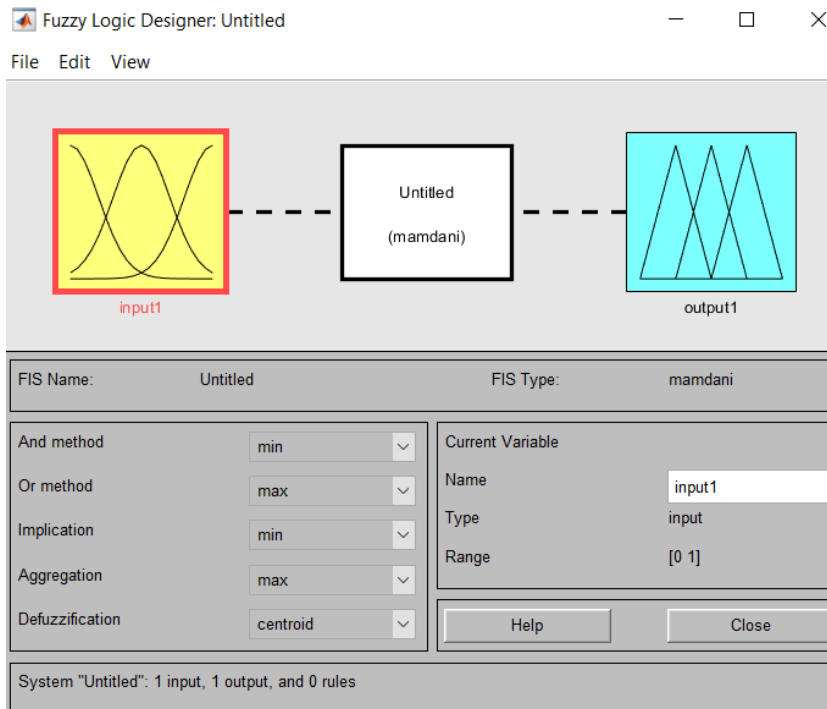
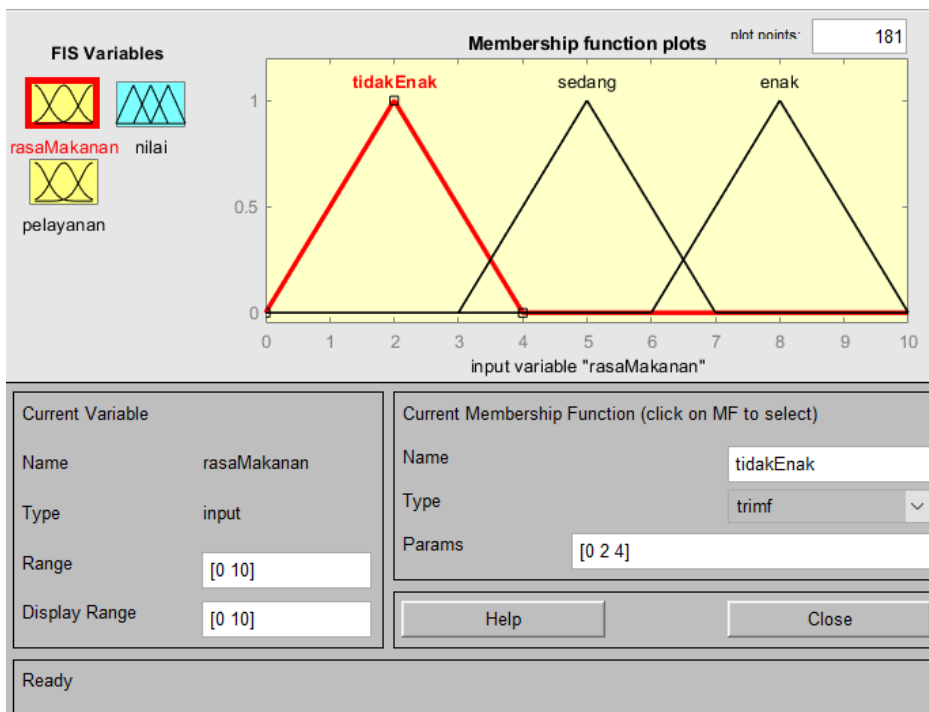


