau kebiru-biruan, tapi sebagian besar orang dengan gangguan penglihatan warna tidak bisa mengikuti garis atau mengikuti garis tapi berbeda garis dengan yang normal. Plat nomer 30 dan 31 terlihat pada gambar 30 dan 31.



Gambar 30. Plat no. 30 Gambar 31. Plat no. 31

Plat No.32 & 33 :

Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, orang normal akan menemukan garis orange, tapi sebagian besar penderita gangguan penglihatan warna tidak bisa mengikuti garis atau mengikuti garis tapi berbeda garis dengan yang normal. Plat nomer 32 dan 33 terlihat pada gambar 32 dan 33.

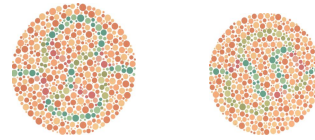


Gambar 32. Plat no. 32 Gambar 33. Plat no. 33

Plat No 34 & 35 :

Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, orang normal akan menemukan garis yang menghubungkan warna hijau kebiru-

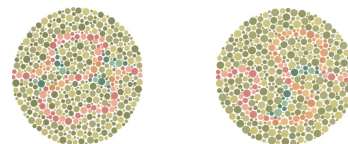
biruan dan hijau kekuning-kuningan. Dan penderita gangguan penglihatan merah-hijau menemukan garis yang menghubungkan warna hijau kebiru-biruan dengan ungu, dan orang buta warna tidak bisa menemukan garis. Plat nomer 34 dan 35 terlihat pada gambar 34 dan 35.



Gambar 34. Plat no. 34 Gambar 35. Plat no. 35

Plat No.36 & 37 :

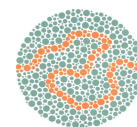
Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, orang normal akan menemukan garis yang menghubungkan warna ungu dan orange, dan penderita gangguan penglihatan merah-hijau menemukan garis yang menghubungkan warna ungu dan hijau kebiru-biruan, dan orang buta warna tidak bisa menemukan garis. Plat nomer 36 dan 37 terlihat pada gambar 36 dan 37



Gambar 36. Plat no. 36 Gambar 37. Plat no. 37

Plat No. 38 :

Dalam menemukan lilitan garis antara dua x, orang normal dan penderita gangguan penglihatan warna mampu menemukan garisnya. Plat nomer 38 terlihat pada gambar 38



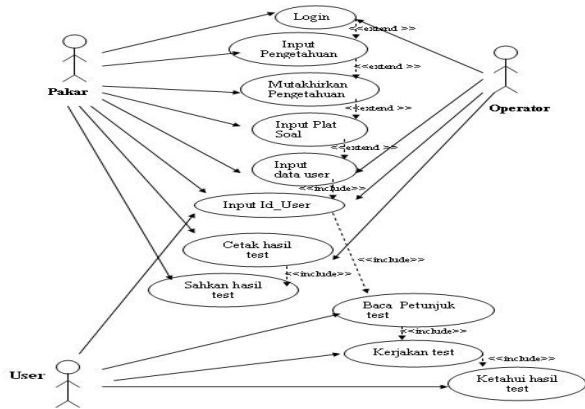
Gambar 38. Plat no. 38

ANALISA PERANCANGAN

Analisa Sistem

a. Membuat Use Case Diagram

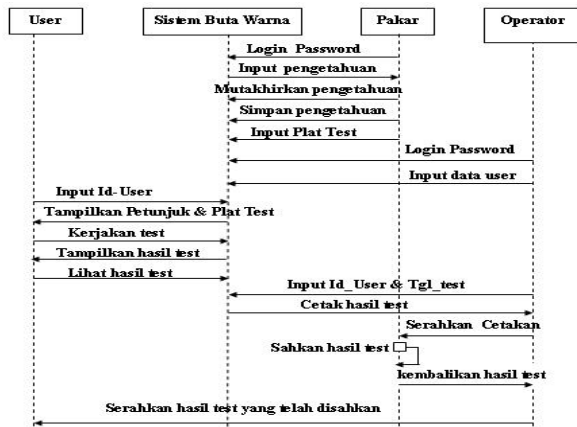
Use Case digunakan untuk memahami bagaimana user berinteraksi dengan sistem. Urutan pemakaian perangkat lunak oleh user terlihat pada gambar 39.



