

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. S. S. Indraningsih, "Mewujudkan Keunggulan Komparatif Menjadi Keunggulan Kompetitif Melalui Pengembangan Kemitraan Usaha Hortikultura," *Pus. Anal. Sos. Ekon. dan Kebijak. Pertan.*, pp. 61–76, 2006.
- [2] K. P. Direktorat Jenderal Hortikultura, "Statistik Produksi Hortikultura Tahun 2014," *J. Direktorat Jenderal Hortik.*, vol. 1, p. 286, 2015.
- [3] J. Wijanarko, "Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta," vol. 2015, no. April, pp. 1–40, 2016.
- [4] F. Khoirul, "Pengembangan Karakter Tokoh Game Edukasi yang Baik," *SISFORMA, Progam Stud. Sist. Inf.*, vol. 1, pp. 1–8, 2015.
- [5] R. Wardhani and M. H. Yaqin, "Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I," *J. unisla Fak. Tek. Univ. Islam Lamongan*, vol. 5, no. 2, pp. 473–478, 2013.
- [6] T. Santoso, "Rancang Bangun Game Catur Untuk Smartphone Dengan Metode Forward Chaining Pruning Rancang Bangun Game Catur," *Jur. Tek. Sains, Fak. Tecnol. Information, UIN Malang*, vol. 1, p. 8, 2013.
- [7] I. Normiyati, "Pembuatan Game Edukasi 'Leo The Warrior' Sebagai Media Pembelajaran Tentang Sistem Imunitas Tubuh Manusia Menggunakan Construct 2 (Studi Kasus: Mts Negeri Tempel Kabupaten Sleman)," *OJS Amikom, Sekol. Tinggi Manaj. Inform. Dan Komput. Amikom Yogyakarta*, vol. 2, 2015.
- [8] C. Noviana and D. Santoso, "Rancangan Bangun Edugame Lomba Bidar," *Jur. Tek. Inform. STMIK MDP*, vol. 1, pp. 1–5.
- [9] V. Y. Muryanto, Hagus; Kadafi, Asroful; Pramudia Trisnani, Rischa ; Fitriani, "Aplikasi game simulation untuk mereduksi kecemasan siswa

- dalam menghadapi UN kelas IX SMP Negeri 1 Dagangan,” *J. Fak. Ilmu Pendidik. IKIP PGRI Madiun*, vol. 1, pp. 1–16, 2016.
- [10] Dewi Fatma Putri Ghea, “Pengembangan Game Edukasi,” *J. STT Garut*, pp. 1–169, 2012.
- [11] D. Irsa, R. Wiryasaputra, and S. Primaini, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [12] R. Mosher, “Agriculture Engineering and the Environment,” *J. Univ. Gadjah Mada*, vol. 2, no. 3, pp. 17–20.
- [13] Institut Pertanian Bandung, “Hortikultura,” *J. Inst. Pertan. Bogor*, vol. 1, p. 11, 2009.
- [14] N. W. P. Yuliawati, “Identifikasi Dan Karakterisasi Sumber Daya Genetik Tanaman Buah-Buahan Lokal Di Kabupaten Gianyar,” *Univ. Udayana Denpasar*, 2016.
- [15] Y. D. Pakar, “Metode penelitian,” 2003.
- [16] L. J. Moleong, “Metodologi penelitian,” *Bandung PT. Remaja Rosda Karya*, 1999.
- [17] N. Subositi, “Potensi Rumput Liar (Gulma) Sebagai Pewarna Alam Batik Sutra,” *Fak. Tek. Univ. Negeri Semarang*, p. 54, 2016.
- [18] U. R, “Pengaruh nematoda entomopatogen terhadap mortalitas larva *Spodoptera litura*,” no. 2003, pp. 1–8, 2014.

KUESIONER POST TEST

Survei ini dilakukan untuk mengetahui persepsi Pengunjung Hortimart terhadap *Game* Dr Plants. Saya mengucapkan terimakasih atas waktu, dan kerjasamanya. Informasi ini akan sangat membantu dalam penelitian yang sedang dilaksanakan

Nama :

Umur : tahun

Jenis kelamin :

Sudah berapa kali mengunjungi hortimart : Kali

Isilah semua pertanyaan dibawah ini sesuai pendapat anda pribadi dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang sudah disediakan.

1. Setelah bermain *Game* Dr Plants saya menjadi tahu tentang tanaman buah yang ada di Hortimart (mengetahui)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

2. Setelah bermain *Game* Dr Plants saya menjadi memahami cara menanam dan merawat tanaman buah yang baik (memahami)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

3. Setelah bermain *Game* Dr Plants saya menjadi lebih tahu tentang cara penggunaan pupuk dan mengatasi hama pada tanaman buah (mengetahui)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

4. Masing – masing *Game* yang ada pada *Game* Dr Plants mudah untuk dimainkan (pengetahuan-mudah)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

5. *Game* Dr Plants mudah untuk dimainkan (mudah dimainkan)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

6. *Game* Dr Plants termasuk *Game* yang mudah dimainkan dibandingkan *Game* lain (mudah dimainkan)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

7. *Game* Dr Plants menyenangkan saat dimainkan (menyenangkan)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

8. Gambar pada *Game* Dr Plants menarik sehingga menyenangkan saat dimainkan (menyenangkan)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

9. Katalog pada *Game* Dr Plants menarik sehingga menyenangkan saat dimainkan (menyenangkan)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

10. Saya tertarik untuk bermain *Game* Dr Plants kembali (memainkan kembali)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

11. Saya akan mengajak teman-teman untuk bermain *Game* Dr Plants (mengajak bermain)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

12. Saya akan bermain kembali *Game* Dr Plants kedepanya (mengajak bermain)

☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Netral ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju