

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<b>Contoh Papan Bermain .....</b>	<b>27</b>
Gambar 2.2	Komponen Fitur Games.....	27
Gambar 2.3	Contoh Awal .....	28
Gambar 2.4	Contoh Mempelajari Customer .....	29
Gambar 2.5	Contoh Mengembangkan .....	30
Gambar 2.6	Contoh mendapatkan hasil koin permainan .....	32
<b>Gambar 2.7.</b>	<b>Konsep – Konsep Inti Pemasaran .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 3.1.</b>	<b>Rancangan penelitian <i>posttest-only control group design</i>.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 3.2.</b>	<b>Prosedur Kerja Penelitian .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.1.</b>	<b>Uji Normalitas Q-Q Plot Angket Kelompok Eksperimen .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.2.</b>	<b>Uji Normalitas Q-Q Plot Angket Kelompok Kontrol .....</b>	<b>66</b>

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY