## LEMBAR PENGESAHAN

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

**GEANISSA HANDARINI**
**NIM. 10109360**

Telah disetujui dan disahkan di Bandung sebagai Tugas Skripsi pada tanggal :

12 Agustus 2014

Menyetujui,

Pembimbing

Nelly Indriani W, S.Si., M.T.
NIP. 41277006122

Dekan Fakultas
Teknik dan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Denny Kurniadie, Ir., M.Sc.
NIP. 412770015

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Irawan Afrianto, S.T., M.T.
NIP. 41277006009