

Rafli Hudanul Sidiq

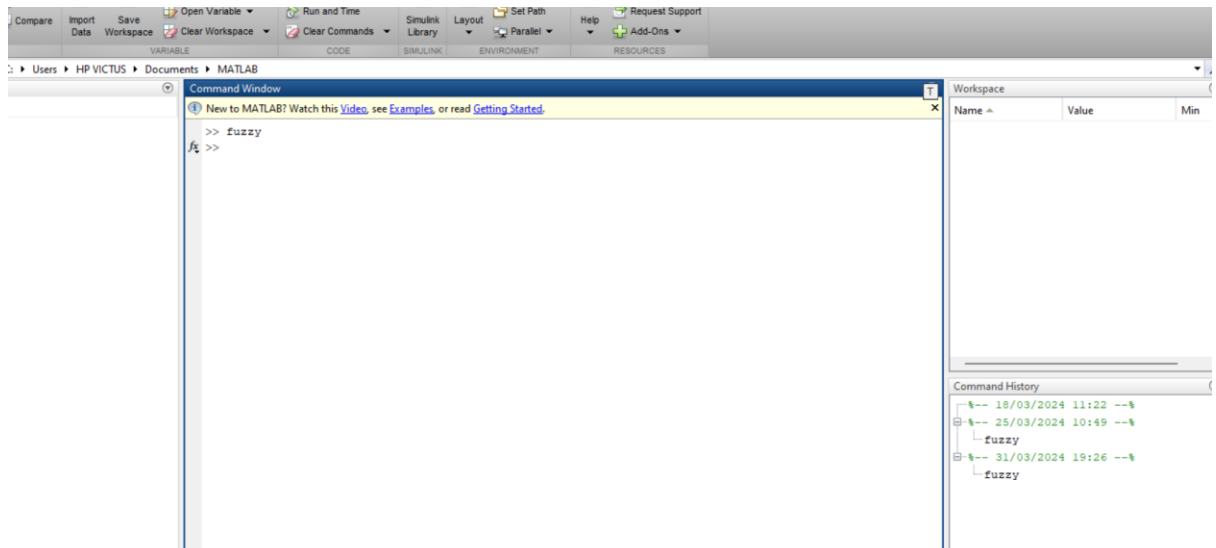
H1D022069

Shift awal: C

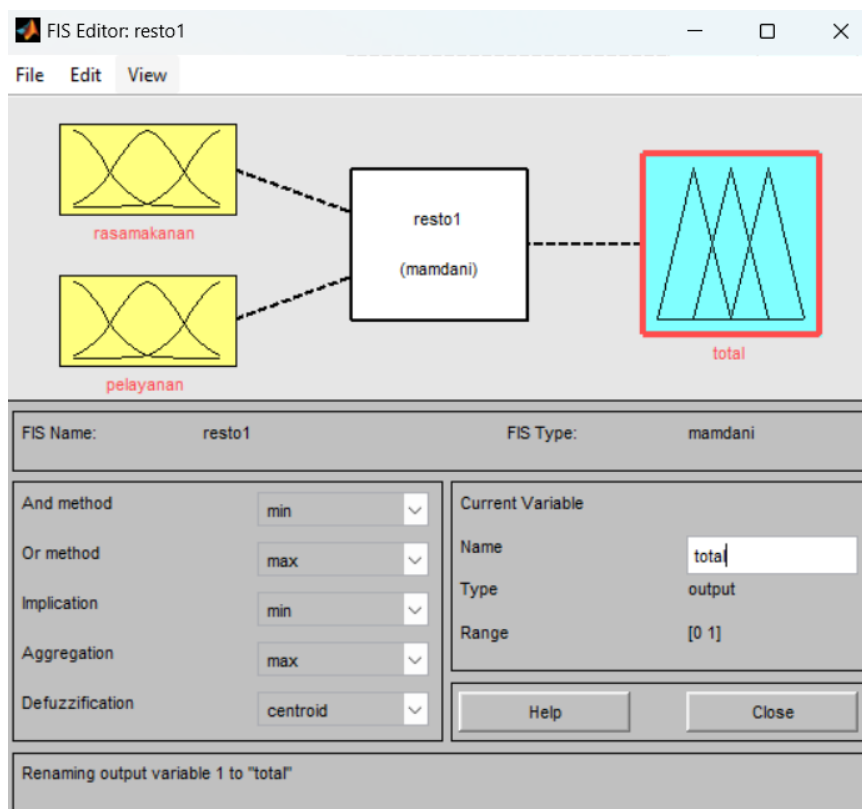
Shift baru: A

---

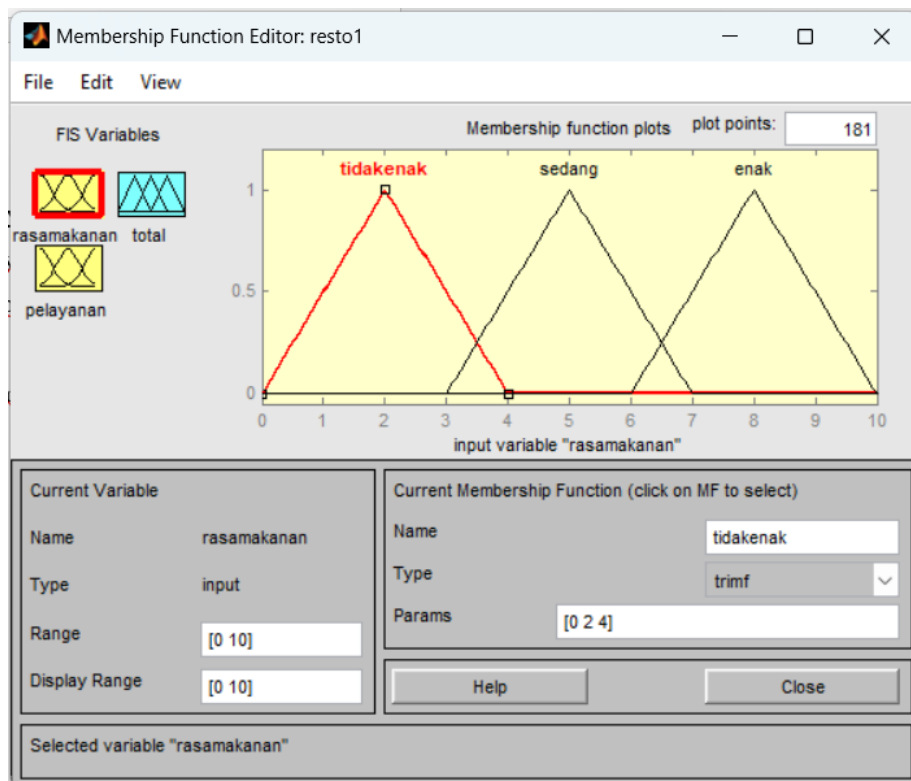
## 1. Ketik fuzzy pada command



