

Nomor Daftar FPIPS : 5556/UN40.A2.10/2024

**ANALISIS GIM GASTRONOMI WARUNG CHAIN : GO
FOOD EXPRESS**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pariwisata Di Program Studi
Manajemen Industri Katering



Disusun Oleh :

Dimas Nadhif Faturahman

1705434

**MANAJEMEN INDUSTRI KATERING
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR HAK CIPTA

ANALISIS GIM GASTRONOMI WARUNG CHAIN : GO FOOD EXPRESS

Oleh :

Dimas Nadhif Faturahman

1705434

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pariwisata pada Prodi Manajemen Industri Katering Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Dimas Nadhif Faturahman
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, fotokopi atau cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**DIMAS NADHIF FATURAHMAN****ANALISIS GIM GASTRONOMI WARUNG CHAIN : GO FOOD
EXPRESS**

Skripsi ini disetujui dan di sahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

**Caria Ningsih, M.Si., Ph.D****NIP. 19800131.200812.2.002**

Pembimbing II

**Ilma Indriasri Pratiwi, S.E., M.PPar****NIP. 92019021.986062.8.201**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Manajemen Industri Katering

**Dr. Dewi Turgarini, S.S., MM. Par****NIP. 19700320.200812.2.001**

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Analisis Gim Gastronomi Warung Chain : Go Food Express*" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 31 Januari 2023
Pembuat Pernyataan

Dimas Nadhif Faturahman
1705434

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. sholawat dan salam penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, karena atas rahmat dan karunianya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis yang memiliki judul “*Analisis Gim Gastronomi Warung Chain : Go Food Express*”.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana pariwisata dari jurusan “*Manajemen Industri Katering*” pada “*Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*” di “*Universitas Pendidikan Indonesia*” tidak dapat penulisungkiri bahwa dalam penyelesaiannya diperlukan usaha yang keras dan dukungan dari orang – orang tercinta.

Semoga dengan adanya skripsi penulis yang memiliki judul “*Analisis Gim Gastronomi Warung Chain : Go Food Express*” dapat memberikan manfaat yang banyak & berkah bagi pembaca dan teman – teman sekalian serta untuk penulis sendiri.

Besar harapan penulis semoga dengan adanya skripsi ini, pembaca dapat terinspirasi untuk membuat dan melestarikan suatu menu makanan yang masih ada maupun sudah punah.

Kepada semua pihak yang telah memberikan penulis dukungan secara moril maupun materi penulis ucap terima kasih dan semoga dapat memperoleh kenikmatan dan keberkahan tiada habisnya dari Allah SWT. penulis juga ingin meminta maaf apabila dalam skripsi ini banyak kekurangan dikarenakan adanya keterbatasan ilmu yang penulis miliki, maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan bahwa penulis sangat membutuhkan kritik dan saran dari pembaca sekalian yang menjadikan kita semua menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan Menyebut nama Allah SWT. kami panjatkan puji dan syukur atas kehadiratnya, sholawat dan salam kami panjat kepada Nabi Muhammad SAW. Karena dengan limpahan rahmat dan karunia maka penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul “*Analisis Gim Gastronomi Warung Chain : Go Food Express*”.

Penulis juga ingin berterimakasih yang sebesar – besarnya kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung :

1. Allah SWT., karena atas limpahan rahmat & karunianya maka penulis dapat menyelesaikan Skripsi penulis
2. Orang Tua, kakak, & keluarga penulis yakni Hemat Dwi Nuryanto, Lely Lindawati, Muhammad Irfan, & Delinda Shevyandani, serta keluarga penulis lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu memberi kekuatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia
4. Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia
5. Ibu Dr. Dewi Turgarini, S.S., MM.Par, selaku Kepala Program Studi Manajemen Industri Kathering
6. Ibu Caria Ningsih, M.Si., P.hD., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktunya dan membimbing dengan sabar serta memberi dorongan penulis sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis
7. Ibu Ilma Indriasri Pratiwi, S.E., M.PPar, selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktunya dan membimbing dengan sabar serta memberi dorongan penulis sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis
8. Seluruh Dosen & Staff Program Studi Manajemen Industri Kathering, yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat membuat skripsi penulis
9. Bapak Rokimas Soeharyo dan segenap pimpinan & karyawan PT. Langit Impian atau Touchten Games selaku developer dan pembuat gim Warung Chain yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan gim Warung Chain sebagai obyek penelitian penulis dan bersedia untuk menjadi narasumber mengenai gim Warung Chain
10. Teman – Teman SMP penulis yakni Muhammad Faza Arsa Deindra, Dion Dwiarto Pietono, dan Saffanah Mirah yang telah bersedia membantu penulis menjadi responden atau partisipan
11. Teman – Teman di Manajaemen Industri Katering, yang telah banyak mensupport penulis sampai penulis berhasil menyelesaikan kuliah & Skripsi penulis di Manajemen Industri Katering

