

ANALISIS PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SAKTI ALAM KERINCI MENGGUNAKAN METODE *FUZZY LOGIC*

Hamsiah

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci, Sungai Penuh
email: hamsiah370@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda hampir di seluruh negeri tak terkecuali Indonesia. Pandemi yang berawal dari Wuhan, China ini telah menelan banyak korban selama periode tahun 2019-2021. Selama pandemi berlangsung banyak perubahan-perubahan baru yang harus disesuaikan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran dilakukan secara daring (Online), berbagai kegiatan akademik dilakukan via online. Media sosial merupakan suatu hal yang umum dan banyak digunakan saat ini, baik digunakan untuk pengembangan diri, maupun digunakan sebagai sarana hiburan selama masa pandemi dan pasca pandemic covid-19. Di zaman teknologi saat ini, memiliki akun media sosial adalah sebuah kelaziman. Tak terkecuali pada Mahasiswa Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Sakti Alam Kerinci, seperti Instagram, Tiktok, Youtube, WhatsApp, dan Facebook. Media sosial tersebut mengubah cara berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Hal ini memberikan fakta menarik bahwa kuatnya pengaruh internet bagi kehidupan manusia. Untuk menganalisa bagaimana pengaruh media sosial terhadap Mahasiswa Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci dilakukanlah penelitian yang menggunakan metode Fuzzy Logic dengan total responden sebanyak 94 Mahasiswa. Hasil dari penelitian ini terlihat bahwa dengan adanya analisis ini bahwa pengaruh media sosial terhadap mahasiswa berada pada himpunan domain 60 yang termasuk dalam kategori "Baik". Dimana kategori tersebut berada dalam range domain yaitu [51-70] untuk media sosial.

Kata Kunci: Media Sosial, Mahasiswa, Fuzzy Logic, Matlab

1. Pendahuluan

Hadirnya pandemi *covid-19* membuat perubahan baru di setiap lini dalam tatanan masyarakat dunia. Indonesia memiliki dampak yang cukup besar dari kehadiran pandemi *covid-19* ini. Salah satunya di bidang pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, maka sejak adanya pandemi *covid-19*, pemerintah mengeluarkan edaran bahwa pembelajaran dilakukan secara daring (dari jaringan). Penggunaan media sosial pada Mahasiswa Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci berhubungan dengan proses akademik yang berlangsung. Namun, di luar proses belajar mengajar, mengakses media sosial digunakan mahasiswa untuk bersosialisasi dan pengembangan diri, juga sebagai sarana hiburan. Mahasiswa yang saat ini berstatus generasi Z cenderung memiliki lebih dari satu akun media sosial karena lebih banyak terpapar internet dan mereka merasa nyaman menggunakan media sosial, baik dalam proses belajar maupun bersosialisasi.

Era *modern* saat ini, dimana internet berkembang sangat pesat. Manusia dihadapkan dengan kondisi yang mengharuskan mereka beradaptasi dengan kecanggihan dunia teknologi yang setiap hari berkembang sangat cepat. Hadirnya media sosial seperti *Instagram, Tiktok, Youtube, WhatsApp*, dan *Facebook* tidak memungkiri menjadi jembatan untuk mempermudah dalam proses belajar secara daring. Jika dahulu kita tahu bahwa proses belajar itu hanya di dalam kelas atau dalam ruangan, dan dilakukan dengan tatap muka. Dengan begitu dosen bisa langsung memperkenalkan diri secara lengkap dan mahasiswa juga bisa memperkenalkan diri dengan langsung bertemu dalam satu ruang nyata. Materi yang disampaikan bisa langsung diberikan oleh dosen kepada mahasiswa. Namun, saat ini perubahan yang signifikan terjadi, kita melihat bahwa saat ini jika bertemu seseorang maka yang terjadi adalah lebih sering bertukar alamat media sosial untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi. Media sosial ibarat rumah kedua yang perlu dirawat. Dalam bermedia sosial, dunia seolah tidak memiliki batas dan tidak memiliki kerahasiaan, bisa kita ketahui kegiatan dan aktivitas orang lain lewat akun media sosialnya. Ini merupakan tantangan dan kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri, bahwa kehadiran internet merupakan suatu hal yang menarik dan mengubah tatanan kehidupan.

