BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Matriks

Matriks adalah susunan bilangan berbentuk persegi panjang, dinyatakan dengan huruf besar sedangkan unsur-unsurnya dinyatakan dengan huruf kecil.

Contoh 2.1 Diberikan matriks *A* sebagai berikut :

$$\mathbf{A} = [a_{mn}] = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ a_{m1} & a_{m2} & \dots & a_{mn} \end{bmatrix}$$

Matriks *A* di atas terdiri atas *m* baris dan *n* kolom, dikatakan *A* berukuran $m \times n$ dan ditulis A_{mxn} (Sutawidjaja dkk, 2005)

Matriks kolom adalah matriks yang hanya memiliki satu kolom, dinotasikan dengan a_{mx1} . **Matriks baris** adalah matriks yang hanya memiliki satu baris, dinotasikan dengan $a_{1\times n}$ (Anton, 1991).

Contoh 2.2

$$\boldsymbol{a}_{m\times 1} = \begin{bmatrix} a_{11} \\ a_{12} \\ \vdots \\ a_{m1} \end{bmatrix} \quad \boldsymbol{a}_{1\times n} = [a_{11} \quad a_{12} \quad \cdots \quad a_{1n}]$$

2.2 Teori Permainan

Teori permainan merupakan suatu model matematika yang digunakan dalam situasi konflik atau persaingan antara berbagai kepentingan yang saling berhadapan sebagai pesaing. Teori ini dikembangkan untuk menganalisis proses pengambilan keputusan dari situasi persaingan yang berbeda-beda, dan melibatkan dua atau lebih kepentingan. Dalam permainan, peserta adalah pesaing. Keuntungan bagi yang satu merupakan kerugian bagi yang lain. Tiap peserta memilih dan melaksanakan strategi-strategi yang ia percaya akan menghasilkan kemenangan. Setiap pemain dianggap mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan secara bebas dan rasional.

Unsur-unsur dasar teori permainan :

1. Angka-angka dalam matriks *payoff* (matriks permainan), menunjukkan hasil-hasil (*payoff*) dari strategi-strategi permainan yang berbeda-beda.
2. Strategi permainan, adalah rangkaian kegiatan atau rencana yang menyeluruh dari seorang pemain sebagai reaksi atas aksi yang mungkin dilakukan oleh pemain lain yang menjadi pesaingnya.
3. Aturan-aturan permainan, menggambarkan kerangka dengan mana para pemain memilih strategi mereka.
4. Nilai permainan, adalah hasil yang diperkirakan per permainan atau *payoff* rata-rata dari sepanjang rangkaian permainan dimana kedua pemain mengikuti atau mempergunakan strategi mereka yang paling baik atau optimal.
5. Suatu strategi dikatakan dominan bila setiap *payoff* dalam strategi adalah superior terhadap setiap *payoff* yang berhubungan dalam suatu strategi alternatif.
6. Suatu strategi optimal adalah rangkaian kegiatan atau rencana yang menyeluruh yang menyebabkan seorang pemain dalam posisi yang menguntungkan tanpa memperhatikan kegiatan-kegiatan para pesaingnya.
7. Tujuan dari model permainan adalah mengidentifikasikan strategi atau rencana optimal untuk setiap pemain

2.2.1 Karakteristik Permainan

Permainan dapat diklasifikasikan antara lain :

1. Berdasarkan jumlah pemain :

    1. *Two person game* merupakan permainan yang diikuti oleh pihak atau sepasang permainan.
    2. *N-person game* merupakan permainan yang diikuti oleh lebih dari dua pihak atau permainan berjumlah N, dengan N lebih dari dua.

2. Berdasarkan jumlah pembayaran :

    1. Permainan berjumlah nol (*zero sum game*), yaitu suatu permainan dengan jumlah kemenangan kedua belah pihak sama dengan nol. Dengan kata lain, jumlah pembayaran yang diterima pemain yang menang sama dengan jumlah pembayaran yang dilakukan pemain yang kalah. Jika permainan ini dilakukan oleh dua orang maka disebut dengan permainan berjumlah nol dari dua orang (*two person zero sum game*), sedangkan jika permainan dilakukan oleh n orang maka disebut dengan permainan berjumlah nol dari n orang (*n person zero sum game*). Misalkan x_i pembayaran untuk pemain P*i* ; i = 1, 2, ..., n maka $\sum_{i=1}^{n} x_i = 1$.
    2. Permainan berjumlah tidak nol (*non zero sum game*), yaitu permainan dengan total pembayaran dari masing-masing pemain pada akhir suatu permainan tidak sama dengan nol. Permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih.

2.2.2 Matriks Pembayaran

Matriks pembayaran (*payoff matrix*) adalah suatu tabel berbentuk segi empat dengan elemen-elemennya yang merupakan besarnya nilai pembayaran yang bersesuaian dengan strategi yang digunakan oleh kedua belah pihak.

Matriks pembayaran untuk permainan berjumlah nol dari dua orang (*two person zero sum game*). Memiliki bentuk umum seperti pada Gambar 2.1.

		Pemain Kedua (P_2)				
	i \ j	1	2	3	...	n
Pemain Pertama (P_1)	1	a_{11}	a_{12}	a_{13}	...	a_{1n}
	2	a_{21}	a_{22}	a_{23}	...	a_{2n}
	3	.				
	.	.				
	.	.				
	.	.				
	m	a_{m1}	a_{m2}	a_{m3}	...	a_{mn}

Gambar 2.1 Matriks Pembayaran permainan berjumlah nol dari dua orang

dengan : m = banyak strategi yang dimiliki pemain P_1
n = banyak strategi yang dimiliki pemain P_2
a_{ij} ; i = 1, 2, ..., m dan j = 1, 2, ..., n = nilai pembayaran (didefinisikan secara numerik yang bersesuaian dengan strategi ke-i bagi pemain P_1 dan strategi ke-j bagi pemain P_2.

Gambar 2.1 di atas menjelaskan bahwa matriks pembayaran tersebut merupakan matriks pembayaran terhadap pemain pertama (P_1) sehingga pemain P_1 disebut pemain baris yang berusaha memaksimumkan pembayaran dan pemain P_2 disebut pemain kolom yang berusaha meminimumkan pembayaran.

2.2.3 Nilai Permainan

Dari matriks pembayaran, kedua belah pihak yang bersaing dapat menentukan strategi optimum, yaitu strategi yang menjadikan seorang pemain berada dalam posisi terbaik tanpa memperhatikan langkah-langkah yang dipilih pemain pesaingnya. Dengan kaitan ini yang disebut dengan nilai permainan (*value of the game*) adalah rata-rata pembayaran (ekspektasi perolehan) per permainan jika kedua pihak atau pemain yang saling bersaing tersebut melakukan strategi optimum (strategi terbaik) mereka. Dengan kata lain, nilai permainan adalah suatu pembayaran yang bersesuaian dengan strategi optimum (strategi terbaik) yang dilakukan oleh kedua pemain tersebut.

Nilai permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

1. Suatu permainan dikatakan adil (*fair*) jika nilai permainannya sama dengan nol.
2. Suatu permainan dikatakan tidak adil (*unfair*) jika nilai permainannya tidak sama dengan nol.

2.2.4 Permainan Berjumlah Nol dari Dua Orang

Ada dua macam strategi optimum yang dapat digunakan untuk menentuan solusi optimum bagi kedua pihak yang saling bersaing yaitu :

1. Strategi Murni (*Pure Strategy*)
2. Strategi Campuran (*Mixed Strategy*)

2.2.4.1 Permainan dengan Strategi Murni

Permainan strategi murni adalah suatu permainan dengan posisi pilihan terbaiknya bagi setiap pemain dicapai dengan memiliki satu strategi tunggal artinya setiap pemainnya hanya mempunyai tepat satu langkah yang terbaik. Pada permainan strategi murni, permainan dapat diselesaikan dengan kriteria maksimin-minimaks dan apabila terdapat titik keseimbangan atau titik equilibrium atau disebut titik pelana (*sadle point*), maka permainan dapat diselesaikan.

Teori minimaks pada prinsipnya mengatakan bahwa tiap pemain secara sepihak mencari tingkat keamanan yang maksimum bagi diri sendiri dan tiap pemain mengetahui bahwa pemain yang lain cukup rasional. Pemain I memilih harga minimum pada tiap baris kemudian memilih harga maksimum dari harga minimum, cara ini disebut maksimin. Sedangkan teori minimaks menentukan pemain II secara sepihak mencari tingkat keamanan maksimum bagi dirinya sendiri yaitu dengan memilih derita terkecil dari antara sejumlah derita maksimum. Persoalan ini dapat dibentuk dalam satu model matematika sebagai berikut:

1. Kriteria maksimin
   Misalkan perolehan minimum dari tiap strategi i yang dipilih oleh pemain I, sehingga: P_i = min {a_{ij} },j =1,2,3,...n Strategi optimal untuk pemain I adalah baris yang sesuai dengan harga: Max { P_i }= max [min { a_{ij} }] = $\underline{V}$, i =1,2,3,...m dan j = 1,2,3,...,n

2. Kriteria minimaks
   Untuk pemain II, misalkan P_j derita maksimum dari tiap strategi j maka: P_j = max { a_{ij} }, i = 1,2,3,...m. Strategi optimal untuk pemain II adalah kolom yang sesuai dengan harga: Min [max { a_{ij} }] = $\overline{V}$, i = 1,2,3,...,m dan j = 1,2,3,...,n

Harga permainan minimaks harus lebih besar atau sama dengan harga maksimin, karena cara minimaks selalu mengambil harga (perolehan) maksimum dan cara maksimin selalu mengambil harga minimum, jadi: max { P_i }≤ min { P_j } atau $\underline{V} \leq \overline{V}$. Oleh karena itu $\underline{V}$ adalah batas bawah dan $\overline{V}$ adalah batas atas dari suatu V yang disebut harga permainan, sehingga: $\underline{V} \leq V \leq \overline{V}$. Apabila $\underline{V} = V = \overline{V}$, maka harga titik sekutu ini disebut titik pelana (*sadle point*). Jadi apabila nilai maximin sama dengan nilai minimaks maka permainan dapat diselesaikan dengan strategi murni dimana titik keseimbangan atau titik pelana telah tercapai.Namun permainan tanpa titik pelana akan diselesaikan dengan menggunakan strategi campuran.

2.2.4.2 Permainan dengan Strategi Campuran

Jika dalam kriteria maksimin – minimaks tidak ditemukan titik keseimbangan atau titik pelana maka strategi murni tidak dapat digunakan untuk memperoleh strategi optimal sehingga pemecahannya dilakukan dengan menggunakan strategi campuran. Agar dapat diperoleh suatu pemecahan permainan yang mempunyai tipe seperti ini, Von Neumann memperkenalkan konsep strategi campuran (*Mixed Strategy*).

Pembahasan strategi campuran mengarah kepada dalil minimaks dari Von Neumann yang menyatakan bahwa kalau himpunan kemungkinan strategi dari permainan diperluas sampai di luar strategi murni yang mencakup seluruh kemungkinan strategi campuran, selalu ada beberapa strategi campuran untuk pemain pertama yang minimum *payoff* nya akan lebih besar dari nilai maksimin dan selalu ada beberapa strategi campuran untuk pemain kedua yang maksimum *payoff* nya lebih kecil dari nilai minimaks dan dua nilai *payoff* itu sama (Supranto, 1988).

Definisi yang berkaitan dengan strategi campuran sebagai berikut (Kartono, 1994):

Definisi :
Diberikan suatu matriks pembayaran yang berukuran mxn disajikan dalam gambar 2.2 di mana pemain P_1 mempunyai m strategi i; i=1,2,3,..,m dan pemain P_2 mempunyai n strategi j; j=1,2,3,...,n.
Misalnya :
x_i = probabilitas pemain P_1 memilih strategi ke i.
y_i = probabilitas pemain P_2 memilih strategi ke j.
a_{ij}= nilai pembayaran dalam matriks pembayaran a_{ij} yang bersesuaian dengan strategi ke i untuk pemain P_1 dan strategi ke j untuk pemain P_2.

Tabel 2.1 Bentuk Matriks Pembayaran (*Payoff*)

	Srategi 1	Strategi 2	...	Strategi n
Strategi 1	a_{11}	a_{12}	...	a_{1n}
Strategi 2	a_{21}	a_{22}	...	a_{2n}
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
Strategi m	a_{m1}	a_{m2}	...	a_{mn}

2.2.5 Aturan Dominasi

Sebelum menyelesaikan suatu permainan perlu dipertimbangkan apakah ada baris atau kolom dalam matriks pembayarannya yang tidak efektif pengaruhnya di dalam penentuan strategi optimum dan nilai permainan. Bila ada maka baris atau kolom yang seperti itu bisa dihapus atau tidak dipakai, Hal itu berarti bahwa probabilitas untuk memilih strategi sesuai baris atau kolom tersebut sama dengan nol. Dengan demikian ukuran matriks pembayaran yang tersisa akan lebih kecil. Hal ini akan lebih mempermudah untuk menyelesaikannya. Aturan demikian ini dinamakan aturan dominansi.

