

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3. Tinjauan Pustaka	4
1.4. Metodologi Penelitian	5
1.5. Sistematika Penulisan	6
II DASAR TEORI	8
2.1. Himpunan <i>Fuzzy</i>	8
2.2. Himpunan α – <i>cuts</i>	11
2.3. Bilangan <i>Fuzzy</i>	12
2.3.1. Bilangan <i>Fuzzy</i> Segitiga	13
2.3.2. Aritmetika Bilangan <i>Fuzzy</i>	14
2.4. Program Linear Multi-Objektif	18
2.5. <i>Goal Programming</i>	23
III PEMBENTUKAN MODEL FUZZY GOAL PROGRAMMING DENGAN TARGET INTERVAL	31
3.1. Model <i>Revised Multi-Choice Goal Programming</i>	31
3.2. Model <i>Fuzzy Goal Programming</i> Aditif Terboboti	42
3.3. Pembentukan Model FGP dengan Target Interval	57
IV APLIKASI MODEL FUZZY GOAL PROGRAMMING DENGAN TARGET INTERVAL	69

4.1. Contoh Permasalahan	69
V KESIMPULAN	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
A KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH 3.1.1	82
B KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH 3.2.1	84
C KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH 3.3.1	86
D KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH APLIKASI MODEL FGP-IT CONTOH 4.1. (1)	88
E KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH APLIKASI MODEL FGP-IT CONTOH 4.1. (2)	91
F KODE PROGRAM LINGO 20.0 CONTOH APLIKASI MODEL FGP-IT CONTOH 4.1. (3)	94