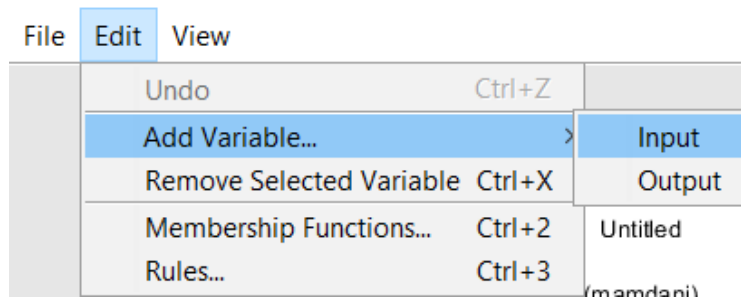
1. Jalankan command “Fuzzy” di command window



2. Klik input 1, lalu set Name menjadi “Rasa Makanan”, isi Range, Display dan parameternya menjadi seperti berikut,
- “tidakEnak” memiliki Range [0 10], parameter [0 2 4] dan memiliki Tipe trimf
  - “sedang” memiliki Range [0 10], Parameter [3 5 7] dan memiliki Tipe trimf
  - ”enak” memiliki Range [0 10], Parameter [6 8 10] dan memiliki Tipe trimf

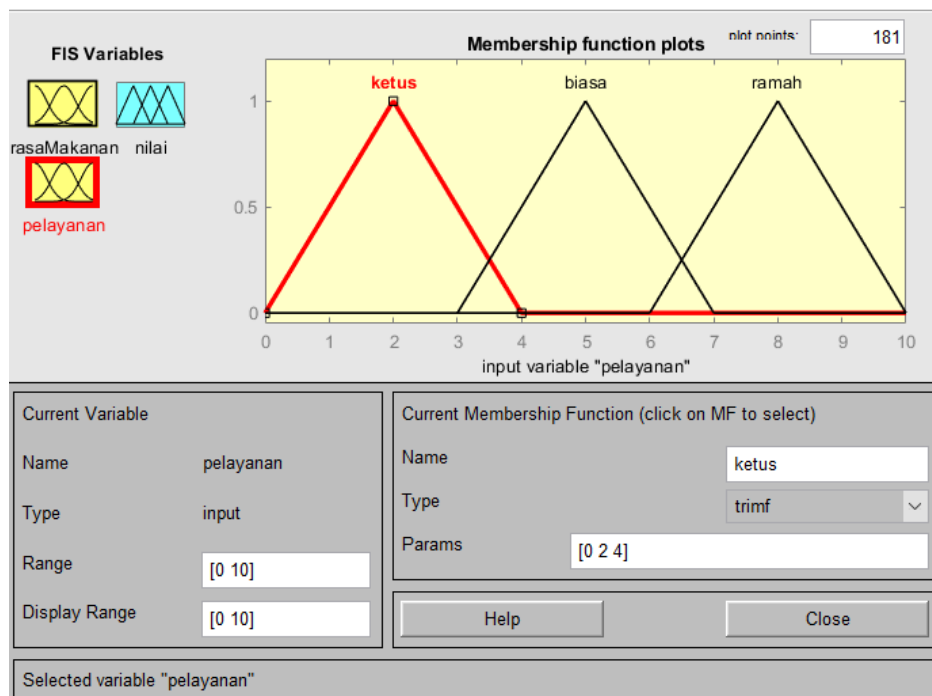


- Masukan input baru yang bernama “pelayanan” (Edit → Add Variable → Input)

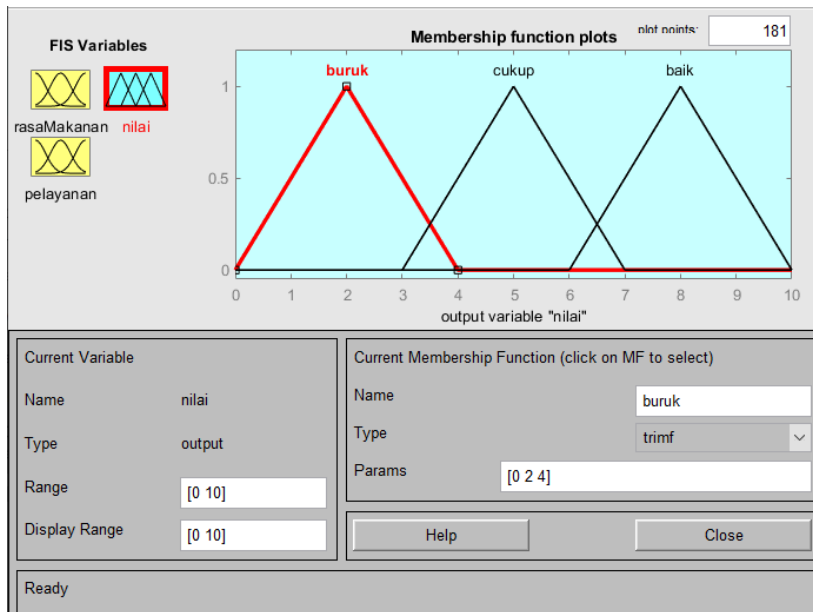


lalu lakukan hal yang sama seperti langkah sebelumnya, set Name menjadi “pelayanan”, isi Range, Display Range, Type dan parameternya menjadi seperti berikut,