1. Aturan dominansi bagi pemain pertama P_1 (pemain baris). Karena pemain P_1 (pemain baris) merupakan pemain yang berusaha untuk memaksimumkan kemenangan/ perolehannya maka aturan dominansinya adalah sebagai berikut : bila terdapat suatu baris dengan semua elemen dari baris tersebut adalah sama (sekolom) dari baris yang lain maka baris tersebut dikatakan didominansi dan baris itu telah dihapus.
2. Aturan dominansi bagi pemain kedua P_2 (pemain kolom). Karena pemain kedua P_2 merupakan pemain yang berusaha untuk meminimumkan kekalahan/kerugiannya maka aturan dominansinya adalah sebagai berikut : bila terdapat suatu kolom dengan semua elemen dari kolom tersebut adalah sama atau lebih besar dari elemen dalam posisi yang sama (sebaris) dari kolom yang lain maka kolom tersebut dikatakan didominansi dan kolom itu dapat dihapus. Aturan dominansi ini dapat diulang lagi jika masih ada baris atau kolomnya yang didominansi oleh baris atau kolom yang lain. Dan ini memungkinkan matriks pembayaran semula akan tersisa menjadi matriks pembayaran dengan satu elemen saja. Bila hal ini dapat terjadi maka permainannya dapat diselesaikan dengan strategi murni dengan nilai permainan sesuai dengan elemen yang tersisa tersebut. Tetapi tidak semua permainan yang mempunyai titik pelana dapat diselesaikan dengan aturan dominansi yang berulang-ulang tersebut.

2.2.6 Metode Penyelesaian Permainan

2.2.6.1 Pemrograman Linier

Langkah – langkah pemrograman linier menurut siagan, 1987, pemrograman linier untuk menyelesaikan permainan m×n adalah sebagai berikut :

Misalkan, Pemain I memilih strategi i dengan peluang x_i di mana $x_i \geq 0$ dan $\sum_{i=1}^{m} x_i = 1$. Perolehan rata-rata pemain I tergantung pada pilihan pemain II dalam strategi campuran adalah : $\sum_{i=1}^{m} a_{i1}\, x_i$ sesusai dengan y_1, $\sum_{i=1}^{m} a_{i2}\, x_i$ sesuai dengan y_2 dan $\sum_{i=1}^{m} a_{in}\, x_i$ sesusai dengan y_n.

Strategi optimal pemain I adalah pilihan yang sesuai dengan harga maksimin untuk strategi campuran yaitu : $\underset{x_i}{max}\{\min (\sum_{i=1}^{m} a_{i1} x_i , \sum_{i=1}^{m} a_{i2} x_i, \ldots, \sum_{i=1}^{m} a_{in} x_i)\}$

Dengan cara yang sama, bila pemain II memilih strategi j dengan peluang y_j di mana $y_j \geq 0$ dan $\sum_{i=1}^{n} y_j = 1$. Maka strategi optimal pemain II adalah strategi yangsesuai dengan harga minimaks yaitu : $\underset{y_j}{min}\{\max (\sum_{i=1}^{n} a_{1j} y_j , \sum_{i=1}^{n} a_{2j} y_j, \ldots, \sum_{i=1}^{n} a_{nj} y_j)\}$

Sekarang problem ini diubah menjadi problem pemrograman linier.

Misalkan

$$V = \min (\sum_{i=1}^{m} a_{i1} x_i , \sum_{i=1}^{m} a_{i2} x_i, \ldots, \sum_{i=1}^{m} a_{in} x_i) \quad (2.1)$$

Maka problem di atas dapat di tulis

$$\text{Max } Z_0 = V \quad (2.2)$$

Dengan Batasan :

$$\sum_{i=1}^{m} a_{i1}\, x_i \geq V \quad (2.3)$$

$$\sum_{i=1}^{m} a_{i2}\, x_i \geq V \quad (2.4)$$

$$\sum_{i=1}^{m} a_{in}\, x_i \geq V \quad (2.5)$$

$$\sum_{i=1}^{m} x_i = 1 \quad (2.6)$$

$x_i \geq 0$, untuk semua i = 1,2,3,…,m

di mana V = harga permainan

karena max V = min $\frac{1}{V}$ maka :

semua batasan dibagi dengan V dan dimisalkan

$x_i^* = \frac{x_i}{v}$, i = 1,2,3,…,m (2.7)

maka problem pemrograman liniernya menjadi :

