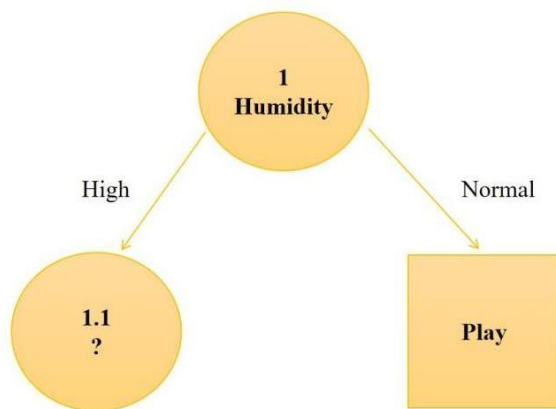


Sonia Kusumanngtiyas
A11.2019.12067
A11.4614

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

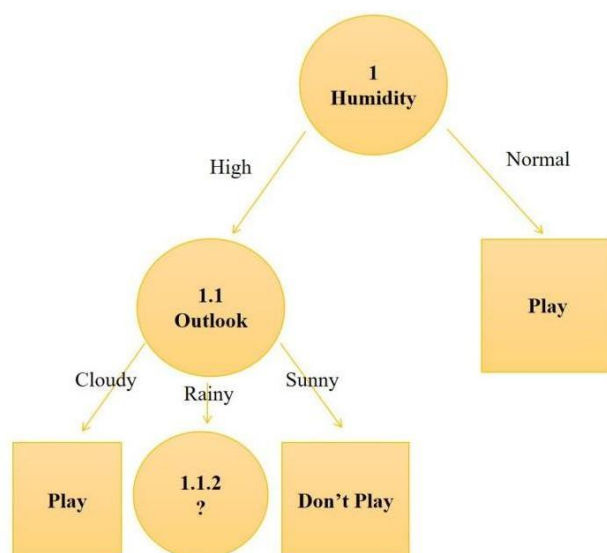
Perhitungan Pada Node 1:



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

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

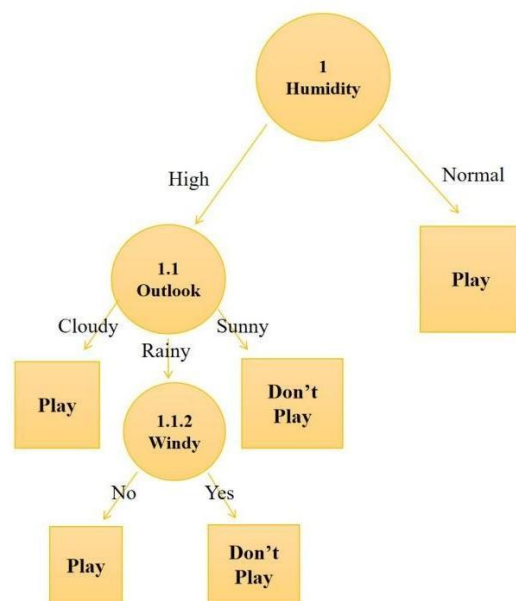
Perhitungan pada Node 1.1:



5. 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**.
6. Atribut dengan Gain tertinggi adalah **OUTLOOK**, yaitu sebesar 0,69951385.
7. Sehingga **OUTLOOK** dapat menjadi node cabang dari nilai atribut **HIGH**.
8. 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:



9. Atribut dengan Gain tertinggi adalah **WINDY**, yaitu sebesar 1.
10. Sehingga **WINDY** dapat menjadi node cabang dari nilai atribut **RAINY**.
11. 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.