

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D. S., & Lutfi, M. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Jurnal Ekobis: Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 9(2), 132–144.
- Badri, M. (2022). Pribumi Digital Moderat: Profil Kecakapan Komunikasi Digital Generasi Z. *Jurnal Riset Komunikasi*, 5(2), 291–303.
- Harto, B. (2015). Analisis Tingkat Kepuasan Pelanggan Dengan Pendekatan Fuzzy Servqual Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pelayanan (Studi Kasus Di Bengkel Resmi Bajaj Padang). *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 3(1), 20–30.
- Hidayat, R. N., Sukarsih, I., & Gunawan, G. (2022). Penentuan Strategi Bersaing Pada Dua Brand Smartphone Menggunakan Teori Permainan. *Bandung Conference Series: Mathematics*, 2(1).
- Karinda, M. V. A., Mananeke, L., & Roring, F. (2018). Pengaruh Strategi Pemasaran Dan Inovasi Produk Terhadap Kinerja Pemasaran Produk Indihome Pt. Telkom Area Tomohon. *Jurnal Emba: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 6(3).
- Koli, A. R. A., & Firdausi, F. (2019). Efektivitas Pelayanan Publik Di Bidang Kependudukan Berbasis Elektronik Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Batu. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (Jisip)*, 8(4), 200–205.
- Kusumadewi, S., & Purnomo, H. (2004). *Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Pendukung Keputusan*.
- Ligoresi, R. R., Mola, S. A. S., & Rumlaklak, N. D. (2017). Penerapan Metode Fuzzy Service Quality (Servqual) Untuk Menganalisa Kepuasan Pelayanan Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains Dan Teknik Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 48–58.
- Mas'ari, A., Hamdy, M. I., & Safira, M. D. (2019). Analisa Strategi Marketing Mix Menggunakan Konsep 4p (Price, Product, Place, Promotion) Pada Pt. Haluan Riau. *Jurnal Teknik Industri*, 5(2), 79–86.
- Nurchahyo, N., & Setiawan, T. H. (2022). Penentuan Strategi Pemasaran Kartu Gsm Menggunakan Teori Permainan Fuzzy. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 90–107.
- Puspita, E. S., & Yulianti, L. (2016). Perancangan Sistem Peramalan Cuaca Berbasis Logika Fuzzy. *Jurnal Media Infotama*, 12(1).
- Regina, S., Sutinah, E., & Agustina, N. (2021). Clustering Kualitas Kinerja Karyawan Pada Perusahaan Bahan Kimia Menggunakan Algoritma K-Means. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(2), 573–582.
- Siang, J. J. (2014). Riset Operasi Dalam Pendekatan Algoritmis Edisi 2. *Penerbit Andi, Yogyakarta*.
- Taha, H. A. (2017). Operations Research: An Introduction. 10th Global Ed. *Harlow (England): Pearson Education Limited*.
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun@ Subur_Batik). *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 2(2), 271–278.
- Utami, W. Y., & Nadhifah, R. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Produk Serta Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pt. First Media Karawaci Tangerang. *Ekonomi Bisnis*, 27(2), 763–774.
- Wahyuti, I., & Ngatilah, Y. (2020). Analisis Persaingan Pemasaran Produk Susu Cair Dalam Kemasan Siap Minum Menggunakan Metode Logika Fuzzy Dan Teori Permainan. *Juminten*, 1(3), 116–128.
- Wijayati, D. (2019). Teori Permainan Menggunakan Algoritma Kunang-Kunang. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 1(2), 7–12.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zimmermann, H.-J. (2011). *Fuzzy Set Theory—And Its Applications*. Springer Science & Business Media.