Akhir kata, penulis harapkan skripsi dengan judul “*Analisis Gim Gastronomi Warung Chain*” ini dapat bermanfaat bagi penulis dan rekan – rekan penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya, semoga kita semua diberikan kesehatan, keselamatan, dan lindungan serta keridhoan dari Allah SWT. terima kasih atas perhatian pembaca dan mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan salah kata.

Bandung, 31 Januari 2023

Dimas Nadhif Faturahman
NIM 1705434

ANALISIS GIM GASTRONOMI WARUNG CHAIN : GO FOOD EXPRESS

Dimas Nadhif Faturahman

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui komponen gastronomi dan jenis makanan yang terdapat pada gim Warung Chain ini, Mengetahu gamifikasi pada gim ini, mengetahui perasaan yang dirasakan oleh pemain saat memainkan gim ini. Manfaat dari penelitian ini adalah mendapatkan ilmu pengetahuan baru, bertambahnya wawasan mengenai gim bertemakan kuliner dan gastronomi, menjadi alternatif media pembelajaran baru dalam bidang kuliner dan gastronomi, dan menjadi referensi, inspirasi, serta peluang dalam menciptakan gim baru terkhusus dalam bidang yang bertemakan kuliner dan gastronomi. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan tehnik pengumpulan data berupa observasi partisipasi aktif dan wawancara dikarenakan metode dan tehnik pengumpulan data tersebut adalah metode dan tehnik pengumpulan data yang menurut peneliti paling sesuai dan tepat dengan tema penelitian peneliti. Dari sejumlah data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dari 9 komponen gastronomi yang ada, hanya 2 komponen gastronomi saja yang terdapat pada gim gastronomi Warung Chain, yakni bahan makanan(*Raw Materials*) dan cara penyajian(*Serving*), maka gim ini belum sepenuhnya menjadi gim gastronomi dikarenakan komponen gastronominya masih kurang lengkap. Gamifikasi yang terdapat pada gim ini adalah memiliki misi atau tujuan yang jelas berupa memperoleh poin dan bintang 3, menyajikan dan mengolah makanan, karakter yang paling terlihat jelas adalah tokoh pada permainan ini, sedangkan sifat dari karakternya mengikuti alur pada gim atau menjadi nilai yang harus dituju. Lalu untuk item atau benda yang ada pada gim Warung Chain ini terdapat bahan, jenis, peralatan makan, dan peralatan penunjang pada gim ini. Pengalaman yang pemain rasakan adalah senang dan cukup terhibur dengan adanya gim Warung Chain ini walaupun gim ini masih memiliki beberapa kekurangan.

Kata kunci : Gastronomi, Permainan Digital, Gim Kuliner, Gim Warung Chain

GASTRONOMIC GAME ANALYSIS OF WARUNG CHAIN : GO FOOD EXPRESS

Dimas Nadhif Faturahman

ABSTRACT

The Purpose Of This Research is to find out about gastronomy component and the types of food that contained in Warung Chain games, to know the gamification of this game, to know the feeling felt by players when they are play this game. The benefit of this research are gaining new knowledge, increasing insight into culinary and gastronomic themed games, become a new alternative for learning media in the culinary and gastronomic field, and become a reference, inspiration, and opportunity for create a new games especially in culinary and gastronomic themed field. The method that the researcher used in this study was a qualitative research method with data collection techniques in the form of active participation observation and interview because these data collection method and techniques are data collection method and techniques which according to researcher are most appropriate to the research them of researcher. From these data we can concluded that of the 9 existing gastronomic component, only 2 gastronomic component that found in Warung Chain gastonomic games which is raw materials and serving method, so this games is not yet a proper gastronomic game, because the gastronomic component is still uncomplete. The gamification contained in this game are clear all of the mission or objective in the form of gaining point and 3 stars, serving and processing foods, the most obvious character are the character in this game, while the nature of the character follow the flow of the game or becomes the value to aim. Then the item or object in Warung Chain game are material, cutlery, and supporting equipment in this game. The experience that player feel are happy and quite entertained by the Warung Chain game even thought this game still has some drawbacks.

