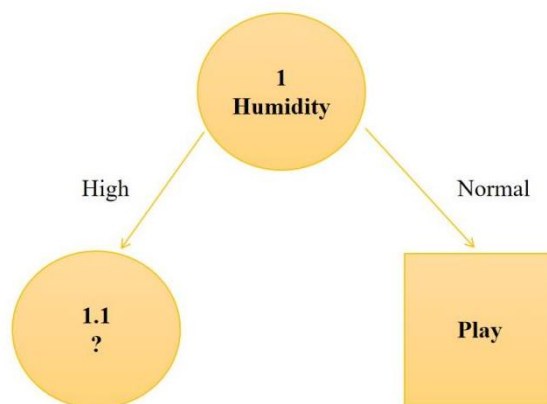


Hanin Firginita Gilty  
A11.2019.11965  
A11.4613

		jml kasus(S)	Don't Play (S1)	Play (S2)	Entropy	Gain
<b>total</b>		14	4	10	0,863120569	
<b>Outlook</b>						0,258521037
	Cloudy	4	0	4	0	
	Rainy	5	1	4	0,721928095	
	Sunny	5	3	2	0,970950594	
<b>Temperature</b>						0,183850926
	Cool	4	0	4	0	
	Hot	4	2	2	1	
	Mild	6	2	4	0,918295834	
<b>Humidity</b>						0,370506501
	High	7	4	3	0,985228136	
	Normal	7	0	7	0	
<b>windy</b>						0,005977712
	No	8	2	6	0,811278124	
	Yes	6	2	4	0,918295834	

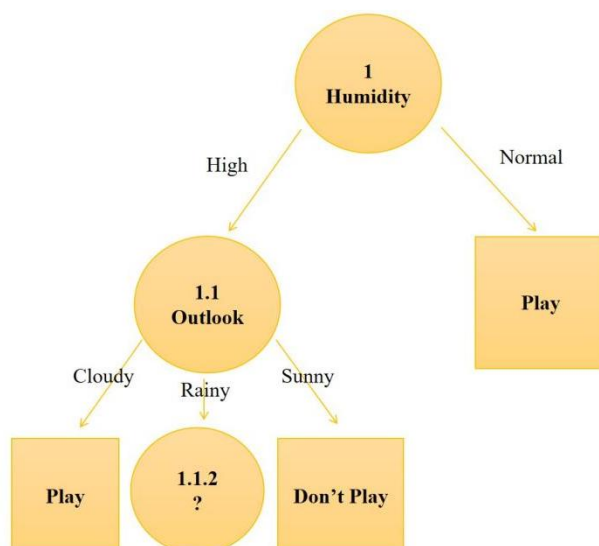
Perhitungan Node 1:



- Dari hasil tersebut diketahui bahwa atribut dengan gain tertinggi adalah **HUMIDITY**, yaitu sebesar 0,37. Sehingga **HUMIDITY** dapat menjadi node akar.
- Ada 2 (dua) nilai atribut dari **HUMIDITY**, yaitu **HIGH** dan **NORMAL**.
- Nilai atribut **NORMAL** sudah mengklasifikasi kasus menjadi 1, yaitu keputusan Play, sehingga tidak perlu dilakukan perhitungan lebih lanjut.
- Tetapi untuk nilai **HIGH** perlu dilakukan perhitungan lagi.

		jml kasus(S)	Don't Play (S1)	Play (S2)	Entropy	Gain
<b>Humidity High</b>		7	4	3	0,985228136	
<b>Outlook</b>						0,69951385
	Cloudy	2	0	2	0	
	Rainy	2	1	1	1	
	Sunny	3	3	0	0	
<b>Temperature</b>						0,020244207
	Cool	0	0	0	0	
	Hot	3	2	1	0,918295834	
	Mild	4	2	2	1	
<b>windy</b>						0,020244207
	No	4	2	2	1	
	Yes	3	2	1	0,918295834	

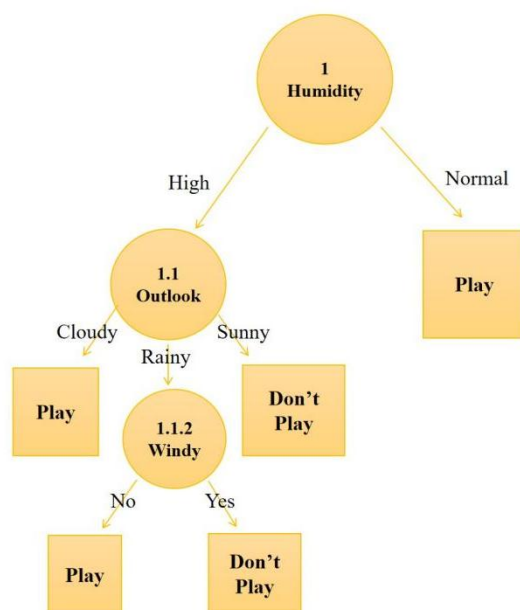
Perhitungan Node 1.1:



- Entropy dari semua kasus dan kasus yang dibagi berdasarkan atribut **OUTLOOK**, **TEMPERATURE**, dan **WINDY** (karena atribut **HUMIDITY** sudah diketahui hasilnya), yang dapat menjadi node akar dari nilai atribut **HIGH**.
- Atribut dengan Gain tertinggi adalah **OUTLOOK**, yaitu sebesar 0,69951385.
- Sehingga **OUTLOOK** dapat menjadi node cabang dari nilai atribut **HIGH**.
- Ada 3 (tiga) nilai dari atribut **OUTLOOK**, yaitu **CLOUDY**, **RAINY**, dan **SUNNY**.
  - **CLOUDY** -> klasifikasi kasus 1 (Play).
  - **SUNNY** -> klasifikasi kasus 1 (Don't Play).
  - **RAINY** -> perlu perhitungan lagi.

Node 1.1.2		jml kasus(S)	Don't Play (S1)	Play (S2)	Entropy	Gain
Humidity High and Outlook Rainy		2	1	1	1	
Temperature						0
	Cool	0	0	0	0	
	Hot	0	0	0	0	
	Mild	2	1	1	1	
Windy						1
	No	1	0	1	0	
	Yes	1	1	0	0	

Perhitungan Node 1.1.2:



- Atribut dengan Gain tertinggi adalah **WINDY**, yaitu sebesar 1.
- Sehingga **WINDY** dapat menjadi node cabang dari nilai atribut **RAINY**.
- Ada 2 (dua) nilai dari atribut **WINDY**, yaitu NO dan YES.
  - Nilai atribut NO sudah diklasifikasikan kasus menjadi 1 (Play).
  - Nilai atribut YES sudah diklasifikasikan kasus menjadi 1 (Don't Play).
  - Sehingga tidak perlu dilakukan perhitungan lagi.