

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