

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyuni, W., (2019): Analisis Kualitas Pelayanan dengan Menggunakan Metode Fuzzy-Servqual pada Kantor Pos Pusat Kota Padang, *Jurnal Ecogen*, **2**(1), 18–26.
- Akbar, I. K., (2017), Penerapan Fuzzy Teori Permainan Dalam Menentukan Strategi Optimal Provider (Studi Kasus Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam), PhD thesis, Universitas Brawijaya.
- Aminudin (2005): *Prinsip-Prinsip Riset Operasi*, Erlangga, Jakarta.
- Anand, M. C. J., (2017): Theory of triangular fuzzy number, *Proceedings of NCATM*, **80**.
- Anggraini, D., (2017), Aplikasi Logika Fuzzy Dalam Teori Permainan Untuk Menentukan Strategi Pemasaran (Studi Kasus: Persaingan Alfamart dan Indomaret), *dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1, 81–87.
- Azhaara, N. D., (2019), Penerapan Teori Permainan Dalam Strategi Pemilihan Jenis Smartphone Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa, PhD thesis, Sriwijaya University.
- Basuki, A. T., (2014): *Penggunaan SPSS Dalam Statistika*, Danisa Media, Yogyakarta.
- Faizin, I., (2017): Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai Jual Madrasah, *Madaniyah*, **7**(2), 261–283.
- Garaika (2019): *Metodelogi Penelitian*, CV. Hira Tech, Lampung Selatan.
- Handika, M. R., (2018): Strategi Pemasaran Bisnis Kuliner Menggunakan Influencer Melalui Media Sosial Instagram, *Jurnal Manajemen Bisnis*, **15**(2), 192–203.
- Hendrayani, E., S. W., (2021): *Manajemen Pemasaran (Dasar dan Konsep)*, Media Sains Indonesia, Bandung.
- Ismanto, J., (2020): *Manajemen Pemasaran*, UNPAM PRESS, Pamulang.
- Ms. Glow (2022), : About Ms Glow, <https://msglowid.com/about>. Accessed Oktober 04 2022.  
**URL:** <https://msglowid.com/about>.
- Nasution, V. M., (2020): Optimasi Produksi Barang Menggunakan Logika Fuzzy Metode Mamdani, *Jurnal Media Informatika Budidarma*, **4**(1), 129–135.
- Purnomo, R., (2016): *Analisis Statistika Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*, CV. Wade Group, Ponorogo.
- Rahmawati (2016): *Manajemen Pemasaran*, Mulawarman University Press, Samarinda.
- Ramadhani, S., dan Putra, B. I., (2015): Menentukan Strategi Pemasaran Pada Produk Briket Dengan Metode Game Theory Untuk Meningkatkan Penjualan Di UKM Kaisar Briket, *Spektrum Industri*, **13**(2), 115-228.

- Scarlett (2021), : About Scarlett Whitening, <https://scarlettwhitening.com/about-scarlett-whitening/>. Accessed Oktober 04 2022.  
URL: <https://scarlettwhitening.com/about-scarlett-whitening/>.
- Setia, B., (2019): Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Cerdas, *Jurnal Sistem Cerdas*, **2**(1), 61–66.
- Setiawan, A., Y. B., (2018): *Logika Fuzzy dengan Matlab (Contoh Kasus Penelitian Penyakit Bayi dengan Fuzzy Tsukamoto)*, Jayapangus Press, Bali.
- Sugiyono., (2017): *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*, Alfabeta, CV, Bandung.
- Trihudiyatmanto, M., (2018): *Riset Operasional (Operations Research) dan Penyelesaian Menggunakan Software WinQSB*, PT. Nasya Expanding Management, Wonosobo.
- Vivianti, V., (2020): Implementasi Metode Fuzzy Time Series untuk Peramalan Jumlah Pengunjung di Benteng Fort Rotterdam, *VARIANSI: Journal of Statistics and Its application on Teaching and Research*, **2**(1), 1–12.
- Wibowo, W., (2020): *Belajar Pemrograman Bahasa Python*, ITS Press, Surabaya.
- Wijayati, D., (2021): Aplikasi Teori Permainan Dalam Penentuan Strategi Pemasaran Program Studi Teknik Informatika dan Teknik Industri, *E-Jurnal Matematika*, **10**(2), 131–136.
- Wijoyo, H., A. A., (2021): *Strategi Pemasaran UMKM Dimasa Pandemi*, Insan Cendekia Mandiri, Sumatera Barat.
- Windsari, W., (2020), Analisis Game Theory Pada Strategi Bersaing Grab dan Gojek di Kabupaten Kebumen, *dalam PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Vol. 3, 194–198.
- Yulianti, F., (2019): *Manajemen Pemasaran*, CV. Budi Utama Deepublish, Banjarmasin.
- Yusup, F., (2018): Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif, *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, **7**(1).