Untuk menganalisa bagaimana pengaruh media sosial terhadap Mahasiswa Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci dilakukanlah penelitian dengan menggunakan metode

Fuzzy Logic model Mamdani. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, perlu adanya batasan agar ruang lingkup penelitian ini menjadi lebih jelas. Adapun batasan masalahnya adalah:

1. Variable yang digunakan pada penelitian ini adalah Resiko (X1), Manfaat media sosial (X2), sedangkan output adalah pengaruh (Y1).
2. Aplikasi yang digunakan untuk mengolah data adalah MATLAB.

Dampak dari pandemi covid-19 mengharuskan mahasiswa beradaptasi dengan proses pembelajaran baru yang mungkin sebelumnya asing dan tabu untuk dilakukan. Belajar daring merupakan tantangan tersendiri di era teknologi saat ini. Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh [1] Rumah merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Seiring dengan pertumbuhan penduduk, kebutuhan perumahan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya konstruksi perumahan yang kompleks, terutama di kota-kota besar yang padat penduduknya seperti Kota Batam. Namun, selama PT Gracia Herald berdiri, perusahaan sangat sulit melihat kenaikan atau penurunan penjualan rumah per bulan data tahunan, *Fuzzy Logic* untuk mengetahui metode penjualan rumah mamdani adalah salah satu metode yang bisa diterapkan baik di lapangan menentukan penjualan rumah. Di PT Gracia Herald, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik wawancara, studi dokumentasi, dan literatur. Langkah yang diambil dalam penelitian ini dimulai dari pengolahan data per bulan di setiap tahun, pembentukan himpunan fuzzy, membentuk aturan fuzzy, model inferensi fuzzy, penegasan (defuzzifikasi).

Pengujian sistem menggunakan data penjualan rumah yang ada dari dua belas bulan dalam setahun, menentukan fungsi keanggotaan dalam penelitian ini dengan menggunakan kurva segitiga dan trapesium dengan aturan nomor tujuh puluh sembilan peraturan. Hasilnya pada bulan April, Juni dan November penjualan meningkat. Di tahun yang sama dilakukan penelitian oleh [2] yang membahas tentang Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan, Media sosial menjadi alat baru bagi banyak bidang untuk menjalankan fungsi dan kerjanya, seperti media kampanye politik, periklanan, dan pengajaran. Namun, penggunaan media sosial saat ini juga menimbulkan efek berlebihan yang bisa menjadi masalah serius jika tidak segera diatasi. Ada beberapa perilaku penggunaan media sosial yang harus dicermati, seperti selfie, cyber bullying, belanja online, user-personalization, dan shared-culture. Melalui kajian psikologi sosial diharapkan pembaca memiliki perspektif yang lebih komprehensif dalam melihat fenomena hegemoni media sosial sebagai bagian dari realitas sosial kontemporer.

Tahun 2018 dilakukan penelitian oleh [3] dengan judul *Fuzzy Logic* Menganalisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Adat Kenagarian Kinari, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *Fuzzy Logic* untuk menganalisa pengaruh media sosial terhadap perilaku Masyarakat adat Kenagarian Kinari. Penelitian ini menggunakan metode *Fuzzy Logic* model Tahani karena dalam metode ini terdapat suatu variabel berupa variabel frekuensi dan variabel aktivitas pada suatu model *fuzzy*, dimana nantinya variabel tersebut dapat menghasilkan Himpunan *Fuzzy* sebagai tolak ukur, semakin tinggi hasil Himpunan *Fuzzy* yang diperoleh maka semakin tinggi pengaruhnya terhadap kita, dimana hasilnya ditampilkan dalam bentuk kondisi Masyarakat yang terkait dengan penggunaan media sosial. Hasil penelitian ini juga dilengkapi dengan representasi derajat keanggotaan *Fuzzy* dan kesimpulan pemrosesan *Fuzzy* yang ditampilkan pada aplikasi sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic, sehingga membantu pengguna sistem dalam menganalisa pengaruh media sosial berdasarkan variabel *fuzzy*, serta dengan adanya aplikasi *Fuzzy Logic* ini diperoleh hasil seberapa besar pengaruh media sosial terhadap perilaku masyarakat. Sistem ini mampu menyimpan representasi himpunan *fuzzy* dengan keakuratan 85%. [4] Pengaruh Media Sosial (Instagram) Terhadap Lifestyle Dan Prestasi Akademik, Tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisa Pengaruh Media sosial (Instagram)(Y) terhadap Lifestyle (X1) dan Prestasi mahasiswa(X2) sehingga dapat memberikan informasi mengenai pentingnya dampak penggunaan media sosial bagi mahasiswa dalam merubah pola pikir dan wawasan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pengaruh variable X1 dan X2 secara simultan terhadap variable Y adalah sebesar 40,5%.

