

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi N.A.Mashaba., (2022): Analisis Perbandingan Teori Permainan Fuzzy Dan Non Fuzzy Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Optimum Pada *Market Place*, Skripsi, Tidak Diterbitkan, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Altien J.Rindengan., dan Yohanes A.R.Langi.,(2019): *Sistem Fuzzy*, CV.Putra Media Grafindo, Bandung.
- Alvin Edgar Permana.,dkk. (2021): Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal TEKNOINFO*, 15(1), 32-37.
- Hendrayani, E., S. W., (2021): *Manajemen Pemasaran (Dasar dan Konsep)*, Media Sains Indonesia, Bandung.
- Ichan Wahyuti., dan Yustina Ngatilah., (2020): Analisis Persaingan Pemasaran Produk Susu Cair Dalam Kemasan Siap Minum Menggunakan Metode Logika Fuzzy Dan Teori Permainan, *Jurnal Manajemen Industri dan Teknologi*, 1(3), 116-128.
- Ismanto, J., (2020): *Manajemen Pemasaran*, UNPAM PRESS, Pamulang.
- Kotler Philip., dan Gary Armstrong.,(2012): *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Erlangga, Jakarta.
- Kusumadewi Sri., dan Hari Purnomo., (2004): *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan* Edisi 1, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Nurchahyo., dan Tabah H.Setiawan., (2022): Penentuan Strategi Pemasaran Kartu Gsm Menggunakan Teori Permainan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 90-107.
- Praditya, R., Al-Farrel., dan Prasetyo, J. Y. Sri., (2021): *Game Theory* Dalam Penentuan Strategi Pemasaran Optimal Dalam (Studi Kasus Persaingan *E-Commerce* Shopee dan Tokopedia), *Jurnal TIN: Terapan Informatika Nusantara*; 2(2), 53-57.
- Rufianna Br.Tarigan., (2019): Penerapan Fuzzy Game Theory Pada Persaingan Jasa Transportasi Online Go-Jek Dan Grab, Skripsi, Tidak

Diterbitkan, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Sumatera Utara, Medan.

Siagian, P., (1987): *Penelitian Operasional Teori dan Praktek*, Universitas  
Indonesia (UI Press), Jakarta.

Sugiyono., (2012): *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta,  
Bandung.

Taha, Hamdy A., (2014): *Riset Operasi Jilid 2*, Binarupa Aksara, Jakarta.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY