DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Jumlah Grafik Proyeksi Persentase Perubahan Pekerjaan DBA[1] 2
Gambar I.2 Minat dan Semangat Belajar dengan Metode Pembelajaran yang Dijalankan Dosen Saat Ini 5
Gambar I.3 Banyaknya Materi yang Bisa Diserap dengan Jelas Selama Mengikuti Mata Kuliah Sistem Basis Data..... 6
Gambar I.4 *Dale's Cone of Experience* 8
Gambar I.5 HTML5 *Web Application*[3]..... 9
Gambar I.6 HTML5 *Graphics and Embedded Content*[3] 10
Gambar III.1 Model Konseptual Penelitian 38
Gambar III.2 Sistematika Penelitian 42
Gambar V.1 Logo 52
Gambar V.2 *Main Character* 53
Gambar V.3 *Hacker* 53
Gambar V.4 Mahasiswa 54
Gambar V.5 Kaprodi..... 54
Gambar V.6 Dosen..... 55
Gambar V.7 Masyarakat 55
Gambar V.8 Skenario Game Based Learning 65
Gambar VI.1 Logo 66
Gambar VI.2 *Main character*..... 67
Gambar VI.3 *Hacker*..... 67
Gambar VI.4 Mahasiswa 68
Gambar VI.5 Kaprodi 68
Gambar VI.6 Dosen 69
Gambar VI.7 Masyarakat..... 69
Gambar VI.8 Tampilan *intro game* 1..... 70
Gambar VI.9 Tampilan *intro game* 2..... 70
Gambar VI.10 Tampilan *intro game* 3..... 71
Gambar VI.11 Tampilan *intro game* 4..... 71
Gambar VI.12 Tampilan *intro game* 5..... 72
Gambar VI.13 Tampilan *intro game* 6..... 72
Gambar VI.14 Tampilan *intro game* 7..... 73
Gambar VI.15 Tampilan menu utama..... 73
Gambar VI.16 Tampilan *case study*..... 74
Gambar VI.17 Tampilan awal *stage* 75
Gambar VI.18 Tampilan *map stage*..... 75
Gambar VI.19 Tampilan peraturan *stage*..... 76
Gambar VI.20 Tampilan *stage* pengantar pengumpulan data..... 77
Gambar VI.21 Tampilan *stage* pengumpulan data 77
Gambar VI.22 Tampilan *stage* pengantar perancangan ERD..... 78
Gambar VI.23 Tampilan *stage* perancangan ERD..... 79

Gambar VII.1 *Stage* 3 80
Gambar VII.2 *Stage* 4 81
Gambar VII.3 *Stage* 5 81
Gambar VII.4 Tampilan Awal Multimedia Interaktif Pada Sistem *E-Learning* 82
Gambar VII.5 Kesesuaian Materi Dengan *Stage* 1 83
Gambar VII.6 Kesesuaian Materi Dengan *Stage* 2 83
Gambar VII.7 *Character* Sesuai 84
Gambar VII.8 Jenis *Font* Sesuai 84
Gambar VII.9 Ukuran *Font* Sesuai 85
Gambar VII.10 Animasi Menarik 85
Gambar VII.11 Audio Sesuai 86
Gambar VII.12 Komposisi Warna Sesuai 86
Gambar VII.13 Desain *Layout* Baik 87
Gambar VII.14 Tampilan Tema Sesuai 87
Gambar VII.15 Instruksi Pengerjaan Jelas 88
Gambar VII.16 Materi yang Disampaikan Jelas 88
Gambar VII.17 Materi Sesuai dengan Mata Kuliah 89
Gambar VII.18 Kecepatan *Loading Game* Memuaskan 89
Gambar VII.19 Tujuan Pembelajaran Jelas 90
Gambar VII.20 Alur *Game* Menarik 90
Gambar VII.21 Materi Sistematis, Runut, Alur Logika Jelas 91
Gambar VII.22 *Game* Membantu Pemahaman Sistem Basis Data 91
Gambar VII.23 Materi Mudah Diterima 92
Gambar VII.24 *Game* Dapat Dimainkan Kapanpun Membantu Pembelajaran 92
Gambar VII.25 *Game* Cocok Sebagai Media Pembelajaran 93