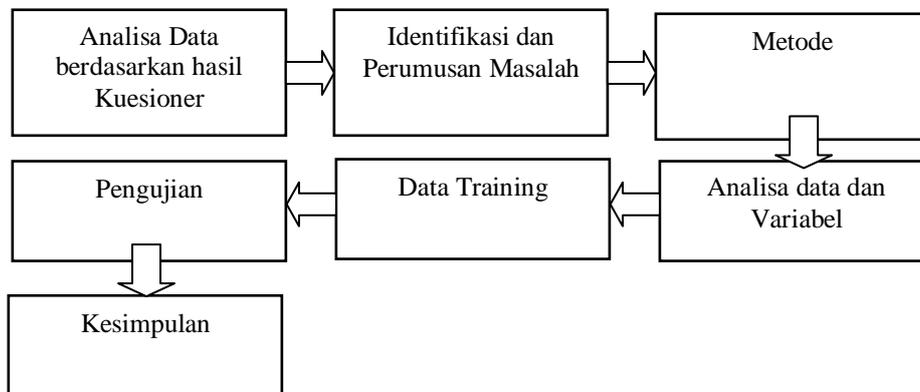
Penelitian lain yang sama-sama menggunakan metode *Fuzzy Logic* adalah [5] Analisis Pengaruh Media Sosial Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Menggunakan Metode *Fuzzy Logic*, Penelitian ini menggunakan *Fuzzy Logic* untuk menganalisa pengaruh media sosial terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning dengan responden 91 mahasiswa dimana Hasil Penelitian ini mempermudah dan mempercepat dalam mengelola data yang telah terkumpul, serta dengan adanya proses analisis yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa terhadap pengaruh media sosial maka disimpulkan bahwa pengaruh media sosial terhadap mahasiswa berada di himpunan domain 60 yang termasuk kedalam kategori "Baik". Dimana kategori tersebut berada dalam

range domain yaitu [51-70] untuk semua media sosial. [6] penelitian ini membahas mengetahui tingkat kepuasan terhadap layanan Jasa. Dalam mengontrol kualitas pelayanan dimasa yang akan datang, diperlukan kualitas pelayanan untuk mencegah terjadinya kualitas pelayanan yang buruk sejak awal. Konsumen menghendaki pelayanan yang diterima cepat dan baik, dan itu merupakan nilai peningkatan kualitas dalam pelayanan. Penelitian ini melihat seberapa besar kepuasan konsumen dan pengaruh tingkat pelayanan Untuk menganalisa tingkat kepuasan layanan di olah menggunakan metode fuzzy logic dan untuk mengolah data training akan menggunakan aplikasi FIS Editor Toolbox pada perangkat lunak Matlab. Dengan tema berbeda juga dilakukan penelitian oleh [7] Pemrograman Visual Basic Pendeteksi Dini Kecanduan Penggunaan Smartphone Terhadap Produktivitas Kerja Menggunakan Logika Fuzzy”

Perkembangan smartphone saat ini sangat pesat. Dalam waktu 1 tahun bisa muncul berbagai macam dan model. Teknologi yang berkembang, khususnya smartphone, berdampak pada produktivitas kerja. Dalam satu hari, orang dapat mengakses smartphonanya mereka sekitar 15-50 kali. Hal ini mengakibatkan penurunan produktivitas kerja karyawan pada suatu perusahaan. Penelitian ini sangat berbeda dengan yang kami lakukan yaitu menganalisa pengaruh media social meggunakna fuzzy logic dengan tema resiko dan manfaat. Dari penelitian terdahulu yang sudah peneliti telaah dan pahami, peneliti menambah satu variable untuk dilakukan analisa baru yaitu pada media sosial Tiktok yang belum ada sebelumnya.