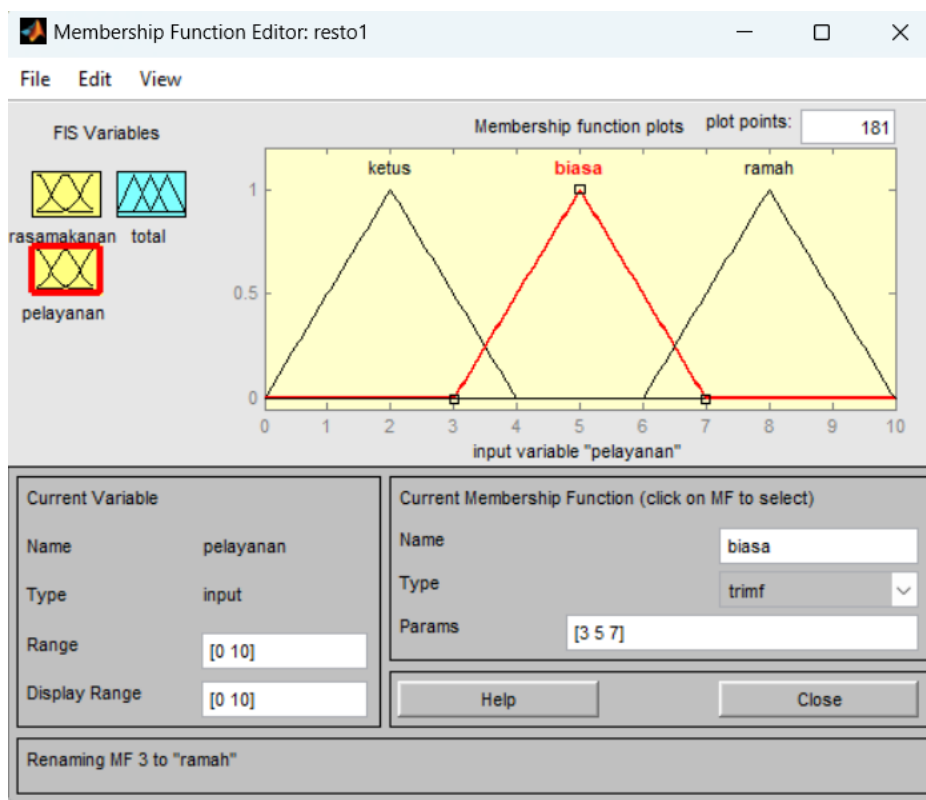
## 2. Save dan berikan nama, lalu add variable input. Ubah nama input 1 dan input 2 serta output 1 sesuai dengan kasusnya



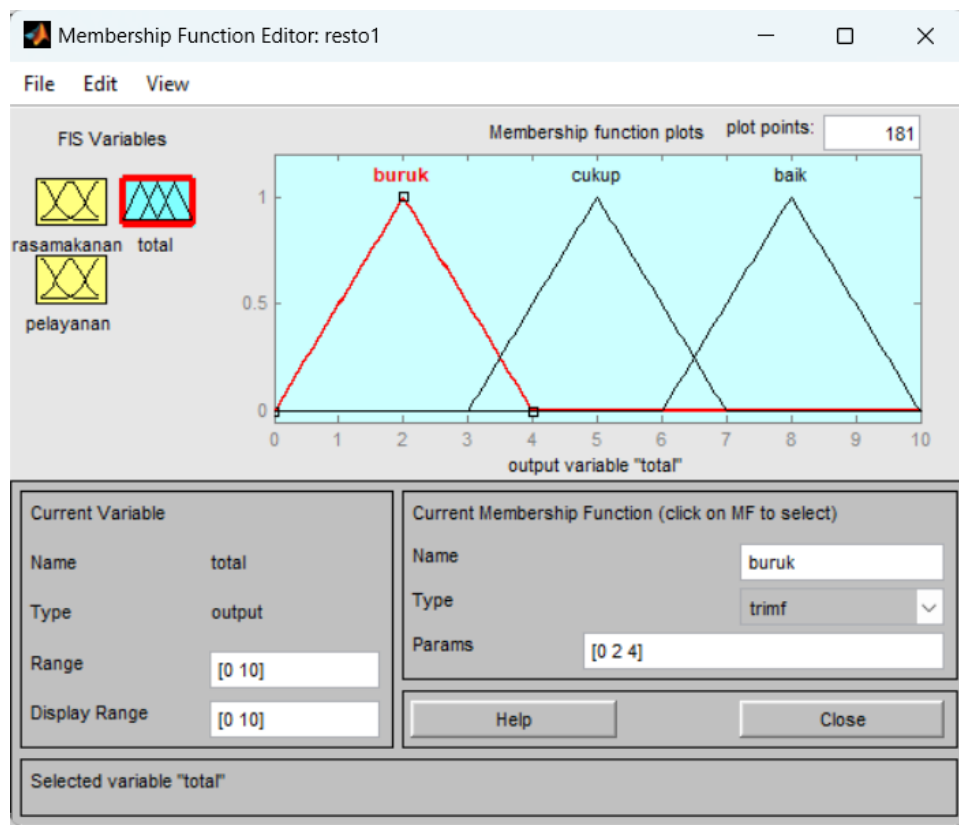
3. Pada membership function editor, rubah semua range dan display range menjadi [0 10], lalu pada setiap grafik dirubah Namanya sesuai dengan kasusnya. Lalu rubah variabel rasamakanan dengan dengan tidakenak[0 2 4], sedang[3 5 7], enak[4 6 8].



