

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2017). “Aplikasi Logika Fuzzy Dalam Teori Permainan untuk Menentukan Strategi Pemasaran”. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. UIN Raden Intan, Lampung.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS. Edisi 9*. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Kartono. (1994). *Teori Permainan*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Kure, E. (2022). “2021, Penjualan Ponsel di RI Tembus 40 juta Unit”. <https://investor.id/it-and-telecommunication>. (diakses 7 April 2022).
- Mulyono, S. (2007). *Riset Operasi*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta.
- Nicholson, W. dan Snyder, C. (2010). *Intermediate Microeconomics and it's Application 11th Edition*. Nelson Education, Canada.
- Subagyo, P., Asri, M., dan Handoko, T. H. (2002). *Dasar-Dasar operations Research Edisi 2*. BPF, Yogyakarta.
- Simamora, C.H., Rasmiani, E., dan Napitulu, N. (2013). “ Penerapan Teori Permainan Dalam Strategi Pemasaran Produk Ban Sepeda Motor di FMIPA USU”. *Saintia Matematika*. Vol. 1, Nomor 2: 129-137.