2. Metodologi Penelitian

Menjelaskan kronologis penelitian termasuk cara menyiapkan bahan penelitian, rancangan atau desain penelitian, prosedur penelitian, cara pengujian dan pengambilan data. Metode yang digunakan yaitu metode Mamdani, metode yang paling sering digunakan karena metode ini merupakan metode yang pertama kali dibangun dan berhasil diterapkan dalam rancang bangun sistem kontrol menggunakan teori himpunan fuzzy, Dimana Ebrahim Mamdani yang pertama kali mengusulkan metode ini di tahun 1975 ketika membangun sistem control mesin uap dan boiler. Untuk mendapatkan output diperlukan 4 tahapan yaitu, Pembentukan himpunan fuzzy, aplikasi fungsi aplikasi, komposisi aturan, penegasan, dalam penelitian ini ditekankan pada penegasan atau defuzzification untuk menentukan pengaruh media sosial dalam pembelajaran daring. Tahapan penelitian seperti di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan *Google Form*, dan menyiapkan beberapa pertanyaan tentang Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi yang kemudian disebarakan secara online kepada mahasiswayang ada di Prodi Manajemen, sesuai dengan jumlah Sampel yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Pupulasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu EKonomi Sakti Alam Kerinci tahun 2023 berjumlah 1593 orang mahasiswa. Untuk menentukan jumlah sampe, peneliti menggunakan rumus slovin untuk memperoleh target penelitian. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N (e^2)}$$

Keterangan:

n: jumlah sampel

N: jumlah Populasi

e: batas toleransi kesalahan (0,1)

berdasarkan rumus di atas, maka didapatkan sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N (e^2)}$$

$$n = \frac{1593}{1 + 1593 (0,1^2)}$$

$$n = \frac{1593}{16,93}$$

$$n = 94,0933255 = 94$$

Dari rumus di atas, karena peneliti menggunakan rumus *slovin* untuk pencarian jumlah sampel, maka diperoleh jumlah sampelnya itu sebanyak 94 orang dari jumlah mahasiswa aktif di Prodi Manajemen sebanyak 1593 orang dengan batas toleransi kesalahannya adalah 0.1.

3. Variabel

Untuk dapat menentukan penilaian oleh responden, peneliti menentukan variabel dan domain himpunan *fuzzy*. Adapun variabel dan domain yang sudah ditentukan oleh peneliti, dapat dilihat pada table 1:

Tabel 1 Variabel

Nama Fungsi	Variabel	Semesta Pembicaraan
Input	Manfaat Media Sosial	[0-100]
	Resiko Media Sosial	[0-100]
Output	Pengaruh Media Sosial	[0-100]

Keterangan Tabel 1 di atas dijelaskan secara rinci ke dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Himpunan

Variabel	Himpunan	Domain
Manfaat Media Sosial	Sangat Tidak Setuju	[0-50]
	Tidak Setuju	[51-60]
	Setuju	[61-80]
	Sangat Setuju	[81-100]

Resiko Media Sosial	Sangat Tidak Setuju	[0-50]
	Tidak Setuju	[51-60]
	Setuju	[61-80]
	Sangat Setuju	[81-100]
Pengaruh Media Sosial	Sangat Tidak Setuju	[0-50]
	Tidak Setuju	[51-60]
	Setuju	[61-80]
	Sangat Setuju	[81-100]

Tabel 2 di atas merupakan tabel yang berisi himpunan dan variabel yang disertai dengan skala dan domain masing-masing himpunan. Berikut adalah gambaran awal ketika mahasiswa mengisi kuisioner dari Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci

Gambar 2 Kuisisioner Biodata

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini diberikan hasil penelitian yang dilakukan sekaligus dibahas secara komprehensif. Hasil bisa berupa gambar, grafik, tabel dan lain-lain yang mempermudah pembaca paham dan diacu di naskah. Jika bahasan terlalu panjang dapat dibuat sub-sub judul, seperti contoh berikut.

