

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN .....	<i>ii</i>
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	<i>iii</i>
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	<i>iv</i>
RIWAYAT HIDUP .....	<i>v</i>
ABSTRAK .....	<i>vi</i>
ABSTRACT.....	<i>vii</i>
KATA PENGANTAR .....	<i>viii</i>
DAFTAR ISI .....	<i>x</i>
DAFTAR TABEL .....	<i>xii</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xiii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1. Latar Belakang.....	<i>1</i>
1.2. Rumusan Masalah .....	<i>3</i>
1.3. Batasan Masalah.....	<i>4</i>
1.4. Tujuan Penelitian.....	<i>4</i>
1.5. Manfaat Penelitian.....	<i>4</i>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<i>5</i>
2.1 Pemasaran.....	<i>5</i>
2.1.1 Pengertian Strategi Pemasaran .....	<i>5</i>
2.1.2 Bauran Pemasaran .....	<i>7</i>
2.2 Data dan Variabel .....	<i>8</i>
2.2.1 Data.....	<i>8</i>
2.2.2 Variabel .....	<i>8</i>
2.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	<i>9</i>
2.4 Teori Permainan .....	<i>10</i>
2.4.1 Unsur-unsur Dasar dan Algoritma Teori Permainan.....	<i>12</i>
2.4.2 Klasifikasi Model Permainan .....	<i>14</i>
2.4.3 Permainan Dua Pemain Jumlah Nol.....	<i>15</i>

2.4.4	Teori Permainan Dengan Solusi Program Linier .....	18
2.4.5	Algoritma Metode Simpleks untuk Persoalan Maksimasi.....	21
2.4.6	Algoritma Metode Simpleks untuk Persoalan Maksimasi.....	22
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1.	Jenis Penelitian .....	24
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
3.3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	24
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.4.1	Pengumpulan Data Kualitatif .....	25
3.4.2	Pengumpulan Data Kuantitatif .....	26
3.5.	Identifikasi Variabel Penelitian .....	27
3.6.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	28
3.7.	Identifikasi Model Permainan .....	28
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1	Pengolahan Data.....	30
4.2.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	31
4.3.	Pengolahan Data dengan Teori Permainan .....	32
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>41</b>
5.1.	Kesimpulan .....	41
5.2.	Saran.....	42
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>45</b>



## DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1	Bentuk Matriks Permainan ( <i>pay off</i> )..... 13
Tabel 3.1	Atribut yang Dipentingkan oleh Konsumen ..... 26
Tabel 4.1	Program Studi dan Jumlah Mahasiswa FMIPA UNIMED..... 30
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Pendahuluan..... 31
Tabel 4.3	Hasil Uji Reliabilitas Data Kuesioner Pendahuluan ..... 32
Tabel 4.4	Variabel yang Dipakai pada Atribut-atribut Permainan ..... 33
Tabel 4.5	Rekapitulasi Data Nilai Perolehan Laptop ASUS Dikurangi Nilai Perolehan Laptop hp ..... 33
Tabel 4.6	Matriks Nilai Perolehan Permainan Laptop ASUS dan Laptop hp ..... 34
Tabel 4.7	Matriks Nilai Perolehan Permainan Laptop ASUS dan Laptop hp dengan Strategi Murni ..... 34
Tabel 4.8	Matriks <i>pay off</i> dengan Aturan Dominasi ..... 35
Tabel 4.9	Matriks Modifikasi Nilai Perolehan Permainan Laptop ASUS dan Laptop hp ..... 36
Tabel 4.10	Matriks Nilai Perolehan Modifikasi Pemain Baris pada Program POM QM 4.0..... 37
Tabel 4.11	Solusi Optimal Pemain Baris (Laptop ASUS) pada Program POM QM 4.0..... 37
Tabel 4.12	Matriks Nilai Perolehan Modifikasi Pemain Kolom pada Program POM QM 4.0..... 39
Tabel 4.13	Solusi Optimal Pemain Kolom (Laptop hp) pada Program POM QM 4.0..... 39

## DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lamp. A	ANGKET PENGGUNA LAPTOP..... 45
Lamp. B	REKAPITULASI DATA ANGGKET PENGGUNA LAPTOP . 47
Lamp. C	KUESIONER PENDAHULUAN..... 50
Lamp. D	KUESIONER PERBANDINGAN ..... 53
Lamp. E	Daftar Nama-nama Pengisi Kuesioner ..... 69
Lamp. F	Tabel Rekapitulasi Data Kuesioner Pendahuluan ..... 72
Lamp. G	Tabel Rekapitulasi Data Kuesioner Perbandingan ..... 75
Lamp. H	Tabel Solusi Optimal Pemain Baris (Laptop ASUS) pada Program POM QM 4.0..... 92
Lamp. I	Tabel Iterasi Matriks Perolehan Pemain Baris (Laptop ASUS) Pada Program POM QM 4.0..... 93
Lamp. J	Tabel Solusi Optimal Pemain kolom (Laptop hp) pada Program POM QM 4.0..... 97
Lamp. K	Tabel Iterasi Matriks Perolehan Pemain kolom (Laptop hp) Pada Program POM QM 4.0..... 98
Lamp. L	Tabel Solusi Optimal Teori Permainan antara Pemain Baris (Laptop ASUS) VS Pemain Kolom (Laptop hp) pada Program POM QM 4.0 ..... 100
Lamp. M	Surat Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi..... 101
Lamp. N	Surat Izin Penelitian..... 102
Lamp. O	Surat Selesai Penelitian..... 103

