

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| RIWAYAT HIDUP | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 <i>Game Theory</i> | 7 |
| 2.1.1. Non Cooperative dan Cooperative | 8 |
| 2.1.2. <i>Two Person Zero Sum Game</i> | 9 |
| 2.1.3. <i>Saddle Point</i> | 9 |
| 2.1.4. <i>Pure Strategy Game</i> | 10 |
| 2.1.5. <i>Mixed Strategy Game</i> | 10 |
| 2.1.6. Metode dengan Program Linear | 12 |
| 2.2 <i>Markov Chain</i> | 14 |
| 2.2.1. Proses Model <i>Markov Chain</i> | 15 |
| 2.3 <i>E-commerce</i> | 18 |
| 2.4 Strategi Pemasaran | 19 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 22 |
| 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian | 22 |
| 3.2 Jenis Penelitian | 22 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 3.4 Sumber Data | 22 |
| 3.5 Populasi dan Sampel | 22 |
| 3.6 Pengujian Data | 23 |

| | | |
|--------|---|----|
| 3.6.1. | Uji Validitas | 23 |
| 3.6.2. | Uji Reliabilitas | 24 |
| 3.7 | Variabel Penelitian | 25 |
| 3.8 | Prosedur Penelitian | 25 |
| BAB IV | PEMBAHASAN | 27 |
| 4.1 | Pengambilan Sampel | 27 |
| 4.2 | Uji Validitas dan Reabilitas Kusioner | 28 |
| 4.2.1. | Uji Validitas Kusioner | 28 |
| 4.2.2. | Uji Reabilitas Kusioner | 28 |
| 4.3 | Data Hasil Penelitian | 29 |
| 4.4 | Pengolahan Data <i>Game Theory</i> | 29 |
| 4.4.1. | <i>Pure Strategy</i> | 30 |
| 4.4.2. | <i>Mixed Strategy</i> | 31 |
| 4.4.3. | Metode Alternatif Program Linear | 35 |
| 4.5 | Perubahan Pelanggan dengan <i>Markov Chain</i> | 40 |
| 4.5.1. | Penentuan State | 40 |
| 4.5.2. | Penyusunan Matrix Probabilitas Transisi | 41 |
| 4.5.3. | Perhitungan Probabilitas Steady State | 42 |
| 4.6 | Pembahasan Hasil | 44 |
| 4.6.1. | Hasil <i>Game Theory</i> | 44 |
| 4.6.2. | Hasil <i>Markov Chain</i> | 45 |
| BAB V | PENUTUP | 46 |
| 5.1 | Kesimpulan | 46 |
| 5.2 | Saran | 47 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 48 |
| | LAMPIRAN | 50 |
| | Lamp. A Kusioner Awal Penelitian | 50 |
| | Lamp. B Data Hasil Kusioner Awal Penelitian | 52 |
| | Lamp. C Uji Validitas dan Uji Reabilitas | 53 |
| | Lamp. D Kusioner Penelitian | 55 |
| | Lamp. E Rekapitulasi Data Hasil Kusioner Penelitian | 60 |
| | Lamp. F Penyelesaian Program Linear | 62 |
| | Lamp. G Program Linear Menggunakan Python | 74 |
| | Lamp. H Markov Chain Menggunakan Python | 76 |
| | Lamp. I Surat Izin Penelitian Dari Fakultas | 77 |
| | Lamp. J Surat Izin Penelitian Dari Perpustakaan | 78 |