

2079/UN40.A2.8/PP/20

**EFEKTIVITAS PENGENALAN GASTRONOMI SUNDA DI KOTA
BANDUNG MELALUI APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID
KEPADA GENERASI Z**

skripsi

diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana
pariwisata



oleh

Nisrina Laudza Nurzakiyah

NIM 1607270

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INDUSTRI KATERING
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

Nisrina Laudza Nurzakiyah

Efektivitas Pengenalan Gastronomi Sunda di Kota Bandung Melalui Aplikasi
Mobile Berbasis Android Kepada Generasi Z

disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing 1,



Dr. Dewi Turgarini, SS., MM.Par.
NIP. 197003202008122002


Dosen Pembimbing 2,



Ilma Indriasri Pratiwi S.E., MM.Par.
NIP. HD 0028068604

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen Industri Katering



Dr. Dewi Turgarini, SS., MM.Par.
NIP. 197003202008122002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisrina Laudza Nurzakiyah

NIM : 1607270

Jurusan : Manajemen Industri Katering

Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sepenuhnya, bahwa skripsi dengan judul:

“EFEKTIVITAS PENGENALAN GASTRONOMI SUNDA DI KOTA BANDUNG MELALUI APLIKASI MOBILE ANDROID KEPADA GENERASI Z” merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli Saya sendiri serta seluruh ide, pendapatan, atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Dengan demikian pernyataan ini Saya buat.

Bandung, Januari 2021

Penulis,

Nisrina Laudza Nurzakiyah

1607270

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala karunia dan berkah-Nya. Tak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada jungjunan kita Nabi Muhammad SAW serta para sahabatnya, tabiin-tabi'at, dan umatnya yang tetap memegang teguh syari'at Islam dan sunnahnya hingga akhir zaman selama ini.

Rasa syukur yang begitu berlimpah, dan tak satupun kata yang dapat menggambarkan kebahagiaan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pengenalan Gastronomi Sunda di Kota Bandung Melalui Aplikasi Mobile Berbasis Android Kepada Generasi Z”.

Selama penulis skripsi ini banyak pihak yang membantu penulis dalam menyusun laporan ini. Maka dari itu tidak lupa penulis pun hendak mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- 1) Allah SWT, dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW, shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada beliau.
- 2) Orang tua penulis, Ir. Anjar Rahman, H. Wahyudi Ilyas, Elly Srinawati, dan Astri Anggraeni. Terima kasih atas doa dan dukungan yang tiada henti, tidak kenal lelah untuk menyemangati, membantu, mendidik, memberi nasihat juga memberikan dukungan secara material dan rohani. Kerja keras untuk pengorbanan yang besar demi kelancaran studi dan skripsi penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga Allah SWT, senantiasa membalas kebaikan mereka.
- 3) Prof. Dr. H. 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) Dewi Turgarini, S.S., M.M.Par., selaku Dosen Pembimbing I dan sekaligus sebagai Ketua Program Studi Manajemen Industri Katering, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.
- 6) Ilma Indriasri Pratiwi S.E.,MM.Par, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan didikan, saran, dan masukan yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
- 7) Seluruh Dosen yang mengajar di Manajemen Indusri Katering yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
- 8) Seluruh staf dan karyawan Manajemen Indusrti Katering, Universitas Pendidikan Indonesia.
- 9) Bpk. Ilham Fajri selaku narasumber ahli media dan Bpk. Riadi Darwis selaku narasumber ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap produk dalam penelitian skripsi ini.
- 10) Fauziah, Riri, dan Rio selaku teman yang telah membantu selama penulis penelitian, membantu dalam pengerjaan skripsi, untuk kebersamaan, dan dukungan kepada penulis dalam suka dan duka untuk selalu optimis dalam mengejar impian.
- 11) Seluruh teman dan kerabat dekat yang tidak dapat penulis jabarkan satu persatu disini. Terima kasih untuk segala doa, pengertian, saran, hiburan, motivasi, semangat dan dukungan kepada penulis dalam suka dan duka untuk selalu optimis dalam mengejar impian.
- 12) Teman-teman seperjuangan tingkat akhir Prodi Manajemen Industri Katering 2016 untuk kebersamaan selama di bangku kuliah. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga.
- 13) Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Kepada mereka semua, hanya dapat mengucapkan terimakasih dan do'a tulus yang dapat Saya persembahkan, semoga segala yang telah mereka berikan kepada saya tercatat dengan tinta emas dalam lembaran catatan Roqib sebagai sebuah ibadah yang tiada ternilai. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Bandung, Januari 2021

Penulis

Efektivitas Pengenalan Gastronomi Sunda di Kota Bandung Melalui Aplikasi Mobile Berbasis Android Kepada Generasi Z

