

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	viii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Ruang Lingkup Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Tujuan Penelitian	7
1.7. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Strategi Pemasaran	8
2.2. Perusahaan Jasa Pengiriman Barang	10
2.3. Logika <i>Fuzzy</i>	14
2.3.1. Himpunan <i>Fuzzy</i>	15
2.3.2. Fungsi Keanggotaan	16
2.3.3. Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi	19
2.4. Teori Permainan	20
2.4.1. Unsur-Unsur Dasar Teori Permainan	22
2.4.2. Klasifikasi Teori Permainan	23

2.4.3. Permainan Dua Pemain Jumlah Nol (<i>Two-Person Zero-Sum Game</i>)	24
2.4.4. Strategi Murni (<i>Pure Strategy</i>).....	24
2.4.5. Strategi Campuran (<i>Mixed Strategy</i>).....	25
2.5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.2. Jenis Penelitian	28
3.3. Populasi dan Sampel	28
3.4. Variabel Penelitian	29
3.5. Desain Penelitian	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data	31
3.7. Instrumen Penelitian.....	31
3.8. Prosedur Penelitian	32
3.9. Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Data Penelitian	35
4.2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	35
4.3. Deskripsi Data	37
4.4. Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi	41
4.4.1. Pengolahan Data Tingkat Kepentingan.....	41
4.4.2. Pengolahan Data Tingkat Kepuasan.....	43
4.5. Analisis Data dengan Teori Permainan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54