

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN .....	x
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan .....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Metode penulisan .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TEORI PENUNJANG .....	5
2.1 Himpunan Fuzzy .....	5
2.2 Bilangan .....	14
2.3 Teori Permainan .....	17
BAB III .....	27
PEMBAHASAN .....	27
3.1 Pemrograman Linear <i>Fuzzy</i> .....	27
3.2 Matriks Pembayaran Berbentuk Bilangan <i>Fuzzy</i> Trapezoidal .....	29
3.3 Strategi Dominansi .....	31
3.4 Metode Sanjiv Kumar .....	39
3.5 Simulasi Numerik.....	48

BAB IV .....	84
PENUTUP.....	84
4.1    Kesimpulan.....	84
4.2    Saran.....	85