3.1. Responden

Berikut ini adalah pengelompokan data berdasarkan semester dari responden yang sudah mengisi kuisioner dari pernyataan yang sudah disebar secara online:

Tabel 3 Jumlah Responden

Semester	Jumlah (Orang)	Persen (%)
1	46	49%
3	25	27%
5	23	24%
Total	94	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat jumlah terbanyak responden yang mengisi kuisioner mayoritas adalah semester 1 (satu), sebanyak 46 orang dengan jumlah persentasenya adalah 49%. Kriteria dan variabel yang digunakan dapat dilihat paa gambar di bawah ini.

Gambar 3 Manfaat Sosial Media

Pada gambar berikutnya disajikan pertanyaan tentang risiko dari media sosial

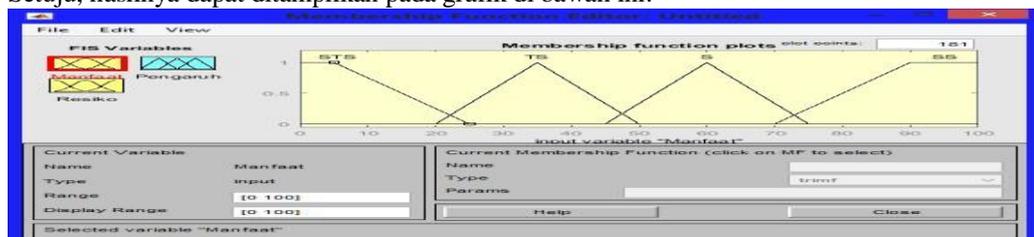
Gambar 4 Resiko Meda Sosial

3.2. Penilaian dari Variabel

Untuk bisa mempresentasikan variabel, maka dilakukanlah pembagian variabel menjadi beberapa bagian:

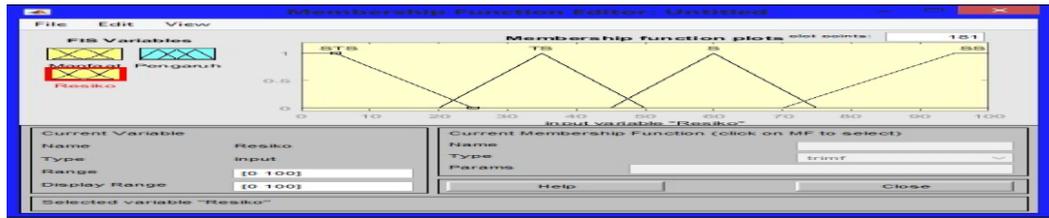
1. Penilaian *Instagram*

Himpunan dari variabel manfaat yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:



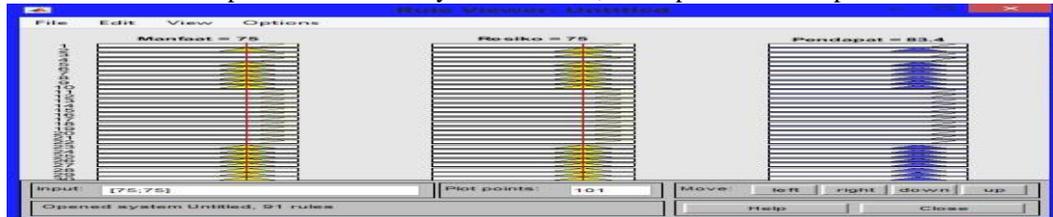
Gambar 5 Penilaian Variabel Manfaat

Himpunan dari variabel resiko yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 6 Penilaian Variabel Resiko

