

Nama : Amar Ma'ruf

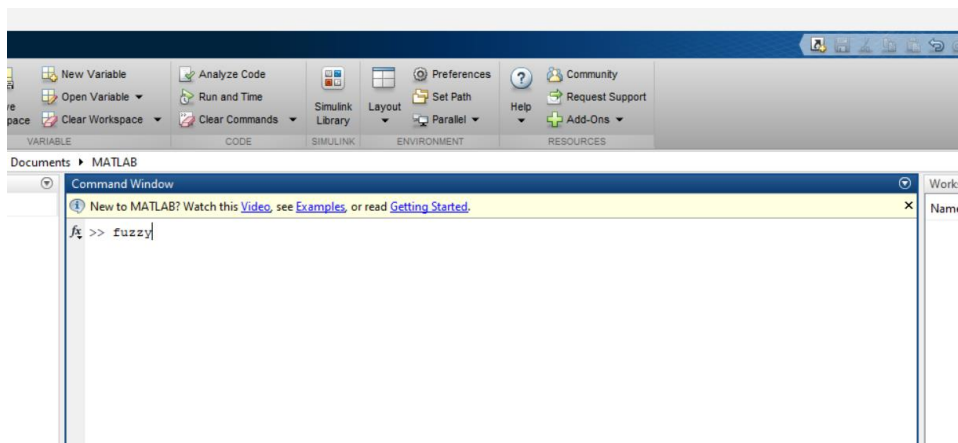
NIM : H1D022037

Shift awal : B

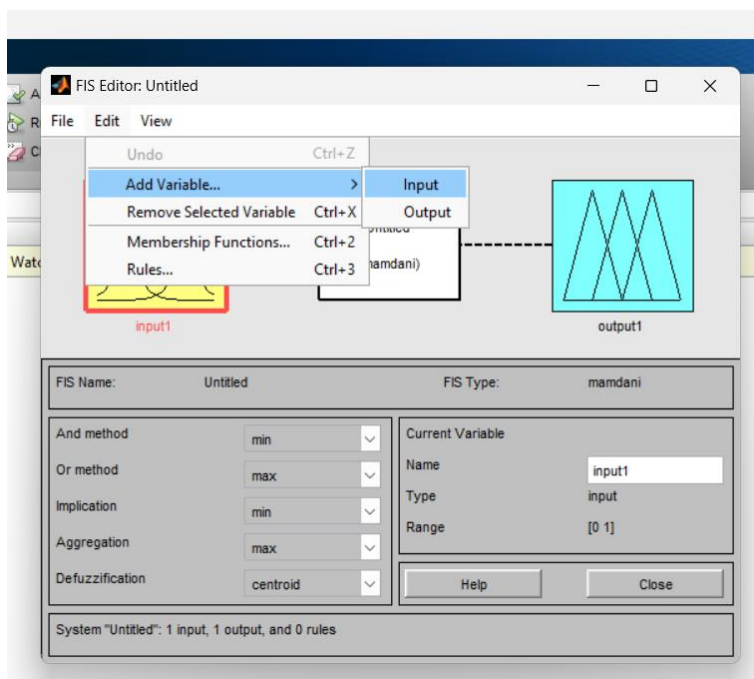
Shift sekarang : A

Tugas 1 Praktikum Kecerdasan Buata

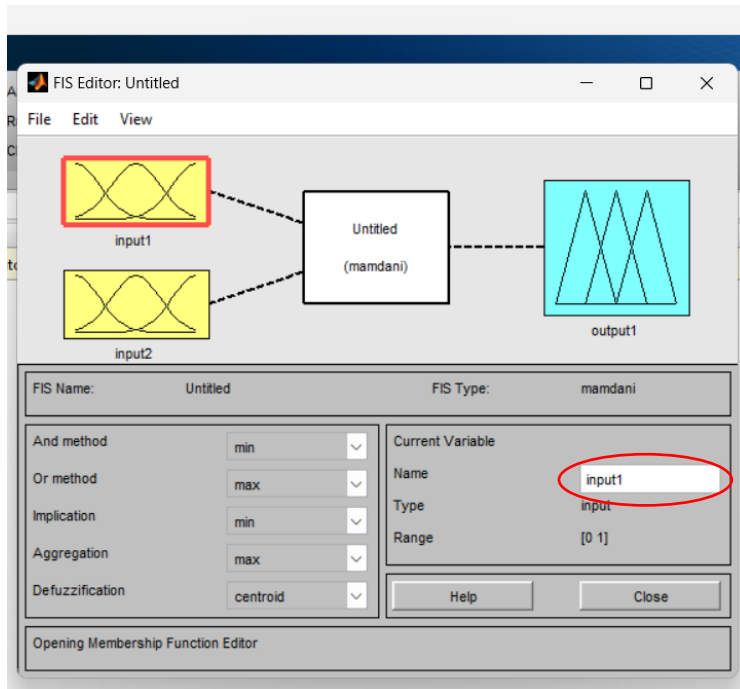