Keywords : Gastronomic, Digital Games, Kulinary Games, Warung Chain Games

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat	6
1.5 Sistematika penulisan.....	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Pariwisata.....	8
2.2 Pengertian Gastronomi.....	9
2.3 Komponen Gastronomi.....	11
2.4 Permainan & Pariwisata.....	12
2.5 Pengertian Permainan, Permainan Edukasi & Permainan Elektronik.....	14
2.5.1 Pengertian Permainan	14
2.5.2 Permainan Edukasi.....	15
2.5.3 Permainan Elektronik.....	15

2.6	Komponen Permainan.....	16
2.7	Permainan Bertema Kuliner Di Dunia	16
2.7.1	Permainan Restaurant Story.....	18
2.7.2	Permainan World Chef.....	18
2.7.3	Permainan My Cafe : Recipes and Stories.....	19
2.7.4	Permainan My Restaurant : Crazy Cooking Games & Home Design ..	20
2.7.5	Permainan Cooking Mama : Let’s Cook.....	21
2.8	Permainan Elektronik Buatan Indonesia.....	22
2.8.1	Permainan Warteg Gelora – Anti Covid	22
2.8.2	Permainan Selera Nusantara	23
2.8.3	Permainan Markobar The Game	24
2.8.4	Permainan Bubur Ayam Express	24
2.8.5	Permainan Indo Mie Cafe Express.....	26
2.9	Makanan Tradisional	27
2.10	Kerangka Pemikiran.....	27
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Obyek & Subyek Penelitian.....	29
3.1.1	Obyek Penelitian.....	29
3.1.2	Subyek Penelitian.....	29
3.1.3	Metode Penelitian :	30
3.2	Populasi & Sampel Penelitian.....	30
3.2.1	Populasi.....	30
3.2.2	Sampel.....	31
3.3	Tehnik Pengumpulan Data.....	32
3.4	Observasi Partisipasi Aktif.....	32
3.4.1	Wawancara.....	32
3.5	Membuat Kuesioner.....	33
3.6	Uji Pengembangan Instrumen	34

3.7	Tehnik Analisis Data.....	34
BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Profil Obyek Penelitian.....	36
4.1.1	Profil Toucten Games	37
4.1.2	Profil Permainan Digital “ <i>Warung Chain</i> ”	39
4.2	Komponen Gastronomi Dalam Permainan Digital “ <i>Warung Chain</i> ”	40
4.2.1	Bahan Makanan.....	40
4.2.2	Cara Penyajian	41
4.3	Gamifikasi Dalam Permainan Digital “ <i>Warung Chain</i> ”	42
4.4	Pengalaman Memainkan Permainan Digital “ <i>Warung Chain</i> ”	43
4.4.1	Pengalaman Peneliti.....	43
4.4.2	Pengalaman Partisipan	45
4.5	Hasil Penelitian	64
4.5.1	Hasil Wawancara Dengan Pihak Pengembang Permainan Digital “ <i>Warung Chain</i> ”	64
BAB 5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Implikasi	67
5.3	Rekomendasi.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		70
DAFTAR LAMPIRAN		75

DAFTAR TABEL

Table 1 : Tabel Pengalaman Partisipan Memainkan Gim Warung Chain	45
Table 2 : Table Observasi Partisipan Memainkan Gim Warung Chain.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Komponen Gastronomi, Sumber : 2021-Turgarini-Ditalization Activities in Gastronomy Tourism.....	11
Gambar 2 : 2.6.1 Permainan Restaurant Story.....	18
Gambar 3: 2.6.2 Permainan World Chef.....	18
Gambar 4 : 2.6.3 Permainan My Cafe : Recipes and Stories.....	19
Gambar 5 : 2.6.4 Permainan My Restaurany : Crazy Cooking Games & Home Design	20
Gambar 6 : 2.6.5 Permainan Cooking Mama : Let's Cook.....	21
Gambar 7 : 2.7.1 Permainan Warteg Gelora – Anti Covid.....	22
Gambar 8 : 2.7.2 Permainan Selera Nusantara.....	23
Gambar 9 : 2.7.3 Permainan Markobar The Game	24
Gambar 10 : 2.7.4 Permaian Bubur Ayam Express	24
Gambar 11 : 2.7.5 Permainan Indomie Cafe Express	26
Gambar 12 : Kerangka Pemikiran.....	28
Gambar 13 : Logo Touchten Games	36

