

**ANALISIS STRATEGI PEMASARAN
PRODUK CAIRAN ANTISEPTIK PEMBERSIH TANGAN
DENGAN TEORI PERMAINAN
(STUDI KASUS DI WILAYAH JAWA TIMUR)**

SKRIPSI



Oleh :

VANIA AMANDA MASYITO

17032010017

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS STRATEGI PEMASARAN

**PRODUK CAIRAN ANTISEPTIK PEMBERSIH TANGAN
DENGAN TEORI PERMAINAN
(STUDI KASUS DI WILAYAH JAWA TIMUR)**

Disusun oleh :

VANIA AMANDA MASYITO

17032010017

Telah Melaksanakan Ujian Lisan

Surabaya, 07 Mei 2021

Dosen Pembimbing



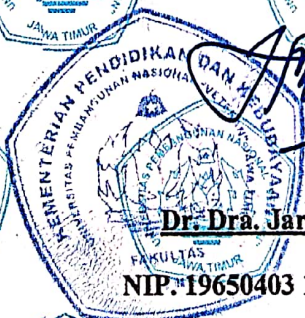
Enny Ariyani, ST., MT
NPT. 3 7009 95 0041 1

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Teknik
UPN "Veteran" Jawa Timur**


Dr. Dra. Jarivah, MP

NIP. 19650403 199103 2 001





KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Vania Amanda Masyito

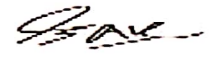
NPM : 17032010017

Program Studi : ~~Teknik Kimia~~ / Teknik Industri / ~~Teknologi Pangan~~ /
~~Teknik Lingkungan~~ / Teknik Sipil

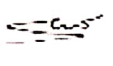
Telah mengerjakan revisi / tidak ada revisi *) ~~PRA-RENCANA (DESAIN)~~ /
~~SKRIPSI / TUGAS AKHIR~~ Ujian Lisan Periode II, TA 2020 – 2021.

Dengan Judul : ANALISIS STRATEGI PEMASARAN PRODUK CAIRAN
ANTISEPTIK PEMBERSIH TANGAN DENGAN TEORI
PERMAINAN (STUDI KASUS DI WILAYAH JAWA TIMUR)

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi

1. Enny Ariyani ST., MT ()

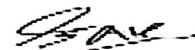
2. Dr. Ir. Sunardi, MM ()

3. Ir. Didi Samanhudi, MMT ()

Surabaya, 17 Mei 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Enny Ariyani ST., MT.
NPT. 3 7009 95 00411

Catatan : *) coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNIK**

Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Telp. (031) 8706369 (Hunting). Fax. (031) 8706372 Surabaya 60294



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Vania Amanda Masyito
NPM : 17032010017
Program Studi : Teknik Industri
Alamat : Jl. Jatisari Besar 1 No. 20, Sidoarjo
No. HP : 082335359722
Alamat e-mail : vaniaamanda601@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan skripsi saya dengan judul :

ANALISIS STRATEGI PEMASARAN PRODUK CAIRAN ANTISEPTIK
PEMBERSIH TANGAN DENGAN TEORI PERMAINAN (STUDI KASUS DI
WILAYAH JAWA TIMUR)

Adalah benar penelitian saya sendiri atau bukan plagiat hasil penelitian orang lain, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan saya ajukan sebagai persyaratan kelulusan program sarjana Teknik Industri Fakultas Teknik UPN “Veteran” Jawa Timur. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 17 Mei 2021

Mengetahui,

Koorprogdi Teknik Industri

Dr. Dira Ernawati, ST., MT

NIP. 37806 0402 001

Yang Membuat Pernyataan

Vania Amanda Masyito

17032010017

KATA PENGANTAR

Segala puji dan hormat penulis sembahkan hanya bagi Allah SWT, atas penyertaan dan kasih karunia-Nya semata, skripsi dengan judul “Analisis Strategi Pemasaran Produk Cairan Antiseptik Pembersih Tangan dengan Teori Permainan (Studi Kasus di Wilayah Jawa Timur)” ini dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini sebagai pemenuhan syarat kurikulum yang harus ditempuh setiap mahasiswa Teknik Industri untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik di Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, ada banyak pihak yang memberi dukungan baik dari materi, finansial, fasilitas, maupun dukungan moral. Karenanya, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT. selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
2. Ibu Dr. Dra. Jariyah, MP selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Dira Ernawati, ST., MT selaku Koordinator Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Enny Ariyani ST., MT selaku dosen pembimbing yang selalu memberi waktu untuk membimbing penulis di sela jadwal yang padat. Terima kasih atas kemudahan dan bimbingan yang ibu berikan kepada penulis, saya yakin

semua yang ibu arahkan adalah untuk kebaikan saya.