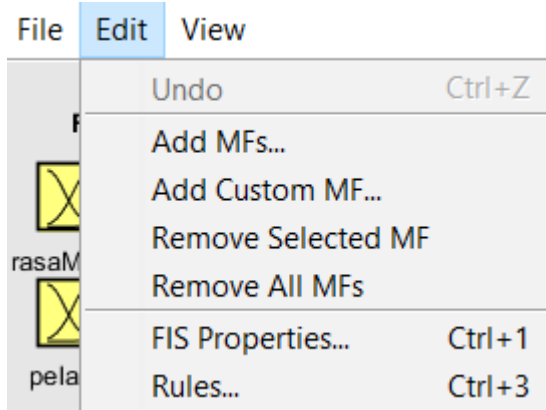
- “ketus” memiliki Range [0 10], parameter [0 2 4] dan memiliki Tipe trimf
- “sedang” memiliki Range [0 10], Parameter [3 5 7] dan memiliki Tipe trimf
- “ramah” memiliki Range [0 10], Parameter [6 8 10] dan memiliki Tipe trimf



- Lalu setting variable Outputnya lalu lakukan hal yang sama seperti langkah sebelumnya, set Name menjadi “nilai”, isi Range, Display Range, Type dan parameternya menjadi seperti berikut,
  - “buruk” memiliki Range [0 10], parameter [0 2 4] dan memiliki Tipe trimf
  - “cukup” memiliki Range [0 10], Parameter [3 5 7] dan memiliki Tipe trimf
  - “baik” memiliki Range [0 10], Parameter [6 8 10] dan memiliki Tipe trimf



5. Lalu pilih menu Edit → Rules, dan masukan rules Fuzzy dari kasus tersebut,



cek kembali secara seksama aturannya karena akan mempengaruhi grafik fuzzy di hasil akhir nanti, aturan logikanya adalah

– IF rasaMakanan TIDAKENAK, and pelayanan KETUS, THEN nilai is BURUK  
Connection “and” kemudian tekan tombol Add rule.

File Edit View Options

1. If (rasaMakanan is tidakEnak) and (pelayanan is ketus) then (nilai is buruk) (1)  
2. If (rasaMakanan is sedang) or (pelayanan is biasa) then (nilai is cukup) (1)  
3. If (rasaMakanan is enak) or (pelayanan is ramah) then (nilai is baik) (1)

If  
rasaMakanan is  
tidakEnak  
sedang  
enak  
none

and  
pelayanan is  
ketus  
biasa  
ramah  
none

Then  
nilai is  
buruk  
cukup  
baik  
none

☐ not

☐ not

☐ not

Connection  
☐ or  
☒ and

Weight:  
1

Delete rule Add rule Change rule << >>

FIS Name: tugas1\_fuzzy

Help Close

– IF rasaMasakan SEDANG, and pelayanan BIASA, THEN nilai is CUKUP  
Connection “or” kemudian tekan tombol Add rule.

File Edit View Options

1. If (rasaMakanan is tidakEnak) and (pelayanan is ketus) then (nilai is buruk) (1)  
2. If (rasaMakanan is sedang) or (pelayanan is biasa) then (nilai is cukup) (1)  
3. If (rasaMakanan is enak) or (pelayanan is ramah) then (nilai is baik) (1)

If  
rasaMakanan is  
tidakEnak  
sedang  
enak  
none

and  
pelayanan is  
ketus  
biasa  
ramah  
none

Then  
nilai is  
buruk  
cukup  
baik  
none

☐ not

☐ not

☐ not

Connection  
☒ or  
☐ and

Weight:  
1

Delete rule Add rule Change rule << >>

- IF rasaMasakan ENAK, and pelayanan RAMAH, THEN nilai is BAIK Connection “or” kemudian tekan tombol Add rule.