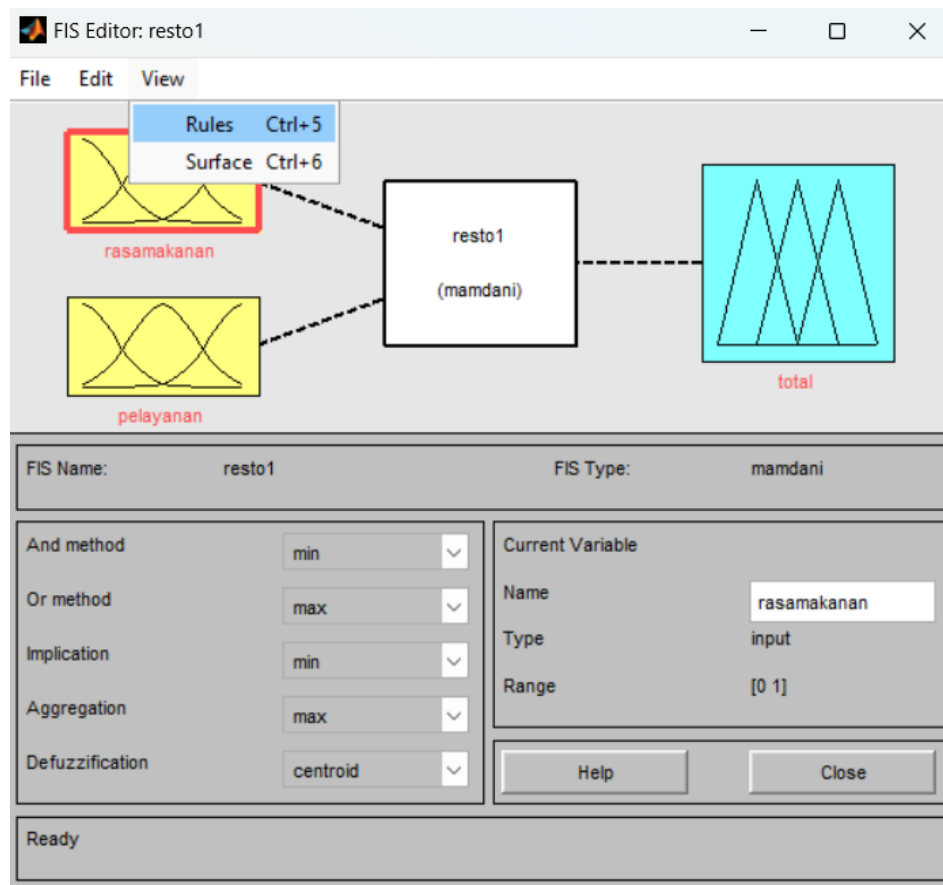
4. Rubah variabel pelayanan dengan ketus[0 2 4], biasa[3 5 7], ramah[4 6 8]