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Artikel Jurnal

Sugiyono(2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Cetakan Kelima, Bandung : Alfabeta, CV

Mukhtar(2013). *METODE PRAKTIS PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF*. Jakarta Selatan : GP Press Group

K. Denzin, Norman & S. Lincoln, Yvonna, (Eds.)(2010). *The Sage Handbook of Qualitative Research(Part 1)*. Edisi Ketiga, Yogyakarta : Pustaka Pelajar

K. Denzin, Norman & S. Lincoln, Yvonna, (Eds.)(2010). *The Sage Handbook of Qualitative Research(Part 2)*. Edisi Ketiga, Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Meleong, Lexy J. 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja

Turgarini, Dewi, I.I. Pratiwi & T.K.Priyambodo.(2021). Digitalization Activities in GastronomyTourism. *Promoting Creative Tourism Current Issues in Tourism Research*.

Muyanti,Agus, Aunurrahman, & Lestari,Sri. Analisis Penerapan Metode Games(Permainan) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4 – 5 Tahun.

Rakhmawati,Restu, Kurniawan,Rahadian, & Muhimmah,Izzati.(2018). *Analisis Konsep dan Desain Permainan Degital Untuk Anak Autis*. Yogyakarta : Seminar Nasional Informatika Medis

Konzack, Lars.(2002). Computer Game Criticism. *A Method For Computer Game Analysis*.

Feifei,Xu, Dimitrios,Buhalis, & Jessica Weber.(2016). Serious Games And The Gamification Of Tourism. *Tourism Management*.

Sugito, & Husein Allsabab, Akbar. (2019). *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Pariwisata*. Kediri : Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga.

Susanto & Susanto. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan Anak Untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Ruang Ki Sarino Magunsaskoro Direktorat Pascasarjana UST.

Wiriasto. G. W., Iqbal. M. Syamsu, & Irfan A. L. Syamsul. (2018). *Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram*. Prosiding PKM-CSR, Vol.1(2018).

Vitianingsih. Anik. Vega. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya : Jurnal Inform Vol. 1, No. 1, (2016) ISSN:2502-3470

Pitana(2002). *Pengantar Ilmu Pariwisata/I. Gede Pitana & I Ketut Surya Diarta.*; Edisi Kesatu, Yogyakarta : Andi Offset, CV(2009:2)

Hennig(1999). *Pengantar Ilmu Pariwisata/I. Gede Pitana & I Ketut Surya Diarta.*; Edisi Kesatu, Yogyakarta : Andi Offset, CV(2009:15)

Copeland(1998). *Pengantar Ilmu Pariwisata/I. Gede Pitana & I Ketut Surya Diarta.*; Edisi Kesatu, Yogyakarta : Andi Offset, CV(2009:20)

Turgarini, Dewi., Pridia, Heni., & Lyly Soemantri, Lioe.(2021). Gastronomic Tourism Travel Routes Based On Android Applications In Ternate City. *The Journal Gastronomy Tourism. Component Of Gastronomy* : Page 59 (Turgarini, 2018).

Wiwin Suyasa, I Gede. (2022). *Gastronomic Travel Exploration Based On Healthy Tradisional Beverage*. Yogyakarta : Jurnal Of Tourism Education Vol. 2, No. 2, (2022)

Turgarini, Dewi., Pridia, Heni., & Lyly Soemantri, Lioe.(2021). Gastronomic Tourism Travel Routes Based On Android Applications In Ternate City. *The Journal Gastronomy Tourism. Volume 8 Issue 2* : Page 60(Turgarini, 2020).

Nurif, Muchammad., Soedarso., & Windiani.(2014). Potensi Dan Kendala Pengembangan Pariwisata Berbasis Kekayaan Alam Dengan Pendekatan Marketing Places(Studi Kasus Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten

Bojonegoro). *Jurnal Sosial Humaniora*. Vol. 7 No. 2, November 2014 : Page 137,1(Rusman, 2004).

Susanto, Dwi. & Rusnoto Susanto, Moh.(2018). Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan Anak Untuk Melatih Kecerdasan Visual Spacial Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta : Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro Direktorat Pascasarjana UST : Page 153, 2.

W. Wiriasto, Giri. & Syamsu Iqbal, M.(2018). Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram. *Prosiding PKM-CSR, Vol 1, (2018) e-ISSN:2655-3570* . : Page 156,2.

