

## Laporan Observasi

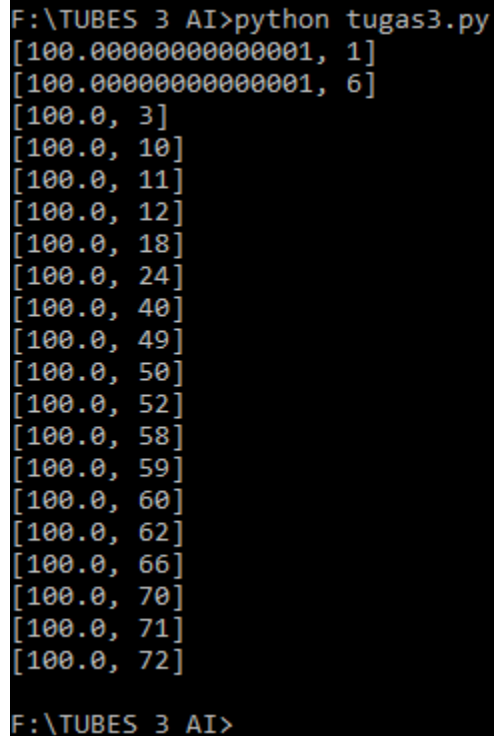
### A. Analisis

Program dibuat untuk mendapatkan hasil influencer yang layak menjadi brand ambassadors untuk perusahaan. Program mendapatkan input dari **influencers.csv** kemudian outpunya adalah **chosen.csv** yang berisi no.record dari data yang telah terpilih.

### B. Strategi Penyelesaian Masalah

1. Data didapatkan dari file influencers.csv
2. Kemudian dari data tersebut satu persatu di-fuzzifikasi
3. Setelah mendapatkan array(list) berisi fuzzifikasi, dijalankan fungsi inferensi untuk mendapatkan nilai no, maybe, dan yes
4. Kemudian inferensi tersebut, di-deffuzifikasi
5. Hasil deffuzifikasi diurutkan, lalu index array dikeluarkan ke file chosen.csv

### C. Screenshot program



```
F:\TUBES 3 AI>python tugas3.py
[100.00000000000001, 1]
[100.00000000000001, 6]
[100.0, 3]
[100.0, 10]
[100.0, 11]
[100.0, 12]
[100.0, 18]
[100.0, 24]
[100.0, 40]
[100.0, 49]
[100.0, 50]
[100.0, 52]
[100.0, 58]
[100.0, 59]
[100.0, 60]
[100.0, 62]
[100.0, 66]
[100.0, 70]
[100.0, 71]
[100.0, 72]
F:\TUBES 3 AI>
```

#### D. Rancangan Input

Untuk follower count

Low untuk batas antara 0 sampai 20000

10000 sampai 20000 turun

Medium dari 15000 sampai 40000

15000 sampai 30000 naik

35000 sampai 40000 turun

High dari 39000 sampai 90000 naik

Di atas 90000 dianggap high

Untuk engagementRate

Low untuk batas antara 0 sampai 1

0.5 sampai 1 turun

Medium dari 0.6 sampai 2.5

0.6 sampai 1.2 naik

1.8 sampai 2.5 turun

High dari 2.2 sampai 5 naik

Di atas 2.2 dianggap high