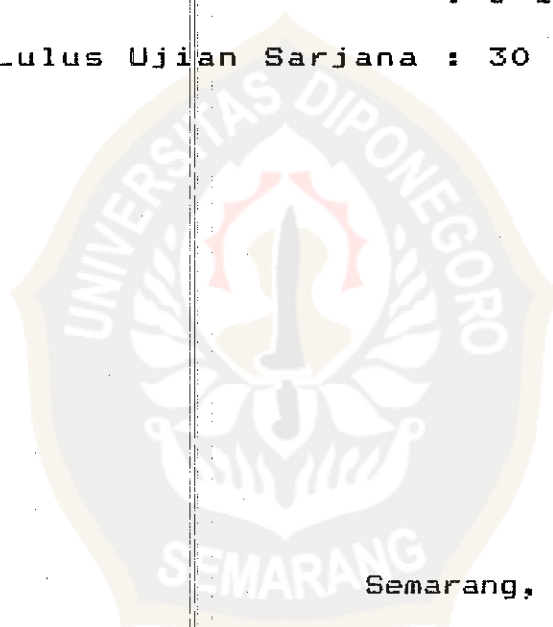


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR 1

Judul Skripsi : PERMAINAN PEMASARAN
DAN OLIGOPOLI
N a m a : ALDRIN SETIAWAN
N i m : J 101 88 0004
Tanggal Lulus Ujian Sarjana : 30 Mei 1994

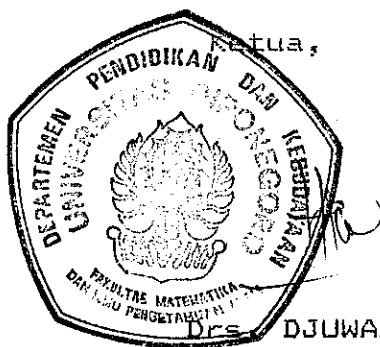


Jurusan Matematika

Semarang, Juni 1994

Panitia Penguji Ujian Sarjana
Jurusan Matematika

Ketua,



Drs. DJUWANDI, SU

Nip. 130 810 410

Dra. SINTARSI

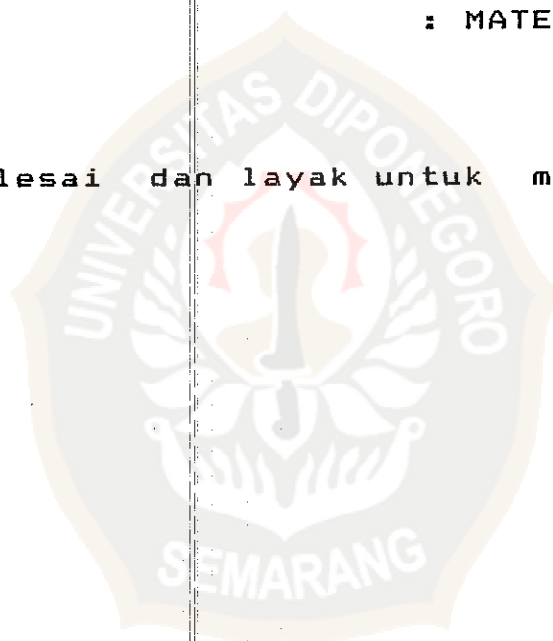
Nip. 130 259 899

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR 2

Judul Skripsi : PERMAINAN PEMASARAN
DAN OLIGOPOLI
N a m a : ALDRIN SETIAWAN
N i m : J 101 88 0004
Jurusan : MATEMATIKA

Telah selesai dan layak untuk mengikuti ujian
Sarjana.



Semarang, Mei 1994

Pembimbing Anggota

Pembimbing Utama

Drs. KUSHARTANTYA, MI. Komp

Nip. 130 805 062

Dra. SINTARSIH

Nip. 130 259 899

HALAMAN PERSEMBAHAN

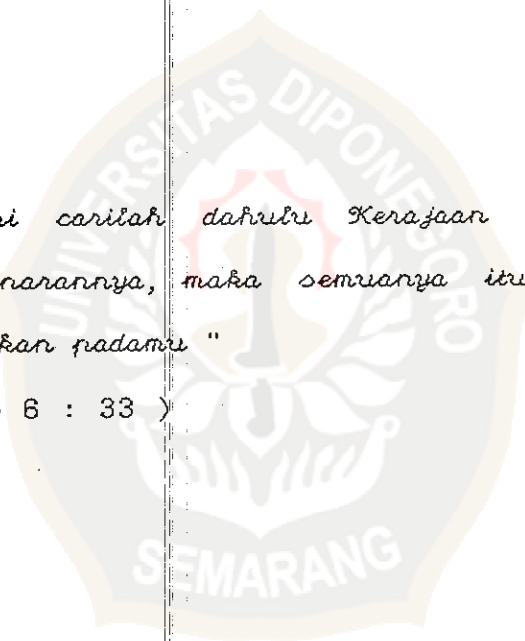


KUPERSEMBAHKAN UNTUK :
PAPI, MAMI, DN, YOGA DAN
Ytc. MARAIKA.

