

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hasil grafik lingkaran mengenai jenis <i>smartphone</i>	4
Gambar 1.2. Hasil grafik lingkaran mengenai aktivitas penggunaan <i>smartphone</i> ...	4
Gambar 1.3. Hasil grafik lingkaran mengenai intensitas waktu penggunaan <i>game</i> .	5
Gambar 1.4. Hasil grafik lingkaran mengenai jenis <i>game</i> yang digemari peserta didik kelas X DKV-1 SMK Tritech Informatika Medan	6
Gambar 2.1. Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.2. Definisi <i>game</i> dan elemen pembentuknya	16
Gambar 2.3. Tampilan Interface Adobe Animate	20
Gambar 2.4. Kerangka Berfikir	25
Gambar 3.1. ADDIE Model	28
Gambar 3.2. Use Case Diagram	31
Gambar 3.3. Activity diagram	32
Gambar 4.1. Tampilan Pembuatan <i>Game</i> – 1	50
Gambar 4.2. Tampilan Pembuatan <i>Game</i> – 2	51
Gambar 4.3. Tampilan Pembuatan <i>Game</i> – 3	51
Gambar 4.4. Tampilan Pembuatan <i>Game</i> – 4	52
Gambar 4.5. Tampilan Pembuatan <i>Game</i> – 5	52
Gambar 4.6. Halaman Intro	53
Gambar 4.7. <i>Interface</i> Halaman Menu	54
Gambar 4.8. <i>Interface</i> Halaman Kompetensi	54
Gambar 4.9. <i>Interface</i> Halaman Materi	55
Gambar 4.10. <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i> – 1	55
Gambar 4.11. <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i> – 2	56
Gambar 4.12. <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i> – 3	57
Gambar 4.13. <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i> – 4	57
Gambar 4.14. <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i> – 5	58
Gambar 4.15. <i>Interface</i> Halaman Profil	58
Gambar 4.16. Histogram Nilai <i>Pre-test</i>	73
Gambar 4.17. Histogram Nilai <i>Post-test</i>	74

THE Character Building UNIVERSITY