



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMBANG</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xiv</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3. Tinjauan Pustaka	3
1.4. Metodologi Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
<b>II DASAR TEORI</b>	<b>6</b>
2.1. Logika <i>Fuzzy</i>	6
2.2. Himpunan <i>Fuzzy</i>	7
2.3. $\alpha$ -cuts	15
2.4. Bilangan <i>Fuzzy</i> dan Aritmatika Bilangan <i>Fuzzy</i>	15
2.4.1. Bilangan <i>Fuzzy</i>	17
2.4.2. Aritmatika dalam bilangan <i>fuzzy</i> berdasarkan $\alpha$ - cuts	17
2.5. Dualitas dalam Program Linear	21
2.6. Permainan Berjumlah Nol	23
2.7. <i>Fuzzy Relations</i> (Hubungan <i>Fuzzy</i> )	26
<b>III PERMAINAN BERJUMLAH NOL FUZZY</b>	<b>33</b>
3.1. Permainan Matriks Berjumlah Nol dengan Perolehan <i>Fuzzy</i> dan Tujuan <i>Fuzzy</i>	33
3.2. Solusi Max-Min	38
3.3. Pendekatan Hubungan <i>Fuzzy</i>	46



3.3.1. Permainan matriks dengan hubungan <i>possibility</i> dan <i>necessity</i> . . . . .	48
3.3.2. Permainan matriks <i>fuzzy</i> dengan perolehan <i>fuzzy</i> menggunakan konsep hubungan <i>possibility</i> dan <i>necessity</i> . . . . .	50
<b>IV PENUTUP</b> . . . . .	<b>70</b>
4.1. Kesimpulan . . . . .	70
4.2. Saran . . . . .	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> . . . . .	<b>72</b>
<b>A Hasil Program Lingo Untuk Contoh 3.4.15</b> . . . . .	<b>74</b>
<b>B Hasil Program Lingo Untuk Contoh 3.4.16</b> . . . . .	<b>82</b>