The screenshot shows a window with three rules listed at the top:

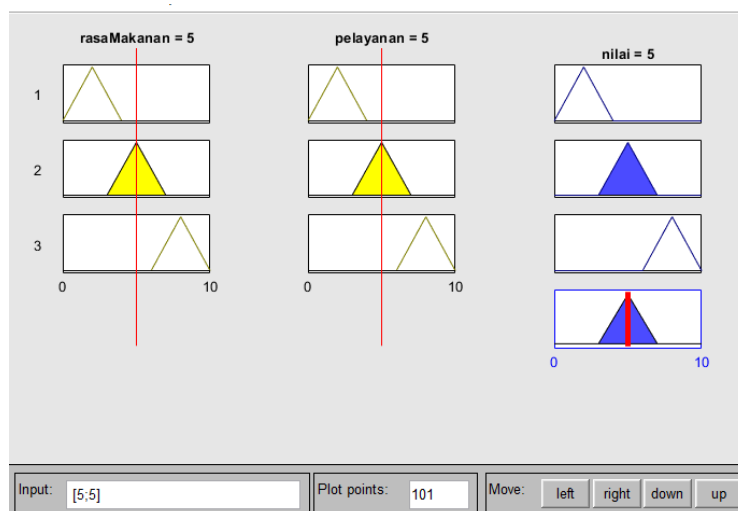
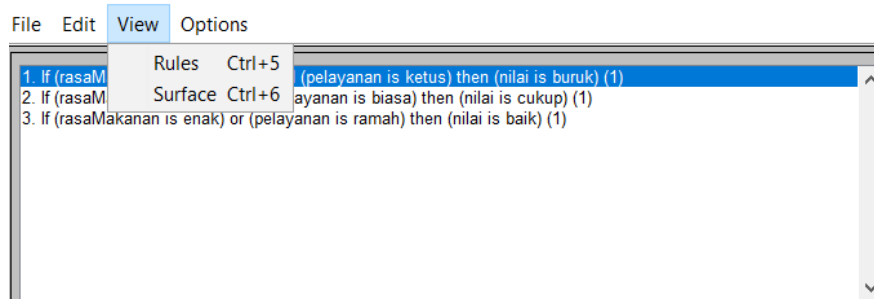
1. If (rasaMakanan is tidakEnak) and (pelayanan is ketus) then (nilai is buruk) (1)
2. If (rasaMakanan is sedang) or (pelayanan is biasa) then (nilai is cukup) (1)
3. If (rasaMakanan is enak) or (pelayanan is ramah) then (nilai is baik) (1)

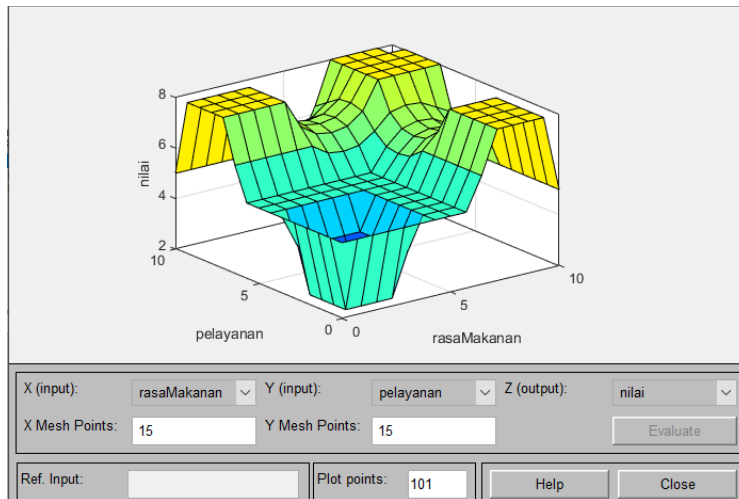
Below the list, the configuration for Rule 3 is shown:

- If** rasaMakanan is: **tidakEnak**, **sedang**, **enak** (selected), **none**
- and** pelayanan is: **ketus**, **biasa**, **ramah** (selected), **none**
- Then** nilai is: **buruk**, **cukup**, **baik** (selected), **none**

At the bottom, there are checkboxes for **not** and a **Connection** section with **or** (selected) and **and**. A **Weight** field is set to **1**. Buttons for **Delete rule**, **Add rule**, **Change rule**, and navigation arrows are also present.

6. Jika semua langkah sudah dilakukan, pilih menu View → Rules, dan juga View → Surface, maka akan dihasilkan Grafik seperti berikut





7. Berikut bila nilai makanan 5, dan pelayanan 7

