

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pemasaran	7
2.1.1. Strategi Pemasaran.....	8
2.2 Logika Fuzzy.....	9
2.2.1. Himpunan <i>Crisp</i> dan Himpunan Fuzzy	9
2.2.2. Fungsi Keanggotaan (<i>Membership Function</i>)	10
2.2.3. <i>Tringular Fuzzy Number</i>	13
2.2.4. Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi	14
2.3 Teori Permainan (<i>Game Theory</i>)	15
2.3.1. Unsur-unsur Dasar dan Algoritma Teori Permainan	17
2.3.2. Permainan Dua Pemain Jumlah Nol	19
2.3.3. Manfaat Teori Permainan	20
2.3.4. Permainan Strategi Murni (<i>Pure-Strategy Game</i>)	20
2.3.5. Permainan Strategi Campuran (<i>Mixed-Strategy Game</i>)	21

2.4 Fuzzy Games.....	22
2.5 Instrumen Penelitian	23
2.5.1. Uji Kecukupan Data.....	23
2.5.2. Uji Validitas.....	23
2.5.3. Uji Reliabilitas	24
2.6 Software Python	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
3.2 Jenis Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1. Populasi.....	27
3.3.2. Sampel	28
3.4 Instrumen Penelitian	28
3.4.1. Identitas Responden.....	29
3.4.2. Atribut Penelitian.....	29
3.5 Skala Likert	30
3.6 Uji Atribut Penelitian	30
3.6.1. Uji Validitas.....	30
3.6.2. Uji Reliabilitas	31
3.7 Langkah Analisis.....	31
3.8 Tahapan Fuzzifikasi, Defuzzifikasi dan <i>Game Theory</i> Pada Aplikasi Python	33
3.9 Diagram Alir Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Analisis Karakteristik Responden	35
4.2 Pengolahan Nilai Fuzzifikasi dan Defuzzifikasi	38
4.2.1. Pengolahan Data Atribut Tingkat Kepentingan.....	38
4.2.2. Pengolahan Data Atribut Tingkas Kepuasan	41
4.3 Pengolahan Data Teori Permainan.....	46
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

Lamp. A Kuesioner Observasi	55
Lamp. B Rekapitulasi Data Hasil Kuesioner Observasi	58
Lamp. C Data Uji Validitas dan Reliabilitas.....	60
Lamp. D Kuesioner Penelitian	61
Lamp. E Rekapitulasi Data Hasil Tingkat Kepentingan	68
Lamp. F Rekapitulasi Dara Hasil Tingkat Kepuasan.....	69
Lamp. G Hasil Data Menggunakan <i>Software Python</i>	70
Lamp. H Surat Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi	76
Lamp. I Surat Izin Penelitian	77
Lamp. J Surat Selesai Penelitian	78