Nisrina Laudza Nurzakiyah

1607270

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi android untuk mengenalkan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z dengan mengetahui tingkat efektivitasnya melalui penilaian kelayakan aplikasi terhadap beberapa narasumber, seperti dari ahli materi, ahli media, serta 30 orang responden generasi z. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi android pengenalan gastronomi Sunda ini mendapatkan penilaian berdasarkan: 1) ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,5 yang termasuk kategori “**sangat layak**” dengan presentase 88%; (2) ahli media diperoleh rata-rata skor 4,4 yang termasuk kategori “**sangat layak**” dengan presentase 86%; (3) 30 orang responden generasi z diperoleh rata-rata skor 4,3 yang termasuk kategori “**sangat layak**” dengan presentase 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi android untuk pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z layak digunakan.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Gastronomi Sunda di Kota Bandung, Efektivitas, Generasi Z

Effectiveness of Sundanese Gastronomic Introduction in Bandung Through Android-Based Mobile Application to Generation Z

Nisrina Laudza Nurzakiyah

1607270

ABSTRACT

This research is the development of android application to introduce Sundanese gastronomy in Bandung to generation z by knowing the level of effectiveness through assessment of application feasibility of several sources, such as from material experts, media experts, and 30 respondents of generation z. This research uses R&D (Research and Development) method. The results showed that the feasibility level of sundanese gastronomic recognition android application was assessed based on: 1) the material expert obtained an average score of 4.5 which belongs to the category "very feasible" with a percentage of 88%; (2) media experts obtained an average score of 4.4 which belongs to the category of "very worthy" with a percentage of 86%; (3) 30 respondents of generation z obtained an average score of 4.3 which belongs to the category of "very worthy" with a percentage of 85%. So it can be concluded that the development of android application for the introduction of Sundanese gastronomy in Bandung to generation z is worth using.

Keywords: Android Apps, Sundanese Gastronomy in Bandung, Effectiveness, Generation Z

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademik	7
1.4.2 Manfaat Keilmuan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pariwisata	8
2.1.2 Gastronomi	12
2.1.3 Makanan Tradisional	15
2.1.4 Media Digital	24
2.1.5 Aplikasi Berbasis Android	26
2.1.6 Generasi Z	32
2.1.7 Teori Efektivitas	38
2.2 Penelitian Terdahulu	41
2.3 Kerangka Berpikir	44
BAB 3 METODE PENELITIAN	46
3.1 Objek dan Subjek Penelitian	46
3.2 Metode Penelitian	46

3.3	Operasional Variabel.....	47
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5	Jenis dan Sumber Data.....	52
3.6	Instrumen Penelitian	53
3.7	<i>Flowchart</i> Aplikasi (Bagan Alir).....	56
3.8	<i>Storyboard</i>	57
3.9	Teknik Analisis Data.....	58
BAB 4 PEMBAHASAN.....		60
4.1	Penelitian Pendahuluan dan Perencanaan	60
4.2	Pengembangan Aplikasi.....	63
4.2.1	Rancangan Desain.....	64
4.2.2	Gambaran Alur Kerja Sistem	70
4.3	Uji Coba Awal	70
4.4	Revisi Desain	71
4.5	Uji Coba Akhir.....	77
4.5.1	Karakteristik Responden.....	77
4.5.2	Analisis Data.....	80
4.6	Implementasi Desain.....	88
BAB 5 PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		101
CURRICULUM VITAE.....		110

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inventori Makanan Khas Sunda di Kota Bandung.....	20
Tabel 2. 2 Pengelompokan Generasi.....	33
Tabel 2. 3 Perbedaan Generasi.....	34
Tabel 2. 4 Karakteristik Perilaku Generasi	35
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu	41
Tabel 3. 1 Operasional Variabel	48
Tabel 3. 2 Alternatif Jawaban Kuesioner.....	52
Tabel 3. 3 Indikator Penilaian Terhadap Gen Z.....	55
Tabel 3. 4 Indikator Penilaian Terhadap Ahli Media.....	55
Tabel 3. 5 Indikator Penilaian Terhadap Ahli Materi	56
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i> Aplikasi dan Perancangan Antarmuka	57
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Skor	58
Tabel 3. 8 Klasifikasi Penilaian Total.....	59
Tabel 4. 1 Kebutuhan Alat	61
Tabel 4. 2 Sumber Data	61
Tabel 4. 3 Sumber Website.....	61
Tabel 4. 4 Narasumber dan Hasil Data	62
Tabel 4. 5 Konten Aplikasi	63
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Indikator Produk Terhadap 3 Orang Responden	71
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Indikator Efisiensi Terhadap 3 Orang Responden	72
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Indikator Kepuasan Terhadap 3 Orang Responden	73
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Indikator Adaptasi Terhadap 3 Orang Responden	75
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Indikator Perkembangan Terhadap 3 Orang Responden.....	75
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Materi Berdasarkan Indikator Valid (x6)	80
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Materi Berdasarkan Indikator Significant (x7).....	81
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Materi Berdasarkan Indikator Utility (x8).....	81
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Materi Berdasarkan Indikator Learnability (x9).....	82

