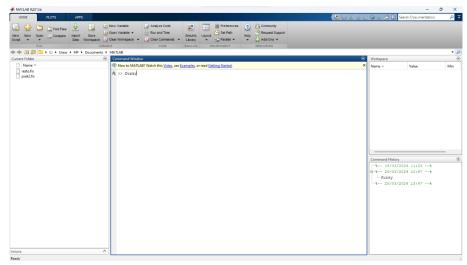
Nama : Azzam Dicky Umar Widadi

NIM : H1D022090

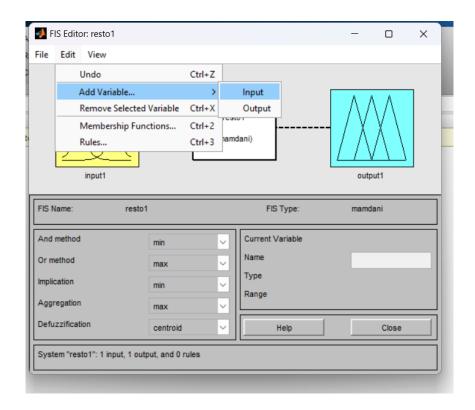
Shift awal : C Shift baru : A

Tugas 1 Prak Kecerdasan Buatan

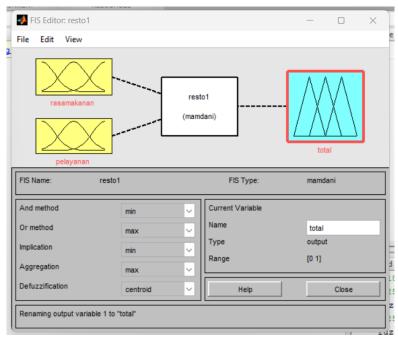
1. Ketik fuzzy pada command window di mathlab



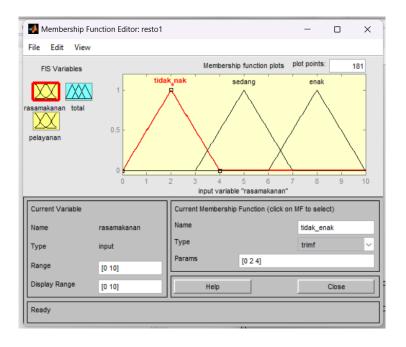
2. Akan muncul FIS editor yang Dimana menangani hal hal utama dari sistem fuzzy yang akan disusun. Kemudian save dan berikan nama dengan extension .FIS. masuk ke "edit" dan pilih "add variabel" pilih "input".

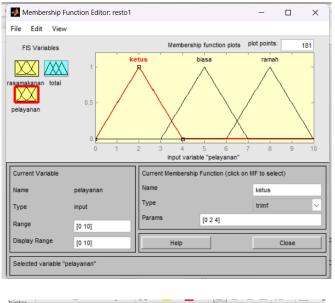


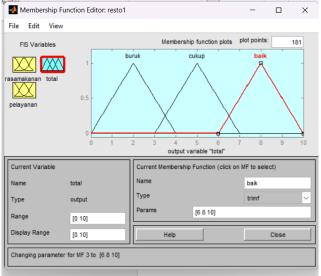
3. Selanjutnya, ubah nama input 1 dengan "rasamakanan" input 2 "pelayanan" dan output 1 "total"



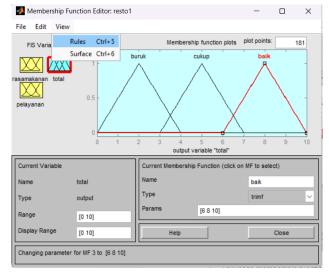
4. Lalu akan muncul window membership function editor untuk mendefinisikan bentuk dan range fungsi keanggotaan dari setiap varibel yang digunakan. Range diisi [0 10], display range auto mengikuti range, name tiap grafik diisi mengikuti kasus, yang pertama "tidak enak", kedua "sedang" dan ketiga "enak" dengan params untuk tidak enak [0 2 4], sedang [3 5 7], dan enak [6 8 10]. Lakukan hal yang sama pada variable pelayanan name tiap grafik mengikuti kasus, diisi yang pertama "ketus", kedua "biasa" dan ramah "enak" dengan params untuk ketus [0 2 4], biasa [3 5 7], dan ramah [6 8 10]. Lakukan hal yang sama juga pada variable total name tiap grafik mengikuti kasus, diisi yang pertama "buruk", kedua "cukup" dan ramah "baik" dengan params untuk buruk [0 2 4], cukup [3 5 7], dan baik [6 8 10].



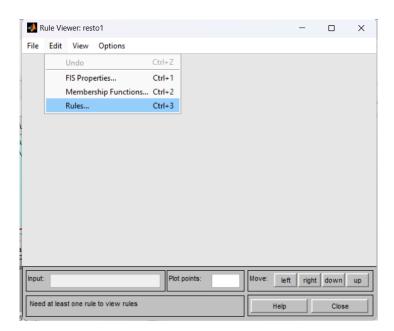




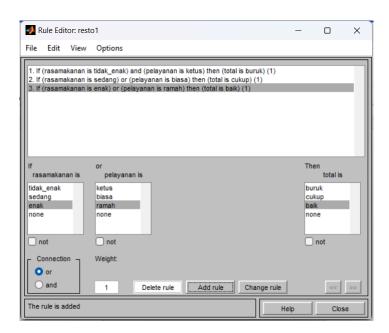
5. Lalu pada membership function editor untuk menambahkan rules pilih "view" lalu pilih "rules"



6. Pada window rule viewer pilih menu "edit" pilih "rules"



7. Masukan rulesnya sesuai kasusnya



8. Masukan inputan untuk uji coba, saya mencoba inputan [2 5] yaitu rasamakanan tidak enak pelayanan biasa maka totalnya baik mengikuti rules yang telah dibuat.