1. Tuliskan fuzzy kemudian tekan enter.



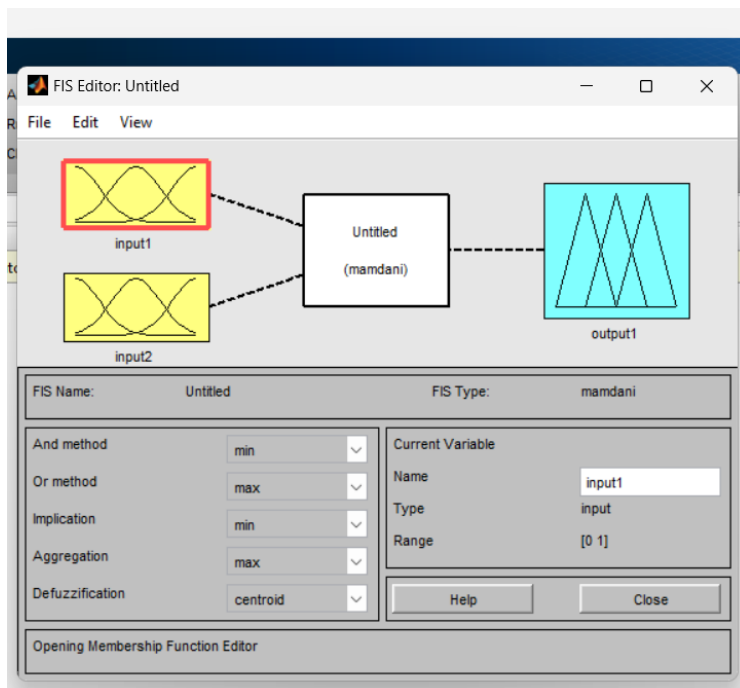
2. Karena kita membutuhkan 2 variabel input, maka kita tambahkan 1 variabel lagi. Pilih edit, add variabel, kemudian pilih input.



