

BAB VI

PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

6.1 Pengujian

Percobaan yang dilakukan pada sistem adalah yang pertama memproses memetakan nilai crips (numerik) ke dalam himpunan fuzzy dan menentukan derajat keanggotaannya atau bisa disebut juga fuzzyfikasi. Yang kedua adalah pembentukan basis pengetahuan fuzzy (Rule dalam bentuk IF....THEN) dan Mesin inferensi pada metode ini menggunakan fungsi implikasi min. Yang ketiga adalah melakukan langkah Defuzzifikasi untuk menentukan nilai di setiap mata pelajaran peserta didik termasuk kategori lulus atau remidi. Data yang didapat dari sistem ditunjukkan pada tabel 6.1

Tabel 6.1 Hasil Uji Coba Hasil Nilai Achmad Achyanovic Putra

HASIL PERHITUNGAN				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
90	87	90	90	88
LULUS	LULUS	LULUS	LULUS	LULUS

Tabel 6.1 menjelaskan bahwa :

1. Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 6.1 di atas terlihat bahwa sistem telah mengeluarkan output hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik
2. Hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik, yaitu untuk peserta didik yang bernama Achmad Achyanovic Putra dinyatakan lulus untuk setiap mata pelajaran dikarenakan untuk semua nilai mata pelajaran diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 6.2 Hasil Uji Coba Hasil Nilai Achmad Andre Febrianto

HASIL PERHITUNGAN				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
82	85	81	79	82
LULUS	LULUS	LULUS	LULUS	LULUS

Tabel 6.2 menjelaskan bahwa :

1. Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 6.2 di atas terlihat bahwa sistem telah mengeluarkan output hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik sama seperti pada tabel 6.1
2. Hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik, yaitu untuk peserta didik yang bernama Achmad Andre Febrianto dinyatakan lulus untuk setiap mata pelajaran dikarenakan untuk semua nilai mata pelajaran diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 6.3 Hasil Uji Coba Hasil Nilai Achmad Azis Firmansyah

HASIL PERHITUNGAN				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
82	85	87	75	82
LULUS	LULUS	LULUS	LULUS	LULUS

Tabel 6.3 menjelaskan bahwa :

1. Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 6.3 di atas terlihat bahwa sistem telah mengeluarkan output hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik sama seperti pada tabel 6.1
2. Hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik, yaitu untuk peserta didik yang bernama Achmad Azis Firmansyah dinyatakan lulus untuk setiap mata pelajaran dikarenakan untuk semua nilai mata pelajaran diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 6.4 Hasil Uji Coba Hasil Nilai Achmad David Suryo

HASIL PERHITUNGAN				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
82	79	79	76	78
LULUS	LULUS	LULUS	LULUS	LULUS

Tabel 6.4 menjelaskan bahwa :

1. Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 6.4 di atas terlihat bahwa sistem telah mengeluarkan output hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik sama seperti pada tabel 6.1
2. Hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik, yaitu untuk peserta didik yang bernama Achmad Azis Firmansyah dinyatakan lulus untuk setiap mata pelajaran dikarenakan untuk semua nilai mata pelajaran diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 6.5 Hasil Uji Coba Hasil Nilai Achmad Rahul Wahyu Pratama

HASIL PERHITUNGAN				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
86	87	87	76	73
LULUS	LULUS	LULUS	LULUS	REMIDI

Tabel 6.5 menjelaskan bahwa :

1. Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 6.5 di atas terlihat bahwa sistem telah mengeluarkan output hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik sama seperti pada tabel 6.1
2. Hasil dari defuzzifikasi berdasarkan mata pelajaran peserta didik, yaitu untuk peserta didik yang bernama Achmad Rahul Wahyu Pratama dinyatakan harus mengikuti remidi untuk mata pelajaran simulasi digital dikarenakan untuk nilai mata pelajaran simulasi digital kurang dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurang dari 75.

6.2 Pembahasan

Pembahasan hasil dari sistem atau aplikasi dilakukan pada proses perhitungan TSK (Takagi, Sugeno dan Kang) untuk penilaian peserta didik dari data yang telah dikumpulkan.