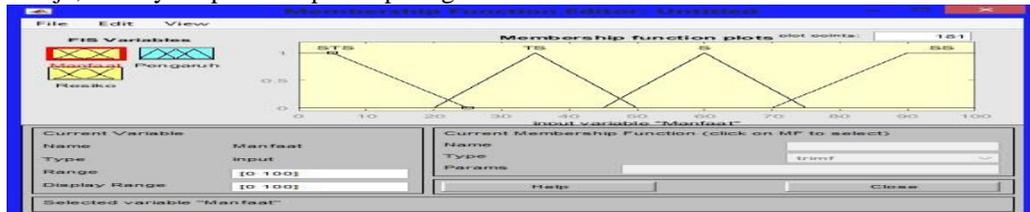
Setelah variabel diinput kemudian rulnya dimasukkan, maka peneliti mendapatkan hasil:



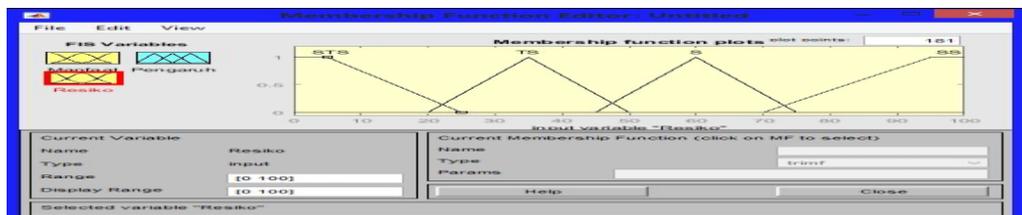
Gambar 7 Hasil Rules Instagram

2. Penilaian *Tiktok*

Himpunan dari variabel manfaat yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:

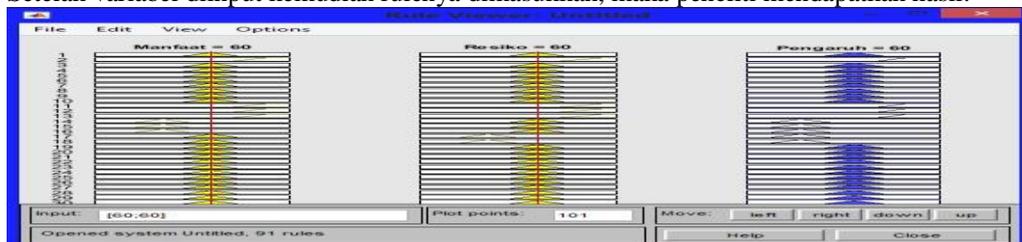


Gambar 8 Penilaian Variabel Manfaat



Gambar 9 Penilaian Variabel Resiko

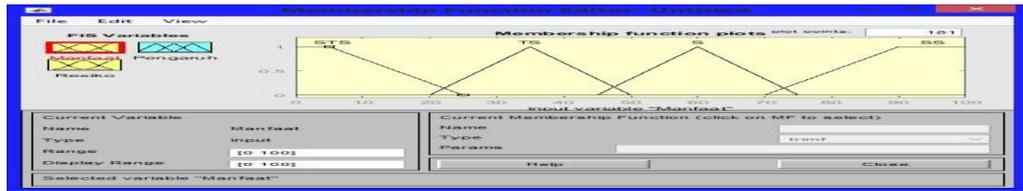
Setelah variabel diinput kemudian rulnya dimasukkan, maka peneliti mendapatkan hasil:



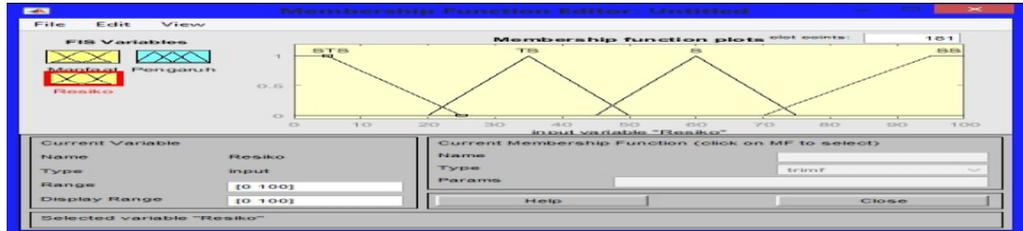
Gambar 10 Hasil Rules Tiktok

3. Penilaian *Youtube*

Himpunan dari variabel manfaat yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 11 Penilaian Variabel Manfaat