Max $Z_0 = V$ (2.8)

Dengan batasan :

$\sum_{i=1}^{m} \frac{a_{i1} x_i}{V} \geq 1$ (2.9)

$\sum_{i=1}^{m} \frac{a_{i2} x_i}{V} \geq 1$ (2.10)

$\sum_{i=1}^{m} \frac{a_{in} x_i}{V} \geq 1$ (2.11)

$\sum_{i=1}^{m} \frac{x_i}{v} = \frac{1}{v}$ (2.12)

$x_i \geq 0$

Atau

Min $F_0 = \min \frac{1}{v} = \min \sum_{i=1}^{m} \frac{x_i}{v} = \min \sum_{i=1}^{m} x_i$ (2.13)

Dengan batasan :

$\sum_{i=1}^{m} a_{i1}\, x_i \geq 1$ (2.14)

$\sum_{i=1}^{m} a_{i2}\, x_i \geq 1$ (2.15)

$\sum_{i=1}^{m} a_{in}\, x_i \geq 1$ (2.16)

$x_i \geq 0$

atau

Min $F_0 = x_1 + x_2 + x_3 + \ldots + x_m$ (2.17)

Dengan Batasan :

$$a_{11}x_1 + a_{21}x_2 + \ldots + a_{m1}x_m \geq 1$$
$$a_{12}x_1 + a_{22}x_2 + \ldots + a_{m2}x_m \geq 1$$
$$\vdots$$
$$a_{1n}x_1 + a_{2n}x_2 + \ldots + a_{mn}x_m \geq 1 \quad (2.18)$$

$x_i \geq 0$, i = 1,2,3,…,m

di mana $F_0 = \frac{1}{v}$ dan $x_i^* = \frac{x_i}{v}$ (2.19)

maka untuk pemain II problem pemrograman liniernya adalah:

Max $F_0 = y_1 + y_2 + y_3 + \ldots + y_n$ (2.20)

Dengan Batasan :

$$a_{11}y_1 + a_{12}y_2 + \ldots + a_{1n}y_n \leq 1$$
$$a_{21}y_1 + a_{22}y_2 + \ldots + a_{2n}y_n \leq 1$$
$$\vdots$$
$$a_{n1}y_1 + a_{n2}y_2 + \ldots + a_{mn}y_n \leq 1 \qquad (2.21)$$

$y_j \geq 0$, j = 1,2,3,…,m

di mana $F_0 = \frac{1}{v}$ dan $y_j{}^* = \frac{y_j}{v}$ (2.22)

Model ini kemudian diselesaikan dengan metode simpleks. Penyelesaian bagi pemain P_2 merupakan dual dari pemain P_1. Jadi penyelesaian optimum bagi salah satu dapat memberikan penyelesaian optimum bagi pemain lainnya walaupun penyelesaian bagi pemain P_2 merupakan dual dari penyelasaian P_1 dan sebaliknya juga perhitunggan penyelesaian pemain P_2 dapat dilakukan dengan menggunakan metode simpleks dan penyelesaian pemain P_1 denggan menggunakan dual pemain P_2.

2.2.6.2 Algoritma Brown

Algoritma Brown adalah algoritma optimasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan model-model teori permainan yang mempunyai matriks pembayaran berukuran lebih besar dari 3 x 3, 2 x *n* dan *m* x 2. Algoritna Brown ini mengasumsikan bahwa kejadian yang lalu dapat menjadi petunjuk untuk yang akan datang.

Algoritma Brown Solusi Permainan *m* x *n* (Gillet, 1976)

- Langkah 1
  Pemain I memilih sebuah baris untuk dimainkan dan pemain II kemudian memainkan kolom yang terkait dengan elemen minimum pada baris tersebut.

- Langkah 2
  Selanjutnya pemain I memilih baris untuk dimainkan yang terkait terhadap elemen maksimum pada kolom yang dimainkan oleh pemain II pada langkah 1.

- Langkah 3
  Pemain II menjumlahkan baris yang telah dimainkan pemain 1 sejauh itu dan memainkan kolom yang terkait terhadap jumlah elemen minimum.

- Langkah 4
  Pemain I menjumlahkan kolom yang telah dimainkan pemain II sejauh itu dan memainkan baris yang terkait terhadap suatu jumlah elemen maksimum. Jika jumlah iterasi yang digunakan terpenuhi lanjut ke langkah 5. Sebaliknya, kembali ke langkah 3.