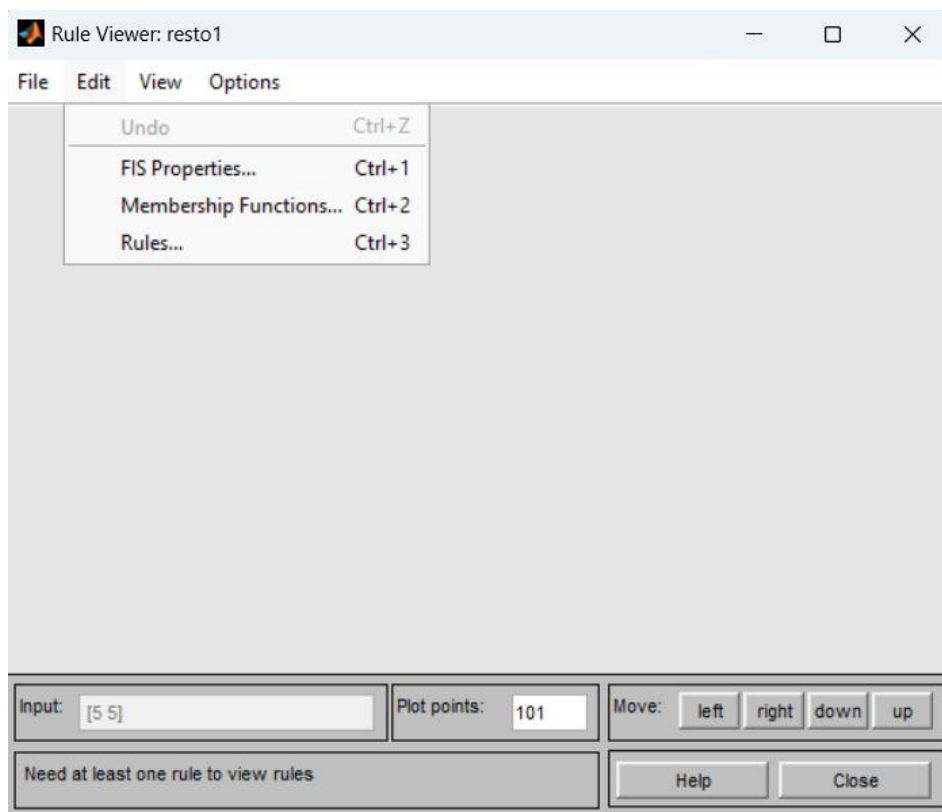
5. Rubah variabel total dengan buruk[0 2 4], cukup[3 5 7], baik[4 6 8]



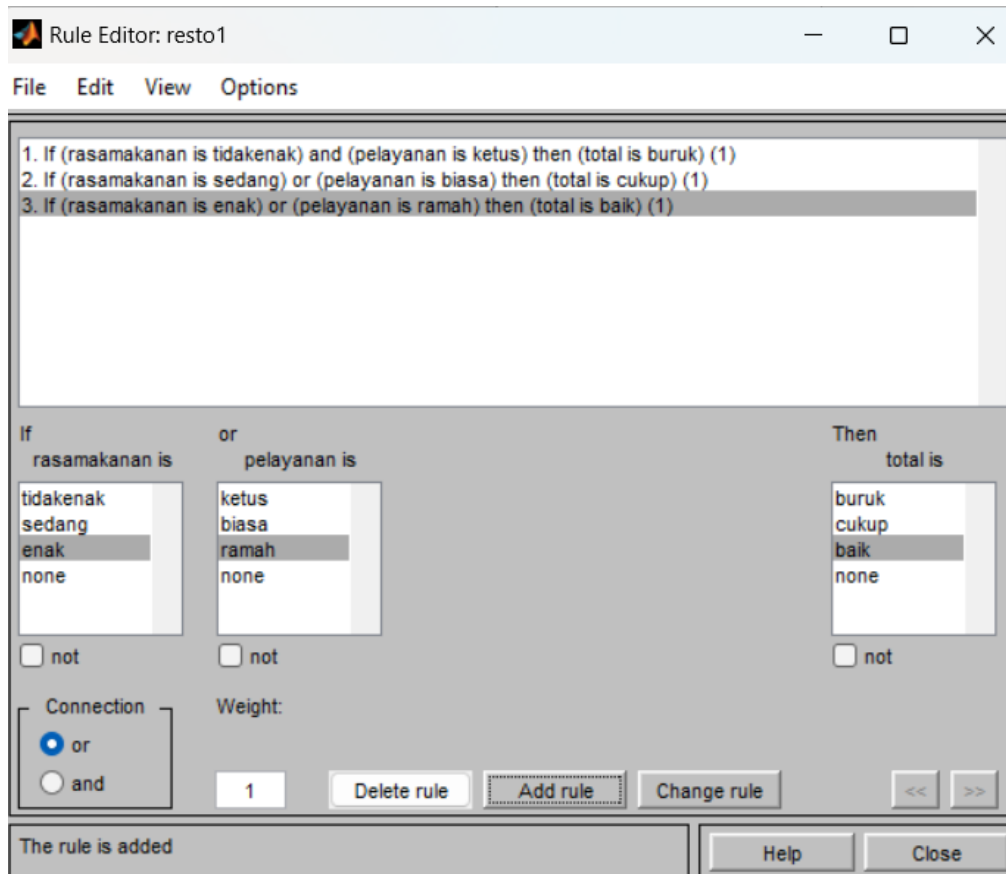
6. Selanjutnya menambahkan rules, klik view dan pilih rules