6.2.1 Nilai Fuzzyfikasi

Nilai keanggotaan tugas, UTS dan UAS dicari menggunakan fungsi keanggotaan himpunan fuzzy dengan memperhatikan nilai maksimum dan nilai minimum data dalam akhir tahun ajaran dari tiap variabel.

a. Variabel Nilai Tugas

- Keanggotaan Kurang

$$\mu_{TugasKurang}[x] = \begin{cases} (55 - x)/(55 - 0), & 0 \leq x \leq 55 \\ 0 & , x \geq 55 \end{cases}$$

- Keanggotaan Cukup

$$\mu_{TugasCukup}[x] = \begin{cases} (x - 50)/(65 - 50) & , 50 \leq x \leq 65 \\ (80 - x)/(80 - 65) & , 65 \leq x \leq 80 \\ 0 & , x \leq 55 \text{ atau } x \geq 80 \end{cases}$$

- Keanggotaan Baik

$$\mu_{TugasBaik}[x] = \begin{cases} 0 & , x \leq 75 \\ (x - 75)/(100 - 75) & , 75 \leq x \leq 100 \\ 1 & , x \geq 100 \end{cases}$$

b. Variabel Nilai UTS

- Keanggotaan Kurang

$$\mu_{UTSKurang}[x] = \begin{cases} (55 - x)/(55 - 0), & 0 \leq x \leq 55 \\ 0 & , x \geq 55 \end{cases}$$

- Keanggotaan Cukup

$$\mu_{UTSCukup}[x] = \begin{cases} (x - 50)/(65 - 50) & , 50 \leq x \leq 65 \\ (80 - x)/(80 - 65) & , 65 \leq x \leq 80 \\ 0 & , x \leq 55 \text{ atau } x \geq 80 \end{cases}$$

- Keanggotaan Baik

$$\mu_{UTSBaik}[x] = \begin{cases} 0 & , x \leq 75 \\ (x - 75)/(100 - 75) & , 75 \leq x \leq 100 \\ 1 & , x \geq 100 \end{cases}$$

c. Variabel Nilai UAS

- Keanggotaan Kurang

$$\mu_{UASKurang}[x] = \begin{cases} \frac{55-x}{55-0}, & 0 \leq x \leq 55 \\ 0, & x \geq 55 \end{cases}$$

- Keanggotaan Cukup

$$\mu_{UASCukup}[x] = \begin{cases} (x-50)/(65-50), & 50 \leq x \leq 65 \\ (80-x)/(80-65), & 65 \leq x \leq 80 \\ 0, & x \leq 55 \text{ atau } x \geq 80 \end{cases}$$

- Keanggotaan Baik

$$\mu_{UASBaik}[x] = \begin{cases} 0, & x \leq 75 \\ (x-75)/(100-75), & 75 \leq x \leq 100 \\ 1, & x \geq 100 \end{cases}$$

Pembahasan yang dilakukan dengan menggunakan peserta didik bernama Achmad Achiyanic Putra.

Tabel 6.6 Nilai Peserta Didik Achmad Achiyanic Putra

Nilai Tugas				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
80.75	77.5	80	77.25	79.5

Nilai UTS				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
80	79	79	83	79

Nilai UAS				
Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
80	82	88.5	80	80

Tabel 6.6 menunjukkan keseluruhan nilai yang di dapat dari peserta didik Achmad Achiyanic Putra selama belajar di kelas X dalam setiap mata

pelajaran. Setelah itu nilai – nilai tersebut di masukan ke dalam masing – masing variabel input untuk nilai keanggotaan tugas , UTS dan UAS.

6.2.2 Pembentukan Aturan

Dengan mengkombinasikan himpunan-himpunan fuzzy tersebut, maka diperoleh 27 aturan fuzzy dan dapat dilihat pada tabel 6.7 dibawah sebagai berikut :

Tabel 6.7 Aturan Fuzzy

PERHITUNGAN									
No.	NILAI TUGAS	NILAI UTS	NILAI UAS	NILAI PRESTASI	Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
1	Kurang	Kurang	Kurang	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
2	Kurang	Kurang	Cukup	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
3	Kurang	Kurang	Baik	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
4	Kurang	Cukup	Kurang	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
5	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
6	Kurang	Cukup	Baik	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
7	Kurang	Baik	Kurang	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
8	Kurang	Baik	Cukup	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00

9	Kurang	Baik	Baik	Baik	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0	Tugas = 0
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
10	Cukup	Kurang	Kurang	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
11	Cukup	Kurang	Cukup	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
12	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
13	Cukup	Cukup	Kurang	Kurang	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
14	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
15	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
16	Cukup	Baik	Kurang	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
17	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
18	Cukup	Baik	Baik	Istimewa	Tugas = 0	Tugas = 0.17	Tugas = 0.00	Tugas = 0.18	Tugas = 0.03
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
19	Baik	Kurang	Kurang	Kurang	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
20	Baik	Kurang	Cukup	Cukup	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18

					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
21	Baik	Kurang	Baik	Cukup	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0	UTS = 0
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
22	Baik	Cukup	Kurang	Cukup	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
23	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
24	Baik	Cukup	Baik	Istimewa	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.00	UTS = 0.07	UTS = 0.07	UTS = 0	UTS = 0.07
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20
25	Baik	Baik	Kurang	Baik	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0
26	Baik	Baik	Cukup	Istimewa	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.00	UAS = 0	UAS = 0	UAS = 0.00	UAS = 0.00
27	Baik	Baik	Baik	Istimewa	Tugas = 0.23	Tugas = 0.10	Tugas = 0.20	Tugas = 0.09	Tugas = 0.18
					UTS = 0.20	UTS = 0.16	UTS = 0.16	UTS = 0.32	UTS = 0.16
					UAS = 0.20	UAS = 0.28	UAS = 0.54	UAS = 0.20	UAS = 0.20