Gambar 39 Use Case Diagram Kebutaan Warna

b. Membuat Sequence Diagram

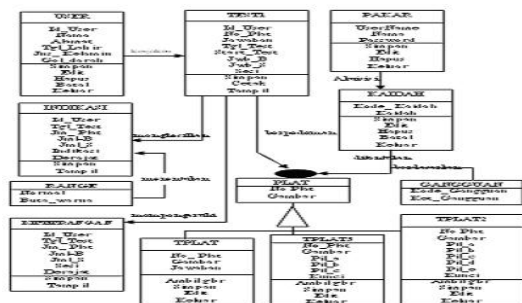
Melalui Sequence diagram dapat dilihat interaksi antara user, sistem dan dokter, dari urutan kegiatan sistem dari awal sampai akhir kegiatan. Diagram ini juga menggambarkan komunikasi pada rangkaian tertentu. Sequence diagram kebutaan warna terlihat pada gambar 40.



Gambar 40. Sequence Diagram Kebutaan Warna

c. Membuat Class Diagram

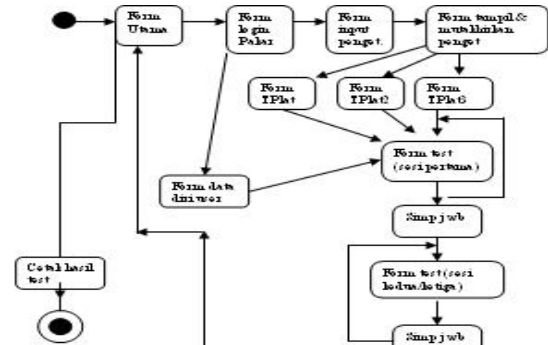
Setelah menentukan kebutuhan kelas dan atribut, maka disusun Class Diagram terlihat dalam gambar 41.



Gambar 41. Class Diagram

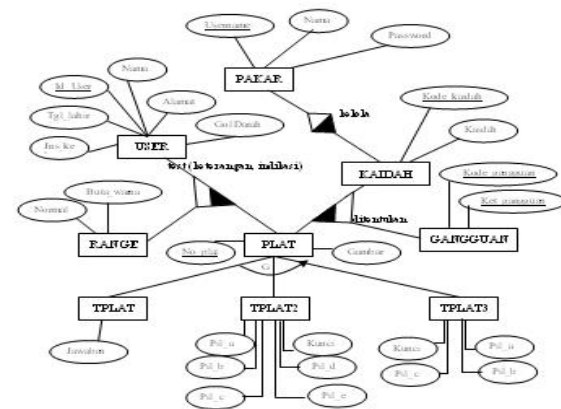
d. Membuat State Diagram

Dalam State Diagram Kebutaan warna dapat dilihat keterkaitan antara event dan state secara keseluruhan pada sistem pakar. State Diagram kebutaan warna terlihat pada gambar 42.



