

Daftar Gambar

GAMBAR 3-1 PROFESI RAJA SEBAGAI PETARUNG	8
GAMBAR 3-2 PROFESI RAJA SEBAGAI PEDAGANG.....	9
GAMBAR 3-3 PROFESI RAJA SEBAGAI CENDEKIAWAN	9
GAMBAR 3-4 BANGUNAN UTAMA	10
GAMBAR 3-5 BARRACK.....	10
GAMBAR 3-6 PENGINAPAN	11
GAMBAR 3-7 KANDANG KUDA.....	11
GAMBAR 3-8 PASAR	11
GAMBAR 3-9 MENARA	12
GAMBAR 3-10 LAHAN PANEN	12
GAMBAR 3-11 TAMBANG BATU	12
GAMBAR 3-12 TAMBANG EMAS	13
GAMBAR 3-13 GUDANG KAYU	13
GAMBAR 3-14 IKON PASUKAN PEMANAH	13
GAMBAR 3-15 IKON PASUKAN INVANTRI.....	13
GAMBAR 3-16 IKON PASUKAN BERKUDA.....	14
GAMBAR 3-17 TERDAPAT TIGA KERAJAAN DALAM MENU MAP.....	14
GAMBAR 3-18 PULAU JAWA PADA MENU PENJELAJAHAN.....	15
GAMBAR 3-19 GUNUNG SAWAL, SALAH SATU LOKASI SEJARAH UNTUK PENJELAJAHAN.....	16
GAMBAR 3-20 LEVELING DAN STATUS RAJA	17
GAMBAR 3-21 PEMILIHAN STRATEGI PERANG	17
GAMBAR 3-22 KONTEKS DIGARAM SISTEM PERMAINAN HINDIAN ONLINE	20
GAMBAR 3-23 DATA FLOW DIAGRAM LEVEL 1 SISTEM PERMAINAN HINDIAN ONLINE.....	21
GAMBAR 3-24 DATA FLOW DIAGRAM LEVEL 2 MAIN GAME.....	22
GAMBAR 3-25 DATA FLOW DIAGRAM LEVEL 2 PROSES ADMINISTRASI.....	23
GAMBAR 3-26 DATA FLOW DIAGRAM LEVEL 2 PROSES SERVER	23
GAMBAR 3-27 ER DIAGRAM SISTEM HINDIAN ONLINE	25
GAMBAR 3-28 STRUKTUR PERANCANGAN MENU SISTEM HINDIAN ONLINE UNTUK PEMAIN.....	31
GAMBAR 3-29 STRUKTUR PERANCANGAN MENU SISTEM HINDIAN ONLINE UNTUK ADMIN	32
GAMBAR 3-30 STRUKTUR PERANCANGAN MENU SISTEM HINDIAN ONLINE UNTUK GUEST	32
GAMBAR 3-31 ARSITEKTUR SISTEM HINDIAN ONLINE.....	33