



INTISARI

SOLUSI PERMAINAN MATRIKS BERJUMLAH NOL DENGAN PEROLEHAN *FUZZY* DAN TUJUAN *FUZZY*

Oleh

SANDYRA SEFFIANA BHAKTI YUDIANTI

18/424272/PA/18377

Dalam skripsi ini akan dibahas tentang permainan berjumlah nol dengan matriks perolehan *fuzzy* dan tujuan *fuzzy*. Solusi permainan matriks berjumlah nol dengan perolehan *Fuzzy* dan tujuan *fuzzy* diawali dengan pembahasan pendefinisian dan pengertian tentang bilangan *fuzzy*, dualitas dalam program linear, kemudian dalam permainan berjumlah nol dengan matriks perolehan *fuzzy* dan tujuan *fuzzy*. Disajikan dua model untuk mempelajari permainan matriks berjumlah nol dengan perolehan *fuzzy* dan tujuan *fuzzy*. Diasumsikan bahwa untuk setiap pemain memiliki tujuan *fuzzy* untuk setiap perolehan. Dalam permasalahan ini digunakan program nonlinear untuk mencari solusi max-min. Kemudian dengan menggunakan pendekatan relasi *fuzzy*, program nonlinear *fuzzy* dapat dinyatakan sebagai program linear. Diperoleh bahwa pendekatan relasi *fuzzy* dan solusi max-min adalah setara atau ekuivalen.



ABSTRACT

SOLUTION ZERO-SUM GAMES MATRIX WITH FUZZY PAYOFFS AND FUZZY GOALS

By

SANDYRA SEFFIANA BHAKTI YUDIANTI

18/424272/PA/18377

In this final project, we will be discussed about zero-sum matrix games with fuzzy payoffs and fuzzy goals. Solution zero-sum games matrix with fuzzy payoffs and fuzzy goals begins with a discussion the definition and preliminaries about fuzzy numbers, duality in a linear programming, and then zero-sum matrix game that uses fuzzy payoffs and fuzzy goals. Present two models of studying the zero-sum matrix game with fuzzy payoffs and fuzzy goals. It is assumed that each player has a fuzzy goal for each payoffs. In this problem, we use a nonlinear program to find the max-min solution. Then using the fuzzy relation approach, the fuzzy nonlinear programming can be expressed as a linear programming. It is found that the fuzzy relation approach and the max-min solution are equivalent.