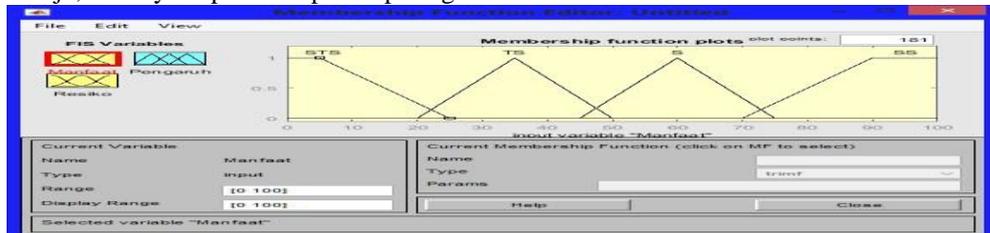


Gambar 12 Penilaian Variabel Resiko

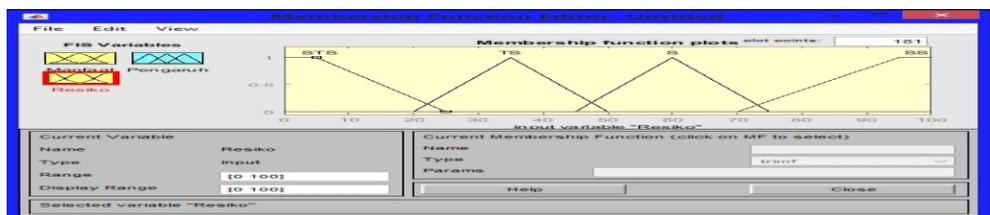


Gambar 13 Hasil Rules Youtube

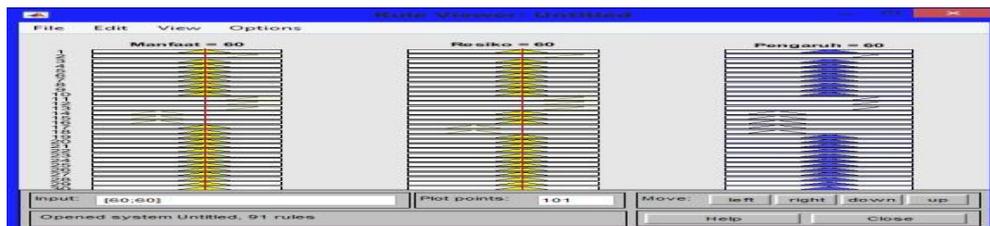
- 4. Penilaian WhatsApp
Himpunan dari variabel manfaat yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 14 Penilaian Variabel Manfaat



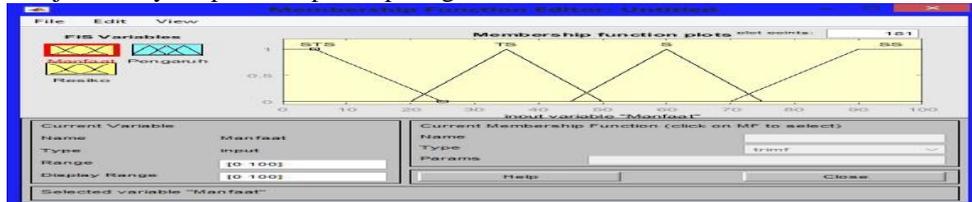
Gambar 15 Penilaian Variabel Resiko



Gambar 16 Hasil Rules WhatsApp

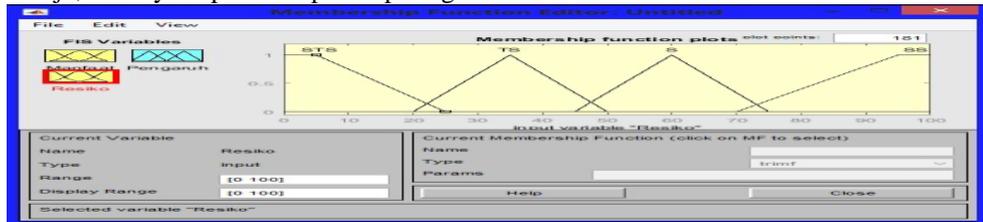
5. Penilaian *Facebook*

Himpunan dari variabel manfaat yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:

