

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, B. N., (2018): Cooperative Game-Theory pada Lease Equipment dengan Mempertimbangkan Penalty Cost dan Usage Rate, *Journal of ITS*, .
- Affandi, P., (2019): *Buku Ajar Riset Operasi*, CV IRDH.
- Alwendi (2020): Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, *Jurnal Manajemen Bisnis*, **17**(3), 317–325.
- Apriando Joni Putra., . d., (2019), : Pengaruh Kualitas Produk dan Keterseediaan Produk Terhadap Keputusan Pembelian dengan Citra Merek Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Konsumen Minuman Energi M-150 di Kota Semarang).
- Aprilia, C., . Y. P., (2022), : Analisis Strategi Persaingan Layanan Jasa Pesan-Antar Makanan.
- Audina, E. d., (2019), : Analisis Strategi Optimasi Menggunakan Program Linear dan Teori Permainan (Studi Kasus: Penggunaan Laptop Oleh Mahasiswa Jurusan Matematika FMIPA UNTAN).
- Bonanno, G., (2018): *Game Theory*, 2, Create Space Independent, California.
- Huda, N., (2022): Analisis Strategi Optimasi Menggunakan Teori Permainan dan Markov Chain terhadap Persaingan E-Wallet di Kota Medan, *Jurnal MIPA*, .
- Islamiati, E., dan Haryanto, N. D., (2022): Game Theory on Marketing Mix Strategy Between Bukalapak, Shopee and Tokopedia, *Journal of Business Administration Economic & Entrepreneurship*, **4**(2), 68–75.
- J.Okoro., d. d., (2018), : THE GAME THEORY AND SIMULATION WITH FINITE MIXED STRATEGY OF TWO-PLAYERS ZERO SUM GAME.
- Kaplak, H., (2016): A Two Person Zero Sum Game Oriented to Integration of Objectives, *Journal of Military Studies*, **5**(2), 1–21.
- Kotler, P., dan Keller, K. L., (2016): *Marketing Management*, 15, Pearson Education, Inc.
- Lumantobing (2018): Strategi Kompetisi Antar Gojek dan Grab dengan Menggunakan Game Theory, *Universitas Sumatera Utara*, .
- Oktaviyani (2018): Optimasi Penjadwalan Produksi dan Perencanaan Persediaan Bahan Baku Menggunakan Rantai Markov (Studi Kasus Kinken Cake & Bakery Kutoarjo), *UNNES Journal of Mathematics*, .
- Rohmatin, I., dan Andjarwati, A., (2019): Pengaruh Kualitas Layanan dan Kemudahan Penggunaan terhadap Niat Beli Ulang dengan Kepuasan sebagai Variabel Mediasi, *Jurnal Ilmu Manajemen*, **7**(1), 104–112.
- Siregar, Z. H., dan Ningsih, M. S., (2019): *Metode-Metode Praktis Riset*, Qiara

**Media, Medan.**

- S.Syafuruddin, d. d., (2018): Aplikasi Analisis Rantai Markov untuk Memprediksi Status Pasien Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Barru, *Online Journal of Natural Science*, **3**(3), 313–321.
- Sugeng (2018): E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG PEMASARAN, *JURNAL UNIVERSITAS SURYA DARMA*, 143–156.
- Sugiyono (2016): *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*, Alfabeta, Malang.
- Syaifuddin, D., (2015): *Riset Operasi*, CV CITRA MALANG, Malang.
- Tawa, S., (2019): Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan Pada Pemandian Serayu Lestari Di Kota Samarinda, *Jurnal Administrasi Bisnis*, **3**(2), 228–236.
- Telsang, M., (2016): *Competitive Strategies (Game Theory)*, S Chand Publishing, California.
- T.Ferguson (2020): *GAME THEORY*, University New Jersey, New Jersey.
- Thie, P. R., dan Keough, G. E., (2018): *An Introduction to Linear Programming and Game Theory*, John Wiley & Sons Inc., USA.
- Tjiptono, F., (2017): *Pemasaran Jasa: Prinsip, Penerapan, dan Penelitian*, C.V Andi Offset.
- Windasari, W., dan Zakiyah, T., (2020): Analisis Game Theory pada Strategi Bersaing Grab dan Gojek di Kabupaten Kebumen, *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, **3**, 194–198.
- W.PurbohastutiArum (2021): Efektivitas Bauran Pemasaran pada Keputusan Pembelian Konsumen Indomaret, *Jurnal Sains Manajemen*, **7**(1), 1–17.
- Wulandari (2020): Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, *Jurnal Manajemen Bisnis*, **7**(3), 1–14.
- Y.Febrianawati (2018): UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF, *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Pendidikan*, **7**(1), 17–23.
- Yohanes, A., (2011): Penentuan Klasifikasi State pada Rantai Markov dengan Menggunakan Nilai Eigen dari Matriks Peluang Transisi, *Jurnal Ilmiah Sains*, **11**(1), 124–130.
- Zulyadaini (2016): *Program Linear*, Tangga Ilmu, Yogyakarta.