- Langkah 5
  Hitung batas atas dan batas bawah, $\overline{v}$ dan $\underline{v}$, secara berturut-turut :

$$\overline{v} = \frac{jumlah\ elemen\ maksimum\ dari\ langkah\ 4}{banyaknya\ memainkan\ permainan}$$

$$\underline{v} = \frac{jumlah\ elemen\ maksimum\ dari\ langkah\ 3}{banyaknya\ memainkan\ permainan}$$

- Langkah 6
  Misalkan x_i merupakan proporsi waktu pemain I memainkan baris i dengan $i = 1,2, \ldots ,m$ dan misalkan y_j merupakan proporsi waktu pemain II memainkan kolom j dengan $j = 1,2, \ldots,n$. Strategi-strategi ini mendekati strategi minimaks optimal. Batas atas dan batas bawah pada nilai permainan adalah $\underline{v} \leq v \leq \overline{v}$
  di mana $\underline{v}$ dan $\overline{v}$ dihitung pada langkah 5. Berhenti.

2.3 Pemasaran

2.3.1 Konsep Pemasaran

Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang membuat individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan, lewat penciptaan dan pertukaraan timbal balik produk dan nilai dengan orang lain (Kotler, 2001). Pemasaran merupakan konsep kunci keberhasilan suatu bisnis dengan memperhatikan keinginan dan kebutuhan pemenuhan pelanggan untuk tercapainya kepuasan, memberi dampak positif bagi perusahaan di era persaingan bisnis yang begitu canggih dewasa ini. Sehingga pemasaran merupakan salah satu bidang fungsional yang sangat penting dalam suatu organisasi bisnis sebagai penunjang utama, bagi kelangsungan hidup operasional suatu dunia usaha.

Konsep pemasaran (*marketing concept*) merupakan kegiatan suatu organisasi yang memusatkan seluruh upayanya untuk memuaskan pelanggannya secara menguntungkan. Sebuah industri mempraktikkan konsep pemasaran tertentu untuk mencapai objektif pemasarannya. Konsep pemasaran dipilih berasaskan kepada kesediaan produk dan keupayaan fasilitas pemasaran oleh industri tersebut, serta bersesuaian pula dengan faktor-faktor persekitaran pasaran dan pembelian oleh pengguna sasaran. Konsep pemasaran berorientasi memenuhi keperluan dan kemauan pengguna dengan efektif.

2.3.2 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran (*marketing strategy*) adalah menentukan pasar target dan bauran pemasaran yang terkait. Strategi ini merupakan gambaran besar mengenai yang akan dilakukan oleh suatu perusahaan di suatu pasar (Cannon, 2008). Maka dari itu perlu diadakan perencanaan strategi pemasaran guna menyusun strategi pemasaran yang menguntungkan dan menemukan berbagai peluang menarik.

Suatu perusahaan perlu memperhatikan kedudukannya dalam suatu pasar serta memperhatikan para pesaingnya. Hal demikian dibutuhkan untuk membuat strategi-strategi pemasaran produknya dan juga menerapkan strategi penyerangan lawannya. Adapun strategi-strategi penyerangan yang telah di spesifikasikan adalah sebagai berikut:

1. Strategi pemotongan harga
   Strategi ini dilakukan dengan memasarkan produk yang setara (kualitasnya tidak jauh berbeda) dengan produk pemimpin pasar, namun dengan harga yang lebih murah.
2. Strategi Produk Murah
   Dalam strategi ini, produk yang berkualitas rata-rata atau rendah dijual dengan harga yang lebih murah.

3. Strategi Produk Prestise
   Penantang pasar juga dapat meluncurkan produk prestise dengan kualitas yang lebih tinggi dan dengan harga yang lebih tinggi daripada produk pemimpin pasar.
4. Strategi Pengembangbiakan Produk
   Penantang pasar dapat menandingi pemimpin pasar dengan meluncurkan sejumlah besar versi produk sehingga pembeli lebih leluasa untuk memilih.
5. Strategi Inovasi Produk
   Penantang pasar mungkin saja berusaha mengadakan pembaharuan produk untuk menyerang posisi pemimpin pasar.
6. Strategi Inovasi Distribusi
   Penantang pasar berusaha saluran distribusi yang baru.

(Tjiptono, 1997)