

DAFTAR ISI

Prakata.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Simbol.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Intisari	xiii
Abstract	xiv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Tinjauan Pustaka	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
Bab II Dasar Teori.....	8
2.1 Multigraf Berarah	8
2.2 Distribusi Probabilitas dan Kombinasi Konveks.....	13
2.3 Argumen Maksimum/Minimum, Partisi, dan <i>Cartesian Product</i>	15
2.4 Program Linear	16
2.5 Permainan Bentuk Strategis	27
2.5.1 Permainan.....	27
2.5.2 Permainan Dua Pemain Berjumlah Nol	31
2.5.3 <i>Rationalizability</i> dan Eliminasi Strategi-strategi Terdominasi	35

Bab III Bentuk dan Penyelesaian Permainan	40
3.1 Permainan Bentuk Ekstensif	40
3.1.1 Permainan Imparsial.....	50
3.2 Strategi dan Hasil	51
3.3 Representasi dan Ekuivalensi Strategi.....	58
3.4 <i>Perfect Recall</i>	65
3.5 Bentuk Normal dan Penyelesaian Permainan	69
Bab IV Mencari Penyelesaian Permainan	75
4.1 Induksi Mundur	75
4.2 Mencari Ekuilibrium Nash dari Permainan Dua Pemain Berjumlah Nol dengan Program Linear	80
4.3 Bentuk Barisan dari Permainan Bentuk Ekstensif.....	92
4.4 Mencari Ekuilibrium Sekuensial dari Permainan Dua Pemain Berjumlah Nol dalam Bentuk Barisan	96
Bab V Penutup.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	105
Daftar Pustaka	106
Lampiran: Implementasi dengan Software Mathematica	108
L.1 Program Inti.....	108
L.1.1 <code>GenerateStrategies</code>	108
L.1.2 <code>SimplifyStrategy</code>	108
L.1.3 <code>GenerateStrategiesSimplified</code>	109
L.1.4 <code>ValidGameQ</code> (termasuk <code>ValidGameSkeletonQ</code>).....	109
L.1.5 <code>CutGame</code>	110

L.1.6	Program-program Lain.....	110
L.1.7	Isi Program.....	111
L.2	Konversi Permainan Bentuk Ekstensif ke Bentuk Normal	117
L.3	<i>Unravelling</i>	118
L.4	<i>Perfect Recall</i>	121
L.5	Bentuk Barisan	123
L.6	Pelengkap Program Linear	128
L.7	Mencari Semua Strategi Maksimin	131
L.8	Eliminasi Strategi-strategi Terdominasi dalam Permainan Bentuk Strategis	133
L.9	Konversi Strategi.....	135
L.10	Induksi Mundur	136
L.11	Program Linear untuk Mencari Ekuilibrium Sekuensial.....	138