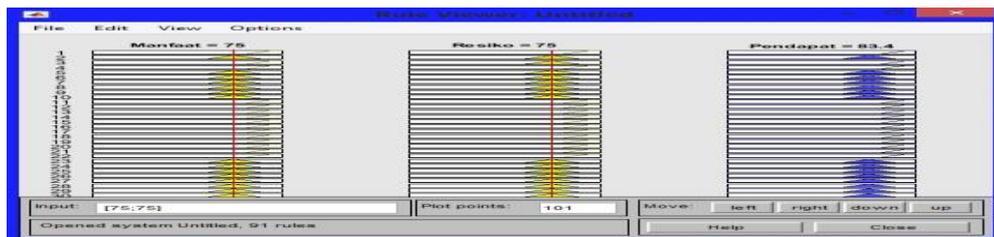


Gambar 17 Penilaian Variabel Manfaat

Himpunan dari variabel resiko yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju, hasilnya dapat ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 18 Penilaian Variabel Resiko



Gambar 19 Hasil *Rules Facebook*

4. Kesimpulan

Hasil dari analisa pengaruh media sosial terhadap mahasiswa Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci, yang telah dilakukan terhadap 94 mahasiswa. Penilaian dilakukan pada Media sosial *Instagram*, *Tiktok*, *Youtube*, *WhatsApp*, dan *Facebook* dengan menggunakan dua variabel yaitu manfaat dan resiko. Adapun metode yang digunakan adalah mamdani dan software matlab sebagai pengujian data setnya. Dari pengujian datanya diperoleh hasil pengaruh dari media sosial berada dalam kategori “baik” yang berada pada himpunan [50-75] untuk keseluruhan media sosial yang dinilai dari *google form*. Hasi dari analisa ini semoga bisa menjadi pertimbangan bagi Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci untuk mengoptimalkan media sosial sehingga mencapai level sangat baik.

Daftar Pustaka

- [1]. Aranski, A. W., & Rizki, S. N. (2018). Pemrograman Visual Basic Pendeteksi Dini Kecanduan Penggunaan Smartphone Terhadap Produktivitas Kerja Menggunakan Logika Fuzzy. *Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 1, 13–18.
- [2]. Cahyono, A. S. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225. <https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- [3]. Fajrizal, F., Van FC, L. L., & Lisawita, L. (2019). Analisa Tingkat Kepuasan Penumpang Trans Metro Pekanbaru Menggunakan Metode Fuzzy Logic. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.35314/isi.v4i1.918>
- [4]. Lisawita, L., Van FC, L. L., & Musfawati, M. (2020). Pengaruh Media Sosial (Instagram) Terhadap Lifestyle Dan Prestasi Akademik. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1428>
- [5]. Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya

- Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- [6]. Rustiana, R. (2018). Persepsi Digital Dependent terhadap Pemanfaatan Media Sosial dan Dampak Sosial Ekonominya. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 17–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1325>
- [7]. Sitohang, S., & Denson Napitupulu, R. (2017). Fuzzy Logic Untuk Menentukan Penjualan Rumah Dengan Metode Mamdani (Studi Kasus: Pt Gracia Herald). *Jurnal ISD*, 2(2), 91–101. <https://ejournal-medan.uph.edu/index.php/isd/article/view/109/0>
- [8]. Van FC, L. L., Fajrizal, F., & Darmayunata, Y. (2021). Analisis Pengaruh Media Sosial Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Menggunakan Metode Fuzzy Logic. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 155. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1838>
- [9]. Van FC, L. L., & Lisnawita, L. (2017). Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Pelayanan Purnajual CV. Family Menggunakan Metode Fuzzy-Logic. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.35314/isi.v2i1.118>
- [10]. Wisky, I. A., & Saputra, D. (2018). Fuzzy Logic Menganalisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Adat Kenagarian Kinari. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(3), 639–645. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i3.557>