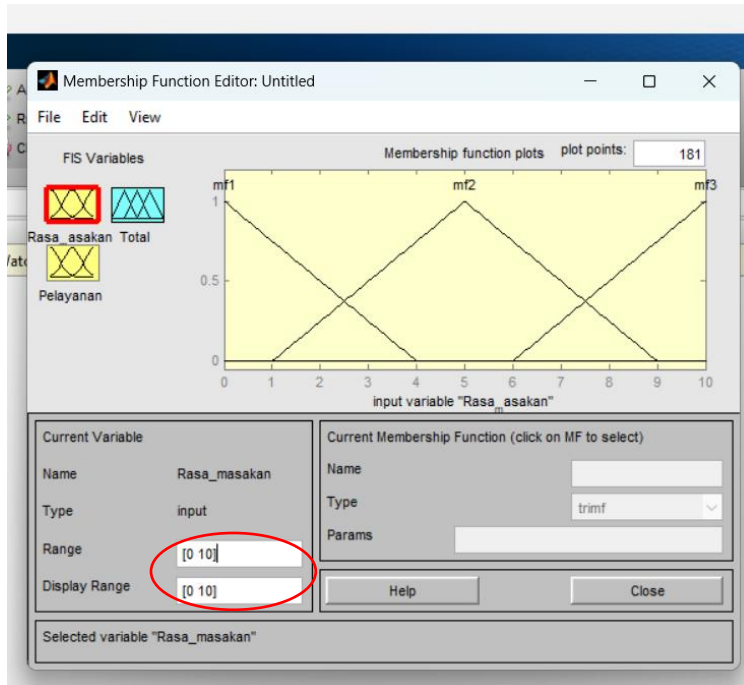
- Ubah nama variabel input menjadi Rasa_masakan dan Pelayanan, ubah nama variabel output menjadi Total.



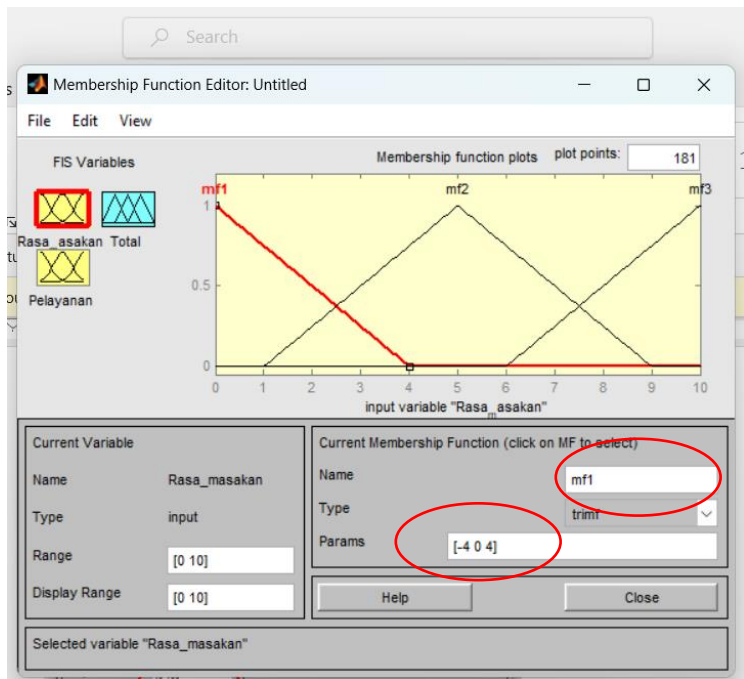
- Tekan 2 kali pada salah satu variabel.



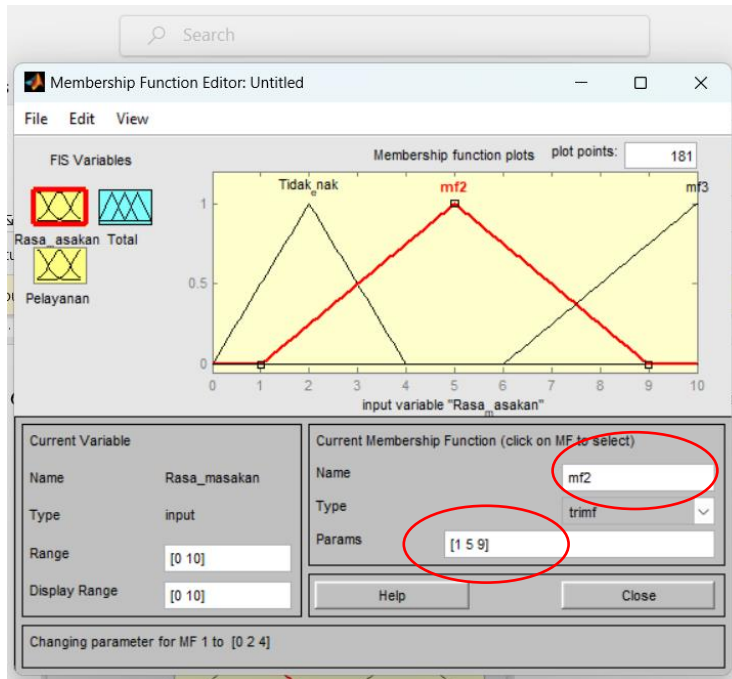
- Ubah range dan display menjadi [0 10]



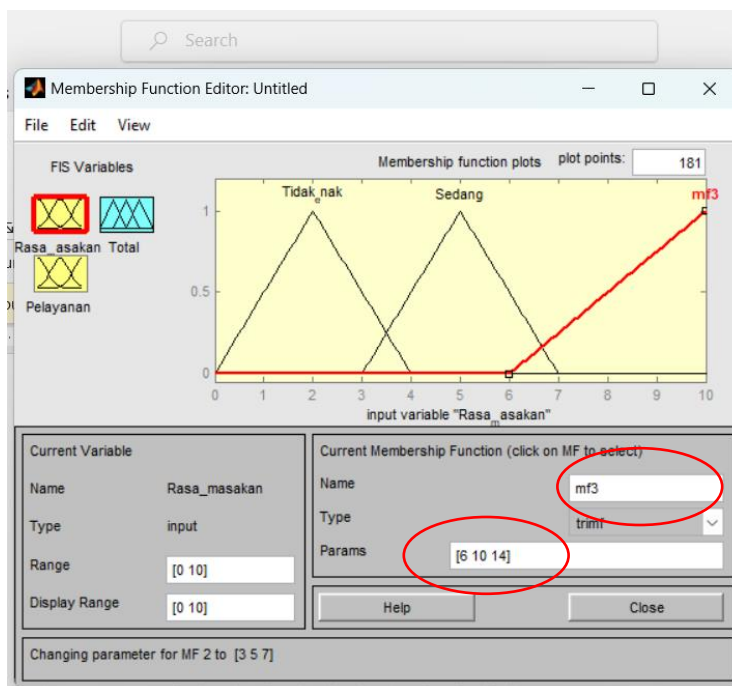
6. Tekan parameter/garis bagian kiri, kemudian ubah nama parameter menjadi Tidak_enak, dan nilai parameter menjadi [0 2 4].



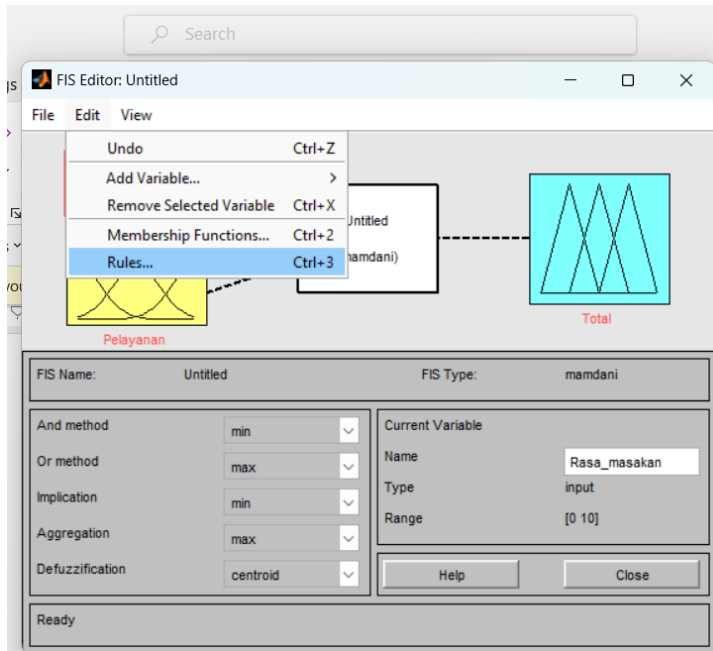
7. Tekan parameter/garis bagian tengah, kemudian ubah nama parameter menjadi Sedang, dan nilai parameter menjadi [3 5 7].