Vega Vitianingsih, Anik.(2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Surabaya : *Jurnal Inform Vol. 1, No. 1, (2016) ISSN:2502-3470* . : Page 1,1.

Soedarso., & Windiani.(2014). Potensi Dan Kendala Pengembangan Pariwisata Berbasis Kekayaan Alam Dengan Pendekatan Marketing Places(Studi Kasus Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Bojonegoro). *Jurnal Sosial Humaniora*. Vol. 7 No. 2,(2014) : Page 137,3.

Prasiyono Nugroho, Setyo., & Hardani HD, I Putu.(2020). Gastronomi Makan Khas Keraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengembangan Wisata Kuliner. Yogyakarta : *Jurnal Pariwisata, Vol. 7 No. 1,(2020) ISSN:2355-6587* : Page 53,4(Antonius Rizki, 2018).

Sugito & Husein Allsabab, Akbar. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Perkembangan Daya Tarik Pariwisata. Kediri : *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga, (2019) ISSN:2622-0156*

Musfiroh, Tadkiroatum. (2008). Teori dan Konsep Bermain. *PAUD4201/Modul . Pustaka.ut.ac.id, (Smith & Pellegrini ; 2008, 1.5 : 9)*.

Musfiroh, Tadkiroatum. (2008). Teori dan Konsep Bermain. *Paud4201/Modul 1. Pustaka.ut.ac.id, (Hurlock ; 1997, 1.5 : 9)*.

W. Wiriasto, Giri. & Syamsu Iqbal, M. (2018). Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram. *Prosiding PKM-CSR, Viol. 1 (2018) e-ISSN:2655-3570*

- Maulidyana. (2019). Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Dini. Makassar : *Provided by Repository Universitas Negri Makassar, (Froebel dalam Sugianto ; 1995, 3 : 6)*
- Talitha Pinasthika, Lalitya., Wahyudi, Deddy., & Darmawan, Ruly. (2014). Permainan Jenga (Digital dan analog) Pada Anak Usia Prasekolah. Bandung : *Jurnal Sositologi, Vol. 13, No. 3, (2014), (Oxland ; 2004, 204 : 10,2)*
- Hidayat, Rahmat. (2018). Game-Based Learning:Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. Yogyakarta : *Buletin Psikologi, Vol. . 26, No. 2 (2018) ISSN:2528-5858. (Ifenthaler, Eseryel, Ge : 2012, 75).https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi*
- Vinika Elita Putri, Vivi. & Abdul Roziq Asrori, Muhamad. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.it Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. Tulungagung : *Jurnal Ilmu – Ilmu Sosial, Vol. 16, No. 2 (2019)e-ISSN:2686-3456. (Putri & Muzaki ; 2019, 1)*
- Dwi Agustin, Ririn. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep Dan Desain Game. Bandung : *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Vol. III, No. 2 (2017) ISSN:2407-3911. (Rouse ; 2005, 89 :14)*
- Adiasih, Priskila., & K. M. R. Brahmana, Ritzky. (2015). Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur : Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Di Surabaya. Surabaya : *Kinerja, Vol. 19, No. 2 (2015):Hal 112-125. (Efendi ; 2014. 112 : 2).*
- Adiasih, Priskila., & K. M. R. Brahmana, Ritzky. (2015). Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur : Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Di Surabaya. Surabaya : *Kinerja, Vol. 19, No. 2 (2015):Hal 112-125. (Sastroamidjojo, S ; 1995,113 : 4).*
- Salehuddin Mohd Zahari, Mohd & Othman, Zulhan.(2009). Gastronomy : An Opportunity For Malaysian Culinary Educator. *Internasional Education Studies : Journal.html. Vol. 2 No. 2 : Page 3 (Sampaio, 1985).*
- Hjalager, A. M. & Richards, G. (2002). Tourism and Gastronomy. Tourism And Food Production : ISBN 0-203-21861-2 : Page 28 (Hjalager, Chapter 2).*

Hjalager, A. M. & Richards, G. (2002). Tourism and Gastronomy. Tourism And Food Production. ISBN 0-203-21861-2 : Page 28 (Tefler, 2000).

Hjalager, A. M. & Richards, G. (2002). Tourism and Gastronomy. Gastronomy : An Essential Ingredient In Tourism Production and Consumption. ISBN 0-203-21861-2 : Page 18 (Scarpato, 2000)

Hjalager, A. M. & Richards, G. (2002). Tourism and Gastronomy. Take-Away Food. ISBN 0-203-21861-2 : Page 29 (Richards, 1999b).