IMPLEMENTASI LOGIKA *FUZZY* SEBAGAI REPRESENTASI KEPUASAN PELANGGAN PADA *GAME* TUKANG BAKSO

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

GEANISSA HANDARINI
10109360

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2014