

**APLIKASI LOGIKA *FUZZY* DAN TEORI PERMAINAN UNTUK
MENENTUKAN STRATEGI PEMASARAN
PADA *MARKETPLACE***



SKRIPSI



Oleh:

**DINAR WAHYU WIDIANINGSIH
K1B020067**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PURWOKERTO
2024**