

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS... ..	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS... ..	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pemasaran .....	6
2.1.1 Strategi Pemasaran.....	6
2.1.2 Bauran Pemasaran .....	7
2.2 Logika Fuzzy .....	7
2.2.1 Fungsi Keanggotaan .....	9
2.2.2 Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi .....	9
2.3 Teori Permainan .....	10
2.3.1 Permainan Dua Pemain Jumlah Nol.....	12
2.3.2 Permainan Strategi Murni.....	12

2.3.3 Permainan Strategi Campuran .....	13
2.3.4 Permainan Non-Kooperatif Untuk n Pemain... ..	13
2.4 Uji Instrumen Penelitian .....	14
2.4.1 Uji Kecukupan Data .....	14
2.4.2 Uji Validitas.....	14
2.4.3 Uji Reliabilitas.....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
3.2 Jenis Penelitian dan Sumber Data .....	15
3.3 Populasi dan Sampel.....	15
3.3.1 Populasi.....	15
3.3.2 Sampel.....	15
3.4 Prosedur Penelitian.....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
4.1 Pengumpulan Data .....	19
4.1.1 Data Kuesioner Tingkat Kepentingan Atribut .....	19
4.1.2 Data Kuesioner Tingkat Kepuasan .....	20
4.2 Pengolahan Data .....	20
4.2.1 Uji Kecukupan Data .....	20
4.2.2 Uji Validitas.....	21
4.2.3 Uji Reliabilitas.....	22
4.2.4 Perhitungan Nilai Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi.....	22
4.2.5 Perhitungan Teori Permainan .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>