

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Persentase Pengguna Internet	3
Gambar II.1 Skema Sistem Produksi (Ginting, 2007)	16
Gambar III.1 Model Konseptual	28
Gambar III.2 Sistematisa Penyelesaian Masalah.....	31
Gambar IV.1 Persentase Kenaikan Jumlah Pengunduh <i>Games</i> pada <i>Google Play Store</i>	40
Gambar V.1 Peramalan <i>Demand Games</i> Litara.....	52
Gambar V.2 Proyeksi Pendapatan.....	55
Gambar V.3 Proyeksi Keuntungan Setelah Pajak.....	56
Gambar V.4 Proyeksi <i>Net In Flow</i>	56
Gambar V.5 <i>Total Asset Turn over</i>	57
Gambar V.6 <i>Gross Profit Margin</i>	57
Gambar V.7 <i>Operating Profit Margin</i>	58
Gambar V.8 <i>Return on Equity</i>	58
Gambar V.9 <i>Return on Asset</i>	59
Gambar V.10 <i>Net Profit Margin</i>	59
Gambar V.11 Rasio Likuiditas.....	60