

INTISARI

PERMAINAN DUA PIHAK TAK BERJUMLAH NOL PEROLEHAN *FUZZY* DAN PERMAINAN DUA PIHAK TAK BERJUMLAH NOL TUJUAN *FUZZY* DAN PEROLEHAN *FUZZY*

Oleh

RINO SURYA WINDAWAN

12/331572/PA/14772

Permainan dua pihak tak berjumlah nol dengan perolehan *fuzzy* adalah permainan dua pihak tak berjumlah nol dengan perolehan dari masing-masing pemain merupakan bilangan *fuzzy*. Permasalahan permainan tersebut dapat dirumuskan menjadi program nonlinear *fuzzy*. Lalu dengan menggunakan fungsi defuzzyfikasi program nonlinear *fuzzy* dapat dinyatakan dalam bentuk program nonlinear crisp. Program nonlinear crisp ini digunakan untuk mencari titik equilibrium dari permainan tersebut. Permainan dua pihak tak berjumlah nol dengan tujuan *fuzzy* dan perolehan *fuzzy* merupakan permainan dua pihak tak berjumlah nol yang tujuan dari pemainnya *fuzzy* dan perolehan dari masing-masing pemain adalah bilangan *fuzzy*. Dalam mencari solusi permasalahan tersebut digunakan program nonlinear *fuzzy*. Kemudian dengan menggunakan fungsi defuzzyfikasi, program nonlinear *fuzzy* dapat dinyatakan sebagai program nonlinear crisp. Program nonlinear crisp digunakan untuk menentukan titik equilibrium serta mengetahui tingkat kepuasan pemain.

ABSTRACT

BI-MATRIX GAMES WITH FUZZY PAYOFF AND BI-MATRIX GAMES WITH FUZZY GOAL AND FUZZY PAYOFF

By

RINO SURYA WINDAWAN

12/331572/PA/14772

Bi-matrix games with fuzzy pay-offs is a two person non zero sum games with the pay-offs of each player is fuzzy numbers. The Problems of that games can be formulated into a fuzzy non-linear programming. Then by using a fuzzy defuzzification function can be expressed in the form of crisp nonlinear programming. Crisp non-linear programming is used to find equilibrium solution of the games. Bi-matrix games with fuzzy goal and fuzzy pay-offs is a two person non zero sum games the goal of the players is fuzzy and the pay-offs of each player is fuzzy numbers. To solve the problems can be used fuzzy non-linear programming. Then by using the defuzzification functions, fuzzy non-linear programming can be expressed as a non-linear programming crisp. Crisp non-linear programming is used to determine the equilibrium solution and determine the level of satisfaction of the player.