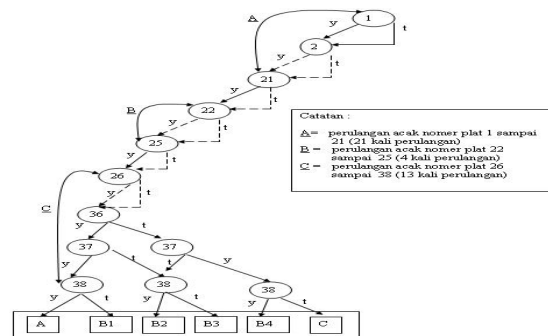
Gambar 42. State Diagram Kebutaan Warna

e. Membuat Entity Relationship Diagram



Gambar 43. ERD

f. Pohon Keputusan

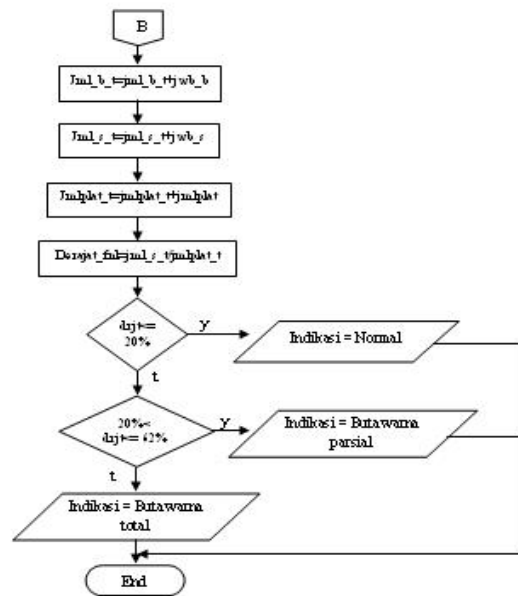
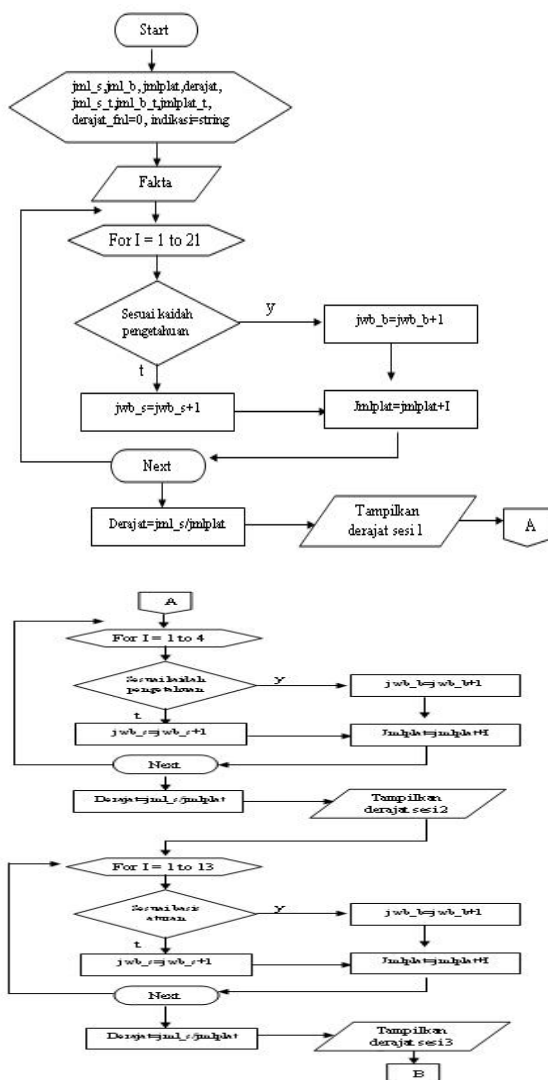


Gambar 44. Pohon Keputusan

g. Mesin Inferensi

Mesin Inferensi disusun untuk menangani penalaran dengan menggunakan isi daftar aturan berdasarkan urutan tertentu. Pada

sistem pakar kebutaan warna ini menggunakan mekanisme inferensi untuk pengujian aturan dengan teknik penalaran maju (*Forward Reasoning*) Selama proses konsultasi antara sistem dan User, mesin Inferensi menguji aturan satu demi satu. Saat tiap aturan diuji sistem pakar akan mengevaluasi apakah kondisinya benar atau salah. Semua jawaban atas kondisi benar atau salah disimpan, kemudian aturan berikutnya diuji. Proses ini akan berulang sampai seluruh basis aturan teruji dengan berbagai kondisi. Mesin Inferensi pada sistem kebutaan warna terlihat pada gambar 45.