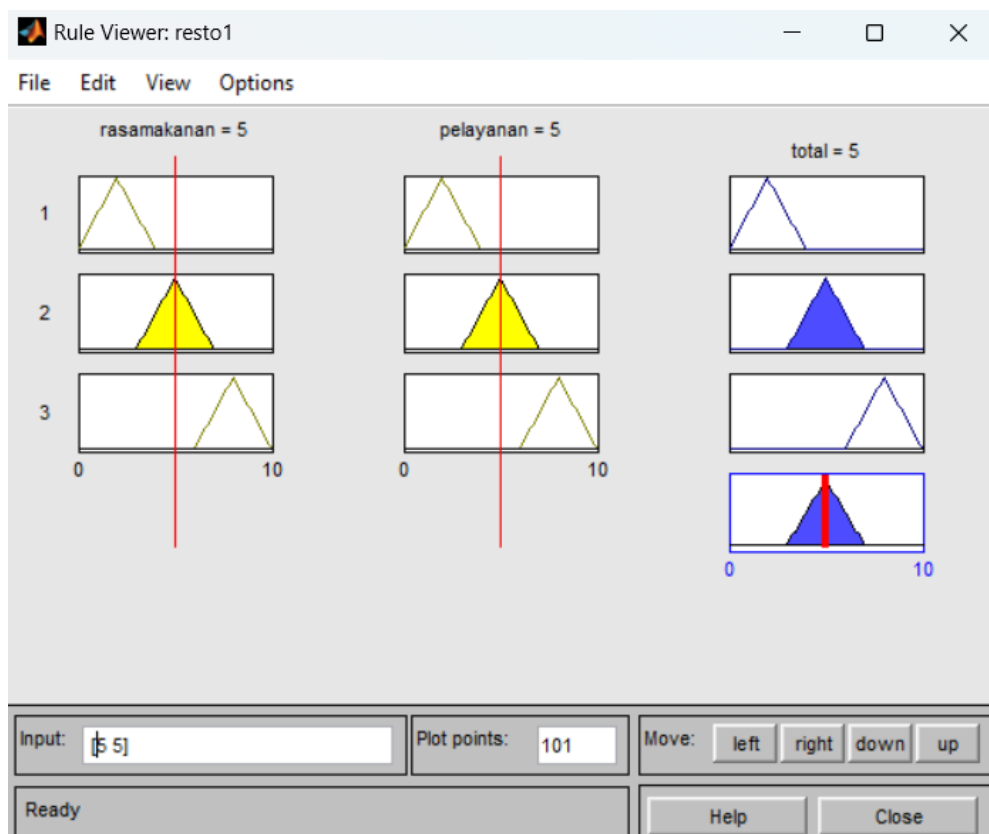
7. Selanjutnya pada rule viewer, pilih edit dan pilih rules



8. Selanjutnya masukan rules yang sesuai dengan kasusnya



9. Maka rule viewernya akan terlihat seperti ini,



10. Kita uji coba memasukan input [2 7], maka hasilnya akan seperti ini

