

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing fakultas dapat memaksimalkan keuntungannya dengan menggunakan strategi yang optimal, yaitu:

1. Fakultas Adab dan Humaniora menggunakan strategi biaya kuliah dan jumlah dosen.
2. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi menggunakan strategi biaya kuliah.
3. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam menggunakan strategi popularitas dan biaya kuliah.
4. Fakultas Sains dan Teknologi menggunakan strategi jumlah lulusan tepat waktu dan jumlah dosen.
5. Fakultas Syariah menggunakan strategi jumlah lulusan tepat waktu.
6. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan menggunakan strategi popularitas dan jumlah lulusan tepat waktu.
7. Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama menggunakan strategi jumlah lulusan tepat waktu.

B. Saran

1. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan strategi-strategi yang bersesuaian agar lebih optimal dalam menentukan strategi pemasaran yang terbaik.
2. Penelitian dilakukan selingkup kampus UIN Imam Bonjol Padang, diharapkan penelitian selanjutnya untuk mencakup persaingan yang lebih luas lagi misal antar kampus, dsb.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Teori Permainan*. Universitas Sumatera Utara.
- Asfa'ani, E. (2017). Titik Setimbang Nash pada Permainan Linear Kuadratik Non-kooperatif dengan Asumsi Keseluruhan Pemain dapat Menstabilkan Sistem. *Math Educa Journal*, 1(2), 211–224. <https://doi.org/10.15548/mej.v1i2.28>
- Bahri, A. (2024). *Permutasi dan Kombinasi: Definisi, Perbedaan, Rumus, dan Contoh SoalPage Break*. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/permutasi-dan-kombinasi-definisi-perbedaan-rumus-dan-contoh-soalpage-break>. diakses pada 20 Oktober 2024.
- Barron, E. N. (2008). *Game Theory An Introduction*. Loyola University Chicago.
- Barron, E. N. (2013). *Game Theory An Introduction* (2nd ed.). Loyola University Chicago.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100. Universitas Muhammadiyah Parepare.
- Ferguson, T. S. (1972). Game theory. In *educational forum* (Vol. 36). University of California. <https://doi.org/10.1080/00131727209339022>
- Geckil, I., & Anderson, P. (2010). *Applied Game Theory and Strategic Behavior*. Taylor & Francis Group.
- Ghaffar, A. A. (2016). *e-Modul Matematika Matriks* (Vol. 20). Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Gultom, P., Marpaung, R., & Pratiwi, A. (2023). Analisis Persaingan Penggunaan Pengiriman Barang dan Jasa Oleh Toko Online di Medan Menggunakan Metode Teori Permainan. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Matematika (JRAM)*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.26740/jram.v7n1.p23-32>
- Hani, N., & Harahap, E. (2021). Optimasi Produksi T-Shirt Menggunakan Metode Simpleks. *Matematika: Jurnal Teori Dan Terapan Matematika*, 20(2), 27–32.
- Khanizad, R., & Montazer, G. (2018). Participation against competition in banking markets based on cooperative game theory. *Journal of Finance and Data Science*, 4(1), 16–28. <https://doi.org/10.1016/j.jfds.2017.09.002>
- Mandey, J. C. (2017). *Matriks*. Universitas Sam Ratulangi.
- Marchasan, M. (2021). *Pemrograman Linier*. Rekayasa Sains Bandung.

- Morton D. Davis, S. J. B. (2024). *Game Theory*. Encyclopaedia Britannica.
- Rapono, M. (2019). UIN-IAIN-STAIN: Perkembangan Epistemologi dan Institusi Perguruan Tinggi Islam Indonesia. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 67–83.
- Salmah. (2022). *Teori Permainan dan Aplikasinya*. 1st ed. Gadjah Mada University press.
- Sari, F., Winata, H., Julianti, Nathania, Calista, V., Jhonatan, & Dudy Effendy. (2024). Optimalisasi Keuntungan Warung Bakso Selera Dengan Menggunakan Pemrograman Linear Metode Simpleks. *JARUM: Journal of Analysis Research and Management Review*, 1(1), 62–69.
<https://doi.org/10.62952/jarum.v1i1.8>
- Sitio, N. F. Y., & Zahedi, Z. (2023). Penentuan Strategi Pemasaran Optimum dengan Teori Permainan pada Marketplace (Studi Kasus: Persaingan Shopee dan Lazada). *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 50–57.
- UIN, I. B. P. (2024). *Tentang UIN Imam Bonjol Padang*. <https://uinib.ac.id>. diakses pada 20 oktober 2024.
- Ummah, M. S. (2019). Game Theory. *Jurnal Riset dan Aplikasi Matematika*. (Vol. 11, Issue 1).
- Utomo, P. E. P., Khaira, U., Ramdan, C., & Wandira, G. A. (2023). Optimalisasi Keuntungan Roti Panggang Menggunakan Pemrograman Linear Metode Simpleks. *Juisik*, 1(2), 62.
- Wijayati, D., & Supriyadi, E. (2021). Aplikasi Teori Permainan Dalam Penentuan Strategi Pemasaran Program Studi Teknik Informatika Dan Teknik Industri. *E-Jurnal Matematika*, 10(2), 131.
<https://doi.org/10.24843/mtk.2021.v10.i02.p332>