Gambar 45. Mesin Inferensi Forward Reasoning Pada sistem kebutaan warna

Perancangan Sistem

FORM USER

INPUT DATA DIRI USER

Id_Obyek :

Nama :

Alamat :

Tgl_Lahir :

Jns_kelamin :

Gol_Darah : OA OB OABO O

Gambar 46. Rancangan dialog antara user dan system untuk input data user

FORM HASIL TEST
LAPORAN HASIL TEST BUTA WARNA

Id_Pasien :
Nama :
Alamat :
Tgl_Lahir :
Jenis_Kelamin : / **Gol-Darah** :
Tgl_Test :

NO	NO FLAT	JAWABAN	CEK JAWABAN		Keterangan
			Benar	Salah	
Hasil tes sesi 1					
1.					
2.					
Hasil tes sesi 2					
1.					Tingkat gangguan sesel 1 __ %
2.					
Hasil tes sesi 3					
1.					Tingkat gangguan sesel 2 __ %
2.					
Hasil tes sesi 3					
1.					Tingkat gangguan sesel 3 __ %
2.					

HASIL AKHIR
 Jumlah plat yang terbaca ...
 Jumlah jawaban benar ...
 Jumlah jawaban salah ...

INDIKASI dengan tingkat gangguan ____ %

Gambar 47. Rancangan dialog antar sistem dan user untuk laporan hasil test

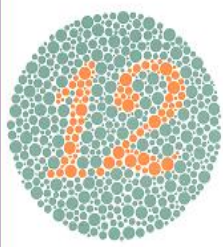
FORM INPUT PLAT SESI 1

Ambil Gambar

No Plat :

Jawaban

Simpan Keluar



Gambar 48 Rancangan dialog user dan sistem untuk input plat

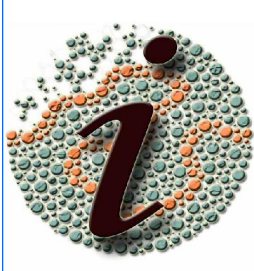
HASIL DAN IMPLEMENTASI

Implementasi Halaman Muka

Sistem Pakar Kebutaan Warna Ishihara

Pengguna
 Pakar User

Keterangan
 Jika anda seorang pakar, klik pilihan Pakar
 Jika anda seorang user biasa, klik pilihan User



Gambar 49. Implementasi Halaman Muka

Pada halaman awal ini terdapat dua pilihan yang dapat dipilih oleh pengguna. Jika pengguna adalah seorang pakar, maka dapat memilih pilihan yang bertuliskan Pakar,

sedangkan jika pengguna adalah seorang user biasa, maka dapat memilih pilihan yang bertuliskan User untuk masuk ke test buta warna.

Implementasi Halaman Login

Halaman login akan muncul jika pengguna memilih pilihan yang bertuliskan Pakar. Halaman login digunakan untuk membatasi user yang tidak berhak agar tidak melakukan perubahan terhadap data yang terdapat pada aplikasi sistem pakar ini.

Login

Login Pakar

Username

Password

Login Batal

Gambar 50. Implementasi Halaman Login

Implementasi Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat 6 buah menu yaitu :

- a. Plat Test

Menu Plat Test memiliki sub menu Input Plat Sesi 1, Input Plat Sesi 2 dan Input Plat Sesi 3

Input Data Plat

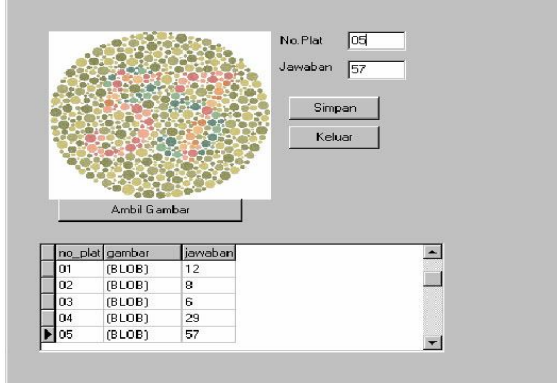
No. Plat :

Jawaban :

