

## 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 GAMBAR</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMBANG</b>	<b>xi</b>
<b>INTISARI</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xv</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3. Tinjauan Pustaka	4
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>	6
2.2.1. Alpha-Cuts	9
2.2.2. Himpunan <i>fuzzy</i> konveks	10
2.3. Bilangan <i>Fuzzy</i> dan Aritmetika <i>Fuzzy</i>	11
2.3.1. Aritmetika interval	11
2.3.2. Bilangan <i>fuzzy</i>	12
2.3.3. Aritmetika bilangan <i>fuzzy</i>	13
2.4. Derajat Simpangan Dua Bilangan <i>Fuzzy</i> Segitiga	16
2.4.1. Ukuran jarak	16
2.4.2. Jarak simpangan	17
2.4.3. Derajat simpangan	27
2.5. Keputusan <i>Fuzzy</i>	31
2.6. Program Linear Multi-Objektif (PLMO)	34
2.7. Metode Pembobotan Maks-Min pada Masalah PLMO	38

<b>III PENYELESAIAN MASALAH PROGRAM LINEAR MULTI-OBJEKTIF FUZZY MENGGUNAKAN UKURAN DERAJAT SIMPANGAN DAN METODE PEMBOBOTAN MAKS-MIN</b>	<b>40</b>
3.1. Masalah Program Linear Multi-Objektif <i>Fuzzy</i> (PLMOF)	40
3.2. Fungsi Peringkat	41
3.3. Ukuran Derajat Simpangan dan Metode Pembobotan Maks-Min untuk Menyelesaikan Masalah PLMOF	43
3.3.1. Mengubah Kendala <i>Fuzzy</i> ke dalam Bentuk Kendala <i>Crisp</i>	43
3.3.2. Menjadikan <i>Multiple Objectives</i> ke dalam <i>Single Objective</i>	47
3.4. Penentuan Tingkat Aspirasi <i>Fuzzy</i> dan Bobot Simpangan pada Masing-masing Tujuan	53
3.4.1. Menentukan Tingkat Aspirasi <i>Fuzzy</i> pada Masing-masing Tujuan	53
3.4.2. Menentukan Bobot Simpangan pada Masing-masing Tujuan	54
3.5. Prosedur untuk Mencari Solusi Optimal Pareto pada Masalah PLMOF	57
3.5.1. Prosedur untuk Mencari Solusi Optimal Pareto- $\delta$	57
3.5.2. Prosedur untuk Mencari Solusi Optimal Pareto- <i>Balance</i>	58
3.6. Contoh Numerik	61
<b>IV PENUTUP</b>	<b>78</b>
4.1. Kesimpulan	78
4.2. Saran	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>79</b>
<b>A KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P10)</b>	<b>80</b>
<b>B KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P9) DENGAN <math>t=1</math></b>	<b>81</b>
<b>C KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P9) DENGAN <math>t=2</math></b>	<b>82</b>
<b>D KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P9) DENGAN <math>t=3</math></b>	<b>83</b>
<b>E KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P8)</b>	<b>84</b>
<b>F KODE PROGRAM LINGO UNTUK (P11)</b>	<b>85</b>