5. Bapak dan ibu penguji seminar proposal, seminar hasil, serta ujian lisan yang membantu dalam pembenahan laporan skripsi ini.
6. Semua dosen yang pernah mengajar dan membimbing baik di dalam maupun di luar kampus.
7. Kedua orang tua yang tersayang. Terimakasih atas semua doanya, nasehat, dan jeripayahnya selama ini. Doa itu terkabulkan dengan selesainya tugas akhir ini. Allah menyayangimu.
8. Lenshi, Chori, Nadya, Vivi, Haniyah, Alif, Riska, Reka, Dan Santi terima kasih untuk 3 tahun lebih yang telah menyemangatiku. Sukses buat kita.
9. Mas iqbaal, mbak sarah, mbak afril, dan mbak ichan terima kasih untuk saran dan masukannya tentang skripsi ini.
10. Teman-teman Teknik Industri angkatan 2017, terima kasih atas bantuan yang diberikan selama saya di UPN.
11. Dinar Kusuma Wardhani terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik saya dan sukses selalu buat kita.

mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun yang dapat membantu penulis dimasa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sekaligus dapat menambah wawasan serta berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 20 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Asumsi-Asumsi	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Teori Permainan	6

2.1.1	Langkah – Langkah Teori Permainan.....	7
2.1.2	Permainan Dua Pemain Jumlah Nol.....	7
2.2	Strategi Murni (<i>Pure Strategy</i>)	8
2.3	Strategi Campuran (<i>Mixed Strategy</i>)	9
2.3.1	Pemecahan Permainan Dengan Pendekatan Probabilitas.....	10
2.3.2	Pemecahan Permainan Dengan Pendekatan Grafik.....	11
2.3.3	Pemecahan Permainan Dengan Metode <i>Simplex</i>	13
2.4	Pemasaran	17
2.4.1	Segmentasi Pasar.....	17
2.4.2	Target Pasar.....	18
2.4.3	Strategi Pemasaran	18
2.4.4	Bauran Pemasaran.....	18
2.5	Pengumpulan Data.....	21
2.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	21
2.5.2	Sumber Data.....	22
2.6	Populasi.....	23
2.7	Sampel.....	23
2.7.1	Teknik Pengambilan Sampel.....	23
2.7.2	<i>Probability Sampling</i>	24
2.7.3	<i>Non Probability Sampling</i>	25
2.7.4	Menentukan Jumlah Sampel.....	27
2.8	Alat Pengujian Data.....	28
2.8.1	Uji Validitas.....	28

2.8.2 Uji Reliabilitas.....	29
2.9 Peneliti Terdahulu.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	33
3.2 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional	33
3.3 Langkah – Langkah Pemecahan Masalah	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Pengumpulan Data.....	42
4.1.1 Penyusunan Kuisisioner.....	42
4.1.2 Penyebaran Kuisisioner.....	42
4.1.3 Pengembalian Kuisisioner.....	43
4.2 Pengolahan Data.....	43
4.2.1 Uji Kecukupan Data.....	43
4.2.2 Uji Validitas	44
4.2.3 Uji Reliabilitas.....	47
4.2.4 Perhitungan Teori Permainan.....	48
4.2.4.1 Perbandingan Keunggulan.....	48
4.2.4.2 Pembuatan Matriks Pembayaran (<i>Pay Off</i>).....	56
4.2.4.3 Perhitungan Program Linear (<i>Pay Off</i>).....	65
4.2.5 Strategi Pemasaran Masing – Masing Produk.....	65
4.3 Hasil dan Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70

5.2 Saran..... 70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Strategi Murni.....9

Tabel 2.2 Pemain Untuk Strategi Campuran.....9

Tabel 2.3 Strategi Campuran Dengan Probabilitas..... 10

Tabel 2.4 Strategi Campuran 11

Tabel 2.5 Strategi Perkiraan Pemain A dan B 11

Tabel 2.6 Strategi Campuran 12

Tabel 2.7 Strategi Perkiraan Pemain A dan B 12

Tabel 2.8 Strategi Perkiraan Pemain A dan B 13

BAB IV

Tabel 4.1 Uji Validitas Produk Cairan Pembesih Tangan Antis..... 45

Tabel 4.2 Uji Validitas Produk Cairan Pembesih Tangan Dettol..... 45

Tabel 4.3 Uji Validitas Produk Cairan Pembesih Tangan Betadine.....46

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Produk Cairan Pembesih Tangan Antis.....47

Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Produk Cairan Pembesih Tangan Dettol..... 47

Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Produk Cairan Pembesih Tangan Betadine..... 47

Tabel 4.7 Perbandingan Strategi 1(P₁) Antis Vs Strategi 1 Dettol (P₂)..... 49

Tabel 4.8 Data Point Kemenangan Permainan Antis (P₂) Vs Dettol (P₂).....53

Tabel 4.9 Data Point Kemenangan Permainan Antis (P₂) Vs Betadine (P₃).....54

Tabel 4.10 Data Point Kemenangan Permainan Dettol (P_2) Vs Betadine (P_3)..... 55

Tabel 4.11 Matriks Pembayaran Untuk Permainan Antis Vs Dettol.....57

Tabel 4.12 Matriks Pembayaran Untuk Permainan Antis Vs Betadine.....60

Tabel 4.13 Matriks Pembayaran Untuk Permainan Dettol Vs Betadine..... 63

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Grafik Permainan A dan B..... 13

BAB II

Gambar 3.1 Langkah – Langkah Pemecahan Masalah..... 35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kuesioner Teori Permainan

Lampiran II Hasil Rekapitulasi Kuisisioner Bagian I dan II

Lampiran III Tabel R

Lampiran IV Hasil Output Uji Validitas dan Reliabilitas dengan SPSS 15.0

Lampiran V Perbandingan Atribut Masing – Masing Produk

Lampiran VI Pemberian Point Kemenangan Terhadap Masing–Masing Produk

Lampiran VII Perhitungan Matrix Pay Off

ABSTRAK

Di awal tahun 2020, wabah virus corona mulai menyebar diseluruh dunia salah satunya negara indonesia. Saat ini hand sanitizer semakin banyak digunakan, yang tidak hanya dapat menjaga kesehatan tangan, tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan yang lebih praktis, seperti di tempat umum. Melihat kondisi tersebut, produk cairan antiseptik pembersih tangan/ hand sanitizer banyak beredar dipasaran dengan berbagai macam merek yang mengakibatkan konsumen sangat selektif dalam memilih produk cairan antiseptik pembersih tangan dan juga mengakibatkan persaingan antar perusahaan cairan antiseptik pembersih tangan menjadi semakin ketat sehingga diperlukan strategi pemasaran yang optimal. Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode teori permainan. Hasil dari penelitian ini didapatkan Antis dalam bersaing dengan Dettol dapat menerapkan strategi aroma untuk Antis sedangkan Dettol dapat menerapkan strategi iklan. Kemudian untuk Antis dalam bersaing dengan Betadine dapat menerapkan strategi

aroma untuk Antis sedangkan Betadine dapat menerapkan strategi ketersediaan produk dan untuk Dettol dalam bersaing dengan Betadine dapat menerapkan strategi iklan untuk Dettol sedangkan Betadine dapat menerapkan strategi ketersediaan produk. Kemudian untuk nilai permainan antara Antis melawan Dettol sebesar 13, sedangkan nilai permainan antara Antis melawan Betadine sebesar 22, dan untuk nilai permainan antara Dettol melawan Betadine sebesar 6.

Kata Kunci: Cairan Antiseptik, Strategi Optimal, Strategi Pemasaran, Teori Permainan

ABSTRACT

In early 2020, the corona virus outbreak began to spread throughout the world, one of which was Indonesia. Currently hand sanitizers are increasingly being used, which not only can maintain the health of hands, but can also be used for more practical purposes, such as in public places. Seeing these conditions, hand sanitizer products are widely circulating in the market with various brands. which results in consumers being very selective in choosing hand sanitizer antiseptic products and also causing competition between hand sanitizer antiseptic liquid companies to become increasingly fierce so that an optimal marketing strategy is needed. In solving these problems the researchers used the game theory method. The results of this research show that in competing with Dettol, Antis can apply the aroma strategy to Antis while Dettol can apply the advertising strategy. Then for Antis, in competing with Betadine, you can apply an aroma strategy for Antis while Betadine can apply a product availability strategy and for Dettol in competing with

Betadine you can apply an advertising strategy for Dettol while Betadine can apply a product availability strategy. Then for the game value between Antis against Detoll is 13, while the game value between Antis and Betadine is 22, and for the game value between Detoll and Betadine is 22.

Keywords: *Antiseptic Fluid, Optimal Strategy, Marketing Strategy, Game Theory*