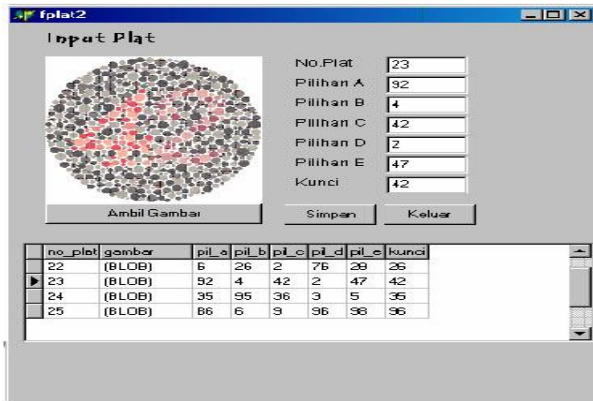
Simpan Keluar

Ambil Gambar

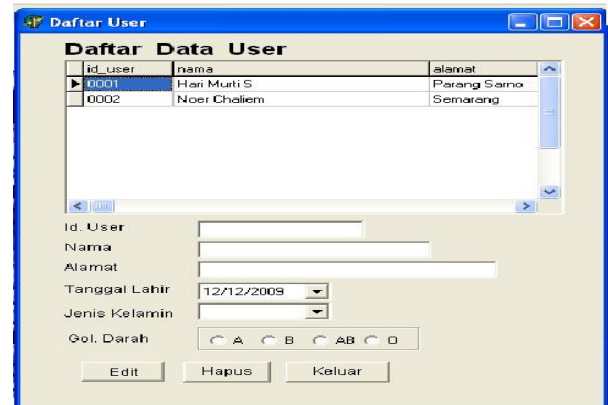
no. plat	gambar	jawaban
01	(BLOB)	12
02	(BLOB)	8
03	(BLOB)	6
04	(BLOB)	29
05	(BLOB)	57



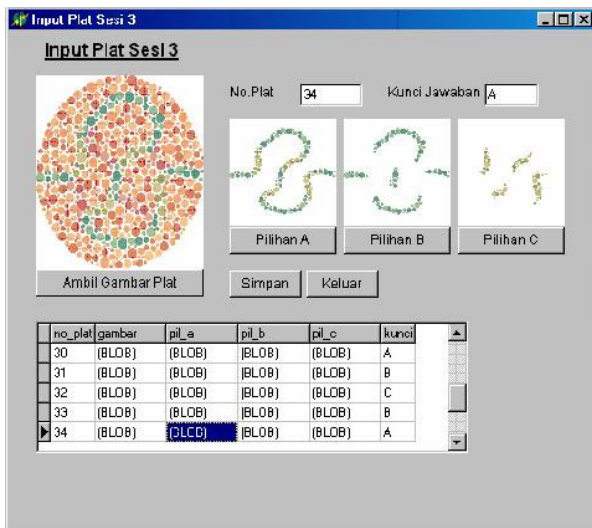
Gambar 51. Halaman Input Plat Sesi 1



Gambar 52. Halaman Input Plat Sesi 2



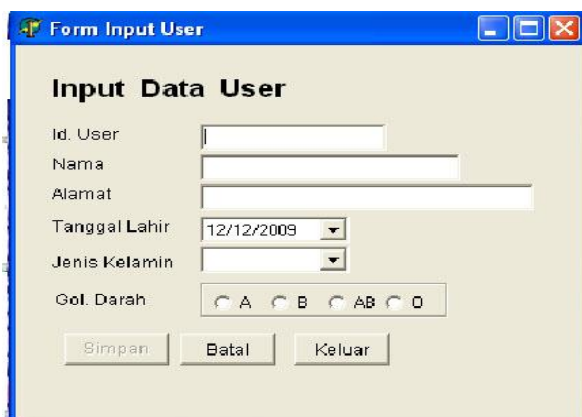
Gambar 55. Halaman Daftar Data User



Gambar 53. Halaman Input Plat Sesi 3

b. User

Menu User memiliki sub menu Input User dan Daftar User



Gambar 54. Halaman Input Data User

c. Pakar



Gambar 56. Menu Pakar memiliki sub menu Input Pakar

d. Pengetahuan

Menu Pengetahuan memiliki sub menu Input Kaidah Pengetahuan (gambar 5.9) dan Daftar Pengetahuan Buta Warna (gambar 5.10)



Gambar 57. Halaman Input Kaidah Pengetahuan



Gambar 58. Halaman Daftar Kaidah

Untuk melihat laporan user berdasarkan tanggal test (gambar 5.12), inputkan tanggal test dengan format hari/bulan/tahun kemudian klik Preview.