Tabel 4. 15 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Media Berdasarkan Indikator Produk (x1).....	83
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Media Berdasarkan Indikator Kepuasan (x3)	83
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Ahli Media Berdasarkan Indikator Perkembangan (x5)	84
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Generasi Z Berdasarkan Indikator Produk (x1).....	85
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Generasi Z Berdasarkan Indikator Efisiensi (x2)	85
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Generasi Z Berdasarkan Indikator Kepuasan (x3)	86
Tabel 4. 21 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Generasi Z Berdasarkan Indikator Adaptasi (x4).....	86
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Penilaian Akhir Terhadap Generasi Z Berdasarkan Indikator Perkembangan (x5)	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengetahuan Generasi Z Mengenai Makanan Tradisional Sunda.....	2
Gambar 1. 2 Persepsi Generasi Z Mengenai Kepunahan Makanan Tradisional.....	3
Gambar 1. 3 Waktu Bermain Gadget Dalam Sehari.....	4
Gambar 1. 4 Pengguna Sistem Operasi Pada Gadget	5
Gambar 2. 1 Komponen Gastronomi	14
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Pengembangan	47
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Umum.....	56
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Tampilan Utama	57
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi.....	63
Gambar 4. 2 Pemilihan Desain	65
Gambar 4. 3 Mengedit Konten.....	65
Gambar 4. 4 Simpan Data.....	66
Gambar 4. 5 Halaman Masuk/Daftar	66
Gambar 4. 6 Halaman Awal Membuat Aplikasi.....	67
Gambar 4. 7 Halaman Penginputan File pdf.....	67
Gambar 4. 8 Halaman Penamaan Aplikasi	68
Gambar 4. 9 Halaman Ikon.....	68
Gambar 4. 10 Kolom Aplikasi Yang Berhasil Dibuat	69
Gambar 4. 11 Halaman Edit.....	69
Gambar 4. 12 Halaman Download Aplikasi	70
Gambar 4. 13 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	77
Gambar 4. 14 Karakteristik Berdasarkan Usia.....	78
Gambar 4. 15 Karakteristik Responden Berdasarkan Status	79
Gambar 4. 16 Halaman Depan.....	89
Gambar 4. 17 Tools.....	89
Gambar 4. 18 Materi	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian Terhadap Ahli Materi	101
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian Terhadap Ahli Media	103
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian Terhadap Generasi Z	105
Lampiran 4 Data Responden Uji Coba Awal (3 Orang Generasi Z)	108
Lampiran 5 Data Responden Uji Coba Akhir (30 orang Generasi Z).....	108

DAFTAR PUSTAKA

- Adimihardja, K. (2005). *Makanan dalam Khazanah Budaya: Relasi Kausal Antara Makanan dan Nilai Budaya Masyarakat Sunda di Jawa Barat*.
- Akdon, R. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta Bandung.
- Al-Jabiri, M. A. (2000). *Post Tradisionalisme Islam*. LKiS.
- Ardianto, E., & Anees, B. Q. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmosoeparto, K. (2002). *Menuju SDM Berdaya Dengan Kepemimpinan Efektif dan Manajemen Efisien*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. *In ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016 (p.42)*. Academic Conferences Andpublishing Limited.
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). *Y and Z Generations at Workplaces*. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research*.
- Castells, M. (1996). *The Rise of The Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture*.
- Chadwick, R. (1994). *The geography of tourism and recreation. Environment, place and space*.
- Cochereau, A. (2008). [First look and early attachment of the newborn]. *Soins. Pediatrie, Puericulture*, 257, 8.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21180188>

