



PROGRAM LINEAR DUA VARIABEL

NAMA :

KELAS :

- 3.1. Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual.

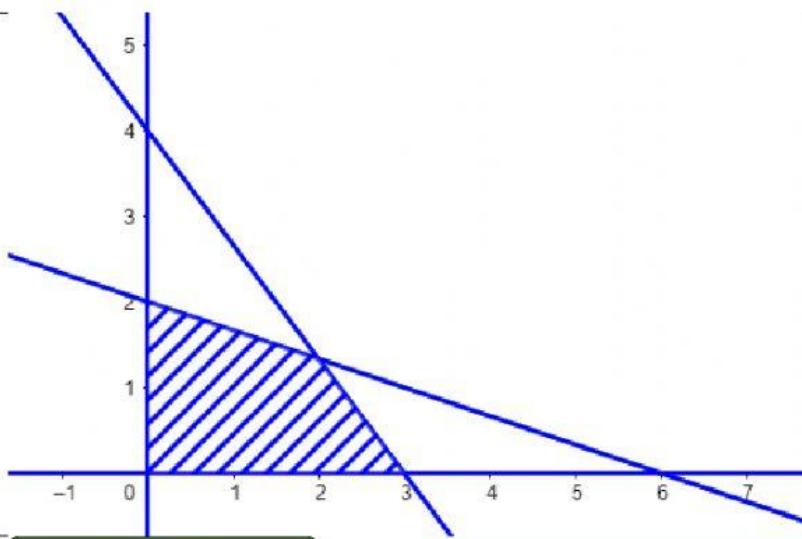
- 4.1. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel.

Menentukan pertidaksamaan linier dua variabel jika diketahui daerah himpunan penyelesaiannya

Petunjuk penggerjaan

Cara mengerjakan : seret jawaban yang warna hijau ke tempat warna biru/merah

1.



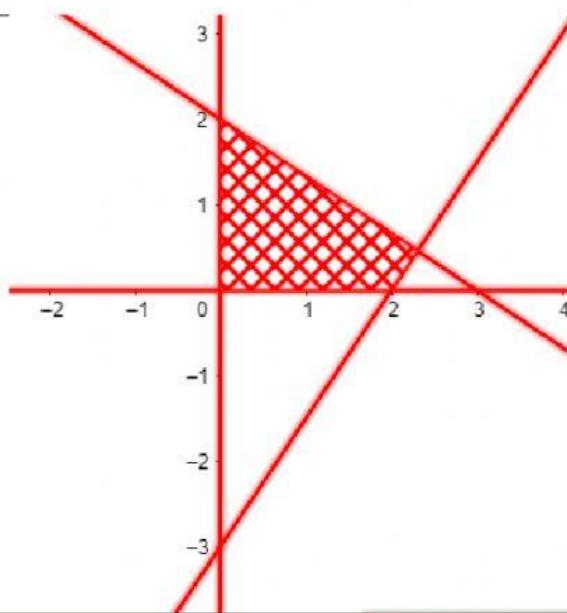
$x + 3y \leq 6$	
$x + 3y \geq 6$	
$4x + 3y \geq 12$	
$4x + 3y \leq 12$	
$3x + 4y \leq 12$	
$x \geq 0$	
$y \geq 0$	

**Sistem Pertidaksamaan Linear
Dua Variabel**

Good Luck



2.



$$3x - 2y \leq 6$$

$$3x - 2y \geq 6$$

$$2x + 3y \leq 6$$

$$2x + 3y \geq 6$$

$$x \geq 0$$

$$y \geq 0$$

Sistem Pertidaksamaan
Linear Dua Variabel

Tentukan model matematika dari soal cerita di bawah ini

1. Seorang petani ingin memupuk tanaman jagung dan kedelai masing-masing dengan 300 gram urea dan 150 gram Za untuk jagung, sedangkan untuk kedelai 600 gram urea dan 125 gram Za. Petani tersebut hanya memiliki 18 kg urea dan 6 kg Za. Buatlah model matematikanya

Jawab : dimisalkan adalah x dan adalah y

Jumlah	Persediaan
.....			
.....			

Model matematika dari permasalahan tersebut adalah :

.....x +y Disederhanakan menjadix +y

.....x +y Disederhanakan menjadix +y

$x \geq \dots$, $y \geq \dots$

Good Luck



LKS ONLINE MATEMATIKA SMATA

2. Seorang penjahit akan membuat pakaian jadi dengan persediaan kain polos 20 meter dan kain bergaris 10 meter. Model A membutuhkan 2 meter kain polos dan 1,5 meter kain bergaris. Model B membutuhkan 2 meter kain polos dan 0,5 kain bergaris. Buatlah model matematikanya.

Jawab : dimisalkan adalah x dan adalah y

Jumlah	Persediaan
.....			
.....			

Model matematika dari permasalahan tersebut adalah :

$$\dots \dots x + \dots \dots y \dots \dots$$

$$\dots \dots x + \dots \dots y \dots \dots \text{ Disederhanakan menjadi } \dots \dots x + \dots \dots y \dots \dots$$

$$x \geq \dots \dots, y \geq \dots \dots$$

Good Luck