LAPORAN USER TES BUTA WARNA

Tanggal Test : 17/01/2010

No.	Id User	Nama User	Indikasi	% Gangguan Penglihatan
1	0001	Hari Murti	Penglihatan Anda Normal	10,5
2	0004	Trismawati	Penglihatan Anda Normal	0

Semarang, 17/01/2010

Gambar 59. Laporan Tes Buta Warna

KESIMPULAN

Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Rancangan model tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu untuk test pemeriksaan gangguan penglihatan terhadap warna, karena dari rancangan sistem pakar kebutaan warna memberikan hasil pemeriksaan yang sama seperti hasil pemeriksaan secara manual dengan buku/alat test Ishihara yang dilakukan oleh seorang dokter mata.
2. Analisa dan rancangan Sistem pakar kebutaan warna dapat digunakan sebagai pengganti seorang pakar dalam menjalankan tugas dalam melakukan pemeriksaan gangguan penglihatan, sehingga apabila pakar sedang tidak dapat menjalankan tugas untuk melakukan pemeriksaan maka tugas pakar dapat dibantu/digantikan oleh orang lain.

3. Dalam menganalisa kebutuhan warna disediakan fasilitas pemutakhiran basis pengetahuan sehingga dapat melakukan penambahan pengetahuan secara terus menerus, menambah plat soal baru disesuaikan dengan penyempurnaan buku/alat test Ishihara edisi baru.

Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang ada maka saran yang dapat diberika adalah sebagai berikut :

1. Karena masih hanya sebatas pada menganalisa dan merancang suatu sistem, sehingga penelitian ini masih dapat dilanjutkan untuk pencapaian hasil yang lebih maksimal dalam bentuk aplikasi sistem pakar.
2. Penggunaan data base lain yang memiliki kemampuan lebih agar dapat menyimpan basis pengetahuan yang selalu berubah dan berkembang.
3. Perlu disediakan fasilitas keamanan data dan program pada sistem pakar agar tidak dapat dimanipulasi oleh orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedeji, Badiru, 1992, *Expert System Applications in Engineering and Manufacturing*, Prentice Hall, New Jersey.
- Giarratano, Joseph dan Riley, Gary, 2005, *Expert Systems Principles and Programming Fourt Edition*, University Of Houston Clear Lake, People Soft, Inc.
- Hartati, Sri dan Iswanti, Sari, 2008, *Sistem Pakar dan pengembangannya*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Ignizio, James, P, 1991, *Introduction to Expert System*, Mc.Graw-Hill.Inc,USA.
- Iswanti, 2004, *Sistem Pakar pendignosa penyakit pernafasan saran dan terapinya menggunakan probabilitas Bayesian*, Tesis, Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Ishihara, Shinobu, 2009, *Ishihara's Tests For Colour Deficiency, 38 Plates Edition*, Kanehara Trading Inc, Tokyo-Japan.
- Kurnia, 2009, *Penentuan Tingkat Buta Warna Berbasis HIS pada Citra Ishihara*,

Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta.

Kusumadewi, Sri, 2003, *Artificial Intelligence Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Kusrini, 2006, *Sistem pakar untuk menangani penyakit tuberculosis pada anak*, Tesis , Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Munir, Rinaldi, 2004, *Pengolahan Citra Digital dengan pendekatan Algoritmik*, Penerbit Informatika, Bandung.

Nugroho, Adi, 2002, *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*, Penerbit Informatika, Bandung.

Robby dan Budi, 2005, *Pembuatan perangkat lunak test kebutaan warna dengan metode Ishihara*, Skripsi , Teknik Informatika, Universitas Stikubank, Semarang.

Sudarmo, Paulus, 2004, *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan Delphi*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.

Sutopo, Hadi, Aresto, 2002, *Analisis dan Design Berorientasi Obyek*, J&J Learning, Yogyakarta.

Waljiyanto, 2000, *Sistem Basis data, Analisis dan permodelan data*, J&J Learning, Jogjakarta.