- Craig-Smith, Stephen dan French, C. (1994). *Learning to Live with Tourism*.
- Djadi, A. (2013). Game Edukasi Tebak Gambar dan Cari Kata dalam Bahasa Inggris Berbasis Android. *UIN Alauddin: Makassar*.
- Ekadjati, E. S. (2014). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*.
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Elizabeth T. Santosa. (2015). Raising Children in Digital Era. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.
- Elmore, T. (2014). *How Generation Z Differs from Generation Y*.
<http://growingleaders.com/blog/generation-z-differs-generation-y/>.
- Firdaus, F. Z. (2007). Aplikasi Metodologi Penelitian. *Sukabumi: Jejak*.
- Firmani, S. N., Turgarini, D., & Putra, M. K. (2018). Pelestarian Kudapan Kalua Kulit Jeruk Sebagai Warisan Gastronomi Sunda di Ciwidey Jawa Barat. *Gastronomy Tourism Journal*, 5(1), 35-51.
- Gartner, W. C. (1996). *Tourism Development: Principles, processes, and policies*.
- Gie, T. L. (2002). Administrasi Perkantoran Modern. *Yogyakarta: Liberty*.
- Gunn, C. A., & Var, T. (2002). *Tourism Planning: Basics, concepts, cases*.
- Hadisantoso, H. (1993). *Makanan Tradisional yang Memiliki Kandungan Gizi dan Keamanan yang Baik*.
- Hadiyanayah, Y. N., & Tradisional, M. (n.d.). *DI KABUPATEN KUNINGAN (Kajian Etnolinguistik) LEXICON TRADITIONAL SUNDANESE FOOD AT KUNINGAN REGENCY (A Ethnolinguistic Research)*. 22(1), 94–102.
- Handoko. (2001). Efektivitas Organisasi. *Jakarta: PT. Erlangga*.

- Harsana, M., Harmayani, E., Widyaningsih, Y. A., & Yogyakarta, I. (2018). *Potensi makanan tradisional kue kolombeng sebagai daya tarik wisata di daerah istimewa yogyakarta. 1(2)*, 40–47.
- Herbert, D. T. (Ed. . (1995). *Heritage, tourism and society*.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next great generation. New York: Vintage*.
- Indonesia, D. P. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PN. Balai Pustaka*.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. PT Gramedia Widisarana Indonesia.
- Kasmana, K., & Maulina, R. (2014). *Aplikasi Konsep Kemasan Makanan Tradisional Sunda Pada Kemasan Oleh-Ole Bandung. UNIKOM: Bandung*.
- Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. (2003). *Ekowisata Prinsip dan Kriteria*.
- Kusuma, Y. (2011). *Membedah Kehebatan Android. PT.Grasindo: Jakarta*.
- Larson, Donald M.; Smalley, W. A. (1972). No Title. *Becoming Bilingual: A Guide to Language Learning*, 426.
- Makanan, E. (2003). *Ensiklopedi Makanan Tradisional di Pulau Jawa dan Pulau Madura*.
- Mannheim, K. (1952). *The Problem of Generations. Essays on the Sociology of Knowledge. 24(19)*, 276-322–24.
- Marimin, M. N. (2011). *Aplikasi Teknis Pengambilan Keputusan dalam Manajemen Rantai Pasokan*.
- Martoyo, S. (2002). *Manajemen Sumberdaya Manusia. Yogyakarta: BPFE Universitas Gadjah Mada*.
- McQuail, D. (2000). *Mass communication* .

- McQuail, D. (2011). Teori Komunikasi Massa Buku 1 Edisi 6. *Jakarta: Salemba Humanika.*
- Mil, R. C. (1990). *Tourism: The International Business Singapore : Prentice Hall.*
- Mill, Robert Christie., A. A. M. (1985). *Tourism System, Prentice-Hall, Inc., New York.*
- Muhilal. (1995). Makanan Tradisional Sebagai Sumber Zat Gizi dan Non Gizi dalam Meningkatkan Kesehatan Individu dan Masyarakat. *Jakarta, 9-11 Juni 1995.*
- Nafi, M. (2019). *Penetrasi Smartphone terhadap Jumlah Penduduk Indonesia.* Statista. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/07/05/penetrasi-smartphone-terhadap-jumlah-penduduk-indonesia>
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia pusat bahasa.*
- Novandya, A., Kartika, A., Wibowo, A., & Libriadiany, Y. (2012). Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Indonesia Berbasis Android. *Komputer Dan Sistem Intelijen, 7*, 508–513.
<http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/kommit/article/view/576/499>
- Pengertian Aplikasi.* (2016). <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>
- Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *Statistik Kebudayaan 2019* (S. Sofiah (Ed.); Pertama). Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_B8CE5CF3-4C76-40D6-9E7D-79FB8B708096_.pdf
- Putri, W. S., & Setyabudi, D. (2018). Efektifitas Media Game “ Handwash ” dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Cuci Tangan Pada Anak Sekolah Dasar. *Online, 7(2), 74-79.*, 7(2), 1–6.

- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). Media pembelajaran. *Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.*
- Ryder, N. B. (1965). *The Cohort as a Concept in the Study of Social Change. American Sociological Review, 30(6), 843–861.*
<https://doi.org/10.2307/2090964>
- Safaat H, N. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android. *Informatika, Bandung.*
- Santich, B. (2004). *The study of gastronomy and its relevance to hospitality education and training.* International Journal of Hospitality Management.
- Sarinah. (2019). *Ilmu Sosial Budