

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. 1	GRAFIK PERTUMBUHAN PENGGUNAAN INTERNET .....	1
GAMBAR 1. 2	PRESENTASE ALASAN MASYARAKAT INDONESIA MENGAKSES INTERNET.....	2
GAMBAR 1.3	ULASAN APLIKASI TERNAK UANG DI PLAY STORE .....	7
GAMBAR 1. 4	ULASAN APLIKASI TERNAK UANG DI PLAY STORE .....	7
GAMBAR 1. 5	JUMLAH ANGGOTA TERNAK UANG.....	8
GAMBAR 2.1	KERANGKA PEMIKIRAN .....	36
GAMBAR 4. 1	KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN SCREENING QUESTION .....	55
GAMBAR 4. 2	KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN .....	55
GAMBAR 4. 3	KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN USIA... 56	
GAMBAR 4. 4	KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN PEKERJAAN.....	57
GAMBAR 4. 5	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL KEBUTUHAN KOGNITIF.....	64
GAMBAR 4. 6	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL KEBUTUHAN AFEKTIF .....	67
GAMBAR 4. 7	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL INTEGRASI PERSONAL.....	72
GAMBAR 4. 8	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL INTEGRASI SOSIAL	75
GAMBAR 4. 9	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL PELEPASAN KETEGANGAN .....	78
GAMBAR 4. 10	GARIS KONTINUM REKAPITULASI TANGGAPAN RESPONDEN PADA VARIABEL PENGGUNAAN APLIKASI .....	79
GAMBAR 4. 11	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL <i>CURRENT NEED APPROACH</i> .....	82
GAMBAR 4. 12	GARIS KONTINUM SUB VARIABEL <i>EVERYDAY NEED APPROACH</i> .....	86

GAMBAR 4. 13 GARIS KONTINUM SUB VARIABEL <i>EXHAUSTIVE NEED APPROACH</i> .....	90
GAMBAR 4. 14 GARIS KONTINUM SUB VARIABEL CATCHING-UP NEED APPROACH .....	93
GAMBAR 4. 15 GARIS KONTINUM REKAPITULASI TANGGAPAN RESPONDEN PADA VARIABEL KEBUTUHAN INFORMASI .....	94