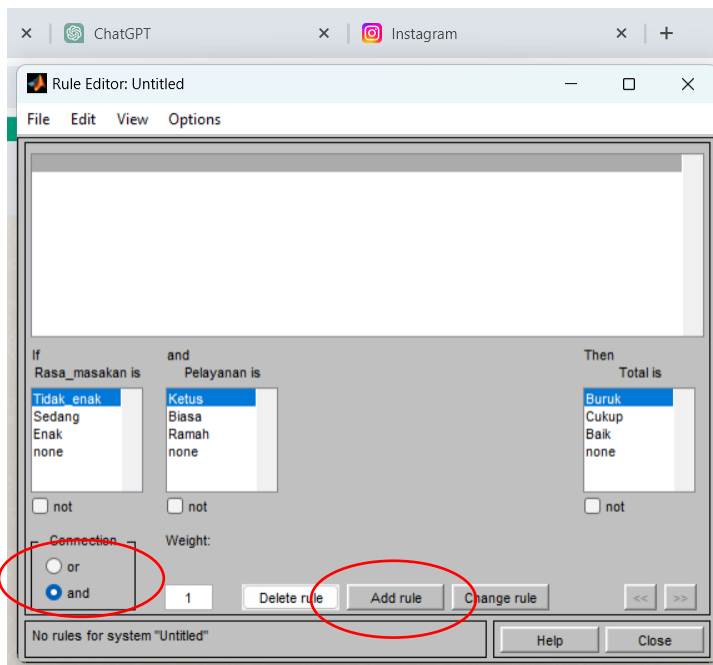
8. Tekan parameter/garis bagian kanan, kemudian ubah nama parameter menjadi Enak, dan nilai parameter menjadi [6 8 10].



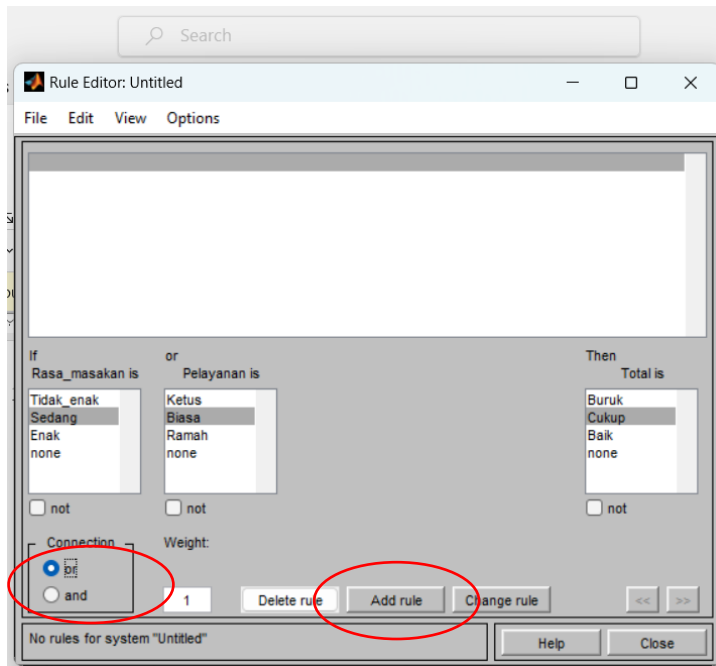
9. Lakukan langkah 5, 6, 7, dan 8 pada variabel Pelayanan (Ketus, Biasa, dan ramah) dan pada variabel Total (Buruk, Cukup, dan Baik)
10. Kembali ke halaman sebelumnya, kemudian pilih edit, rules.



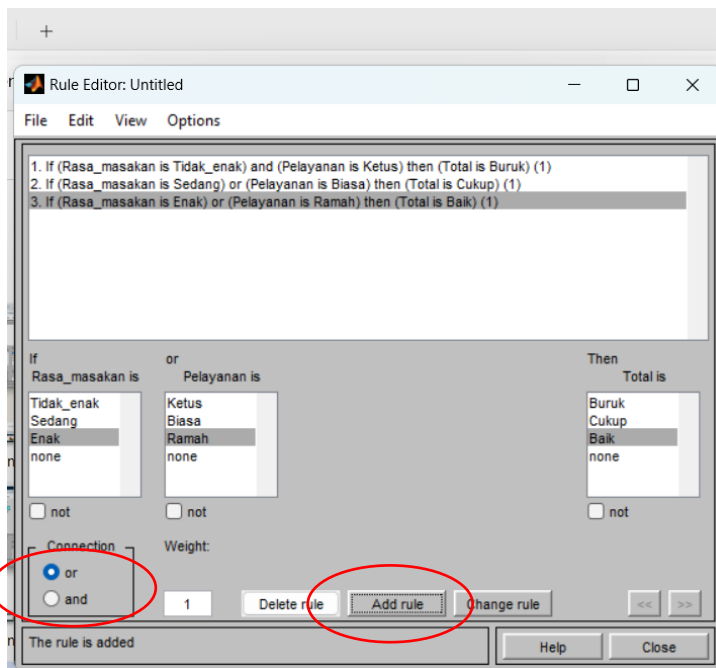
11. Untuk menambahkan aturan, pilih Tidak_enak, Ketus, dan Buruk, kemudian pilih and sebagai operasinya, lalu tekan add rule.



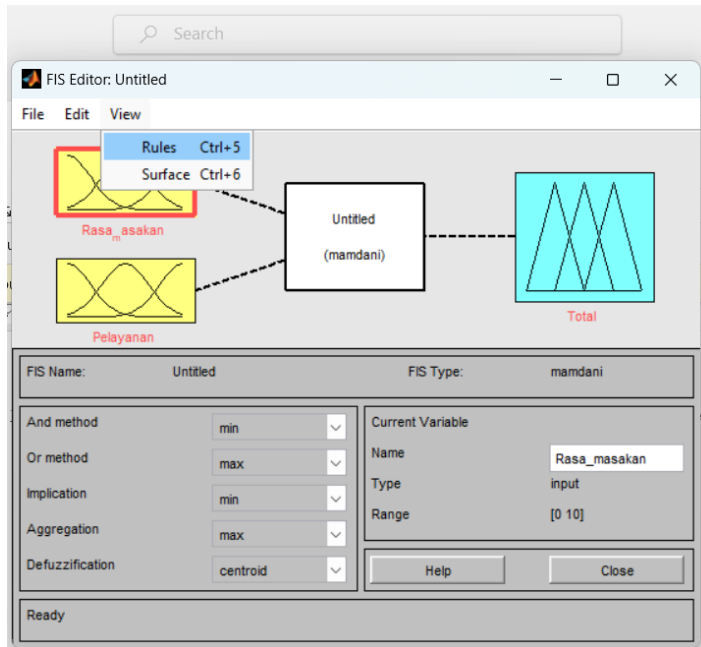
12. Untuk menambahkan aturan lain, pilih Sedang, Biasa, dan Cukup, kemudian pilih or sebagai operasinya, lalu tekan add rule.



13. Untuk menambahkan aturan lain, pilih Enak, Ramah, dan Baik, kemudian pilih or sebagai operasinya, lalu tekan add rule.



14. Kembali ke halaman sebelumnya, untuk melihat contoh hasil operasi, vilih view kemudian pilih rules.



15. Untuk melihat hasil dari input 5.5 untuk Rasa_masakan dan 7 untuk Pelayanan, masukkan nilai input pada bagian pojok kiri bawah, kemudian tekan enter. Hasil dari perhitungan akan muncul pada pojok kanan atas.

