

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Logika *fuzzy* dapat diterapkan pada teori permainan dengan mengubah nilai-nilai pada skala likert menjadi nilai *fuzzy* dengan fuzzifikasi dan mengubahnya kembali menjadi nilai tunggal dengan defuzzifikasi. Kemudian nilai-nilai defuzzifikasi tersebut yang akan menjadi nilai permainan pada matriks *pay off* teori permainan.
2. Strategi terbaik bagi setiap perusahaan aplikasi jasa pesan-antar makanan adalah sebagai berikut:

- a. ShopeeFood vs GoFood

Agar mendapat hasil yang optimum ShopeeFood sebagai pemain baris harus menggunakan strategi kecepatan pengiriman yang cepat, sedangkan GoFood sebagai pemain kolom harus menggunakan strategi banyaknya opsi metode pembayaran. Permainan ini dimenangkan oleh GoFood dengan nilai permainan sebesar -0,349.

- b. ShopeeFood vs GrabFood

Agar mendapat hasil yang optimum ShopeeFood sebagai pemain baris harus menggunakan strategi kecepatan pengiriman yang cepat, sedangkan GrabFood sebagai pemain kolom harus menggunakan strategi pelayanan kurir yang baik. Permainan ini dimenangkan oleh GrabFood dengan nilai permainan sebesar -0,112.

- c. GoFood vs GrabFood

Agar mendapat hasil yang optimum GoFood sebagai pemain baris harus menggunakan strategi banyaknya opsi metode pembayaran, sedangkan GrabFood sebagai pemain kolom harus menggunakan strategi banyaknya opsi metode pembayaran. Permainan ini dimenangkan oleh GrabFood dengan nilai permainan sebesar -0,167.

5.2 Saran

Pada skripsi ini penyelesaian dengan teori permainan diselesaikan dengan permainan berjumlah nol dari 2 orang. Selanjutnya penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya penyelesaian teori permainan dapat diselesaikan dengan permainan berjumlah nol dari n orang. Selain itu, penulis juga memberikan saran untuk memperluas cakupan wilayah untuk penyebaran kuisioner.