Setelah nilai keanggotaan terpenuhi dengan menggunakan aturan fuzzy seperti tabel 6.7 diatas, kemudian langkah berikutnya memilih nilai min dari setiap aturan fuzzy tersebut seperti pada tabel 6.8 di bawah ini

Tabel 6.8 Nilai Min Pada Setiap Aturan

NILAI MIN DI SETIAP ATURAN									
No.	NILAI TUGAS	NILAI UTS	NILAI UAS	NILAI PRESTASI	Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
1	Kurang	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
2	Kurang	Kurang	Cukup	Kurang	0	0	0	0	0
3	Kurang	Kurang	Baik	Kurang	0	0	0	0	0
4	Kurang	Cukup	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
5	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
6	Kurang	Cukup	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
7	Kurang	Baik	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
8	Kurang	Baik	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
9	Kurang	Baik	Baik	Baik	0	0	0	0	0
10	Cukup	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
11	Cukup	Kurang	Cukup	Kurang	0	0	0	0	0
12	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
13	Cukup	Cukup	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
14	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
15	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	0	0.07	0	0	0.03
16	Cukup	Baik	Kurang	Cukup	0	0	0	0	0
17	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
18	Cukup	Baik	Baik	Istimewa	0	0.16	0	0.18	0.03
19	Baik	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
20	Baik	Kurang	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
21	Baik	Kurang	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
22	Baik	Cukup	Kurang	Cukup	0	0	0	0	0
23	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
24	Baik	Cukup	Baik	Istimewa	0	0.07	0.07	0	0.07
25	Baik	Baik	Kurang	Baik	0	0	0	0	0
26	Baik	Baik	Cukup	Istimewa	0	0	0	0	0
27	Baik	Baik	Baik	Istimewa	0.2	0.1	0.16	0.09	0.16

Jika nilai min pada setiap aturan sudah terpenuhi, kemudian melakukan langkah defuzzyfikasi.

6.2.3 Nilai Defuzzyfikasi

Nilai ini terpenuhi dengan menggunakan himpunan *fuzzy* yang diperoleh dari komposisi aturan-aturan *fuzzy* dan kemudian melakukan langkah perkalian nilai min dengan nilai variabel output prestasi dan mencari nilai

rata-ratanya. Untuk proses perhitungannya bisa dilihat pada tabel 6.9 dibawah ini.

Tabel 6.9 Proses Defuzzyfikasi Peserta Didik Achmad Achiyanic Putra

Proses Defuzzyfikasi									
No.	NILAI TUGAS	NILAI UTS	NILAI UAS	NILAI PRESTASI	Sistem Komputer	Komputer dan Jaringan Dasar	Pemrograman Dasar	Dasar Desain Grafis	Simulasi Digital
1	Kurang	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
2	Kurang	Kurang	Cukup	Kurang	0	0	0	0	0
3	Kurang	Kurang	Baik	Kurang	0	0	0	0	0
4	Kurang	Cukup	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
5	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
6	Kurang	Cukup	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
7	Kurang	Baik	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
8	Kurang	Baik	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
9	Kurang	Baik	Baik	Baik	0	0	0	0	0
10	Cukup	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
11	Cukup	Kurang	Cukup	Kurang	0	0	0	0	0
12	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
13	Cukup	Cukup	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
14	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
15	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	0	4.67	0	0	2.33
16	Cukup	Baik	Kurang	Cukup	0	0	0	0	0
17	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
18	Cukup	Baik	Baik	Istimewa	0	14.4	0	16.5	3
19	Baik	Kurang	Kurang	Kurang	0	0	0	0	0
20	Baik	Kurang	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
21	Baik	Kurang	Baik	Cukup	0	0	0	0	0
22	Baik	Cukup	Kurang	Cukup	0	0	0	0	0
23	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	0	0	0	0	0
24	Baik	Cukup	Baik	Istimewa	0	6	6	0	6
25	Baik	Baik	Kurang	Baik	0	0	0	0	0
26	Baik	Baik	Cukup	Istimewa	0	0	0	0	0
27	Baik	Baik	Baik	Istimewa	18	9	14.4	8.1	14.4

Hasil dari proses defuzzyfikasi peserta didik Achmad Achiyanic Putra dapat di lihat di tabel 6.1 hasil nilai Achmad Achiyanic Putra dan peserta didik Achmad Achiyanic Putra dinyatakan lulus untuk setiap mata pelajaran.