HALAMAN MOTTO

*" Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah
dan kebenarannya, maka semuanya itu akan
ditambahkan padamu "*

(Matius 6 : 33)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang karena berkat karunia serta pengasihannya selama ini, telah menyertai penulis hingga dapat menyelesaikan Sripsi ini.

Skripsi dengan judul "Permainan Pemasaran dan Oligopoli" ini disusun sebagai syarat dalam menempuh ujian sarjana Jurusan Matematika Fakultas MIPA Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah berjasa dan membantu dalam penyusunan Skripsi ini, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Ibu Dra. Sintarsih, selaku Ketua Panitia Ujian dan Dosen Pembimbing.
- Bapak Drs. Kushartantya, MI.Komp., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran, bimbingan serta pengarahan.
- Bapak Drs. Djuwandi, SU, selaku Ketua Jurusan Matematika Fakultas MIPA universitas Diponegoro Semarang.
- Bapak Drs. Sudarno, selaku Dosen wali angkatan 1988.
- Seluruh staf pengajar jurusan Matematika yang telah memberikan bimbingannya selama penulis menyelesaikan studi di Universitas Diponegoro Semarang.
- Seluruh karyawan Universitas yang telah membantu dalam segala hal.
- Kedua orang tua serta adik-adik yang telah membantu dan memberikan semangat hingga selesainya studi penulis.

- Semua sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Matematika Universitas Diponegoro Semarang.
- Mas Edy, Lina serta seluruh anggota BPK Gerakan Pemuda GPIB "Filadelfia" Semarang yang telah ikut membantu serta mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Keluarga Bapak Pdt. Sarkono Hosea, yang telah ikut membantu dan mendoakan penulis, ditengah masalah yang dihadapi penulis.
- Dan semua pihak yang tidak dapat ditulis disini, yang telah membantu penulis.

Tuhan memberkati Bapak Ibu serta saudara sekalian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa, Skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun demikian penulis berharap agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Juni 1994

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman persembahan	iv
Halaman Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Simbol	x
Abstraksi	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	2
1.3. Permasalahan	2
1.4. Pemecahan Masalah	2
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II PENDEKATAN TEORI PERMAINAN PEMASARAN DAN OLIGOPOLI	4
2.1. Fungsi Utiliti	4
2.2. Permainan Bentuk Normal	9
2.3. Permainan Tanpa Kerja Sama	10
2.3.1. Titik Keseimbangan	10
2.3.2. Mencari Pasangan Keseimbangan	16
2.3.3. Solusi Permainan Dalam Pengertian Sempurna	19

2.4. Permainan Dengan Kerja Sama	21
2.4.1. Fungsi Karakteristik	21
2.4.2. Imputasi/Pendistribusian	25
2.4.3. Inti Permainan	30
2.5. Contoh Soal	33
BAB III PERMAINAN PEMASARAN DAN OLIGOPOLI	36
3.1. Permainan Pemasaran Model Edgeworth	39
3.1.1. $[M, N]$ Permainan Pemasaran	43
3.1.2. $[1, 1]$ Permainan Pemasaran	44
3.1.3. $[1, N]$ Permainan Pemasaran	45
3.1.4. $[N, N]$ Permainan Pemasaran	47
3.2. Duopoli Dan Oligopoli	50
3.3. Contoh-contoh Soal	59
BAB IV KESIMPULAN	70
Daftar Pustaka	xiii

SIMBOL

Kurva Utiliti

- Q_a Kuantitas komoditi tipe A.
- Q_b Kuantitas komoditi tipe B.

Permainan Bentuk Normal

- Γ_i Himpunan strategi pemain ke i.
- x_{ij} Strategi pemain ke i yang ke j.
- $\Gamma_1 \times \Gamma_2 \times \dots \times \Gamma_n$ Himpunan strategi (x_1, x_2, \dots, x_n) ,
dengan $x_1 \in \Gamma_1, x_2 \in \Gamma_2, \dots, x_i \in \Gamma_i$.

Titik Keseimbangan

- $e_i(x_1, \dots, x_n)$ Keuntungan pemain ke i jika pemain ke 1 menggunakan strategi x_1 , pemain ke i menggunakan strategi x_i dan seterusnya sampai pemain ke n.
- x^* Strategi optimal yang dimainkan pemain.
- λ_j Nilai kemungkinan dari suatu permainan ke j.
- v Harga permainan.

Permainan Dengan Kerja Sama

- $V(\cdot)$ Fungsi karakteristik
- S Kualisi S.
- $N-S$ Kualisi N-S.

- $E(V)$ Himpunan imputasi dari permainan dengan fungsi karakteristik V .
- $x \succ y$ x mendominasi y .
- $\# S$ Jumlah pemain dalam koalisi S .
- $C(V)$ Inti dari permainan dengan fungsi karakteristik V .

Permainan Pemasaran Pemasaran Model Edgeworth

- $U(x)$ Fungsi Utiliti.
- S_1 Banyaknya penjual komoditi tipe A.
- S_2 Banyaknya penjual komoditi tipe B.

Duopoli dan Oligopoli

- p_1 Harga komoditi tipe 1.
- q_1 Banyaknya komoditi tipe 1.

