

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
RIWAYAT HIDUP	<i>ii</i>
ABSTRAK	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iv</i>
DAFTAR ISI	<i>vi</i>
DAFTAR TABEL	<i>viii</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>x</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN TEORITIS	4
2.1 Teori Permainan	4
2.2 Unsur-Unsur Dasar Teori Permainan	5
2.2.1 Matriks Permainan	5
2.3 <i>Two-Person Zero-Sum Game</i>	6
2.3.1 <i>Pure Strategy</i>	6
2.3.2 <i>Mixed Strategy</i>	8
2.4 Dominasi	12
2.4.1 Matriks <i>pay-off</i>	12
2.5 Teori Permainan dan Program Linier	14
2.5.1 Matriks <i>pay-off</i>	15
2.5.2 Model Untuk Pemain P ₁ (Pemain Baris)	15
2.5.3 Model Untuk Pemain P ₂ (Pemain Kolom)	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2 Jenis Penelitian	26
3.3 Prosedur Penelitian	26
BAB IV PEMBAHASAN	30
4.1 Uji Validitas Data	30
4.2 Uji Reabilitas Data	30
4.3 Pengolahan Data Teori Permainan	30
4.3.1 Pengolahan Data Persaingan Yamaha Vs Honda	31
4.3.2 Pengolahan Data Persaingan Honda Vs Suzuki	41
4.3.3 Pengolahan Data Persaingan Yamaha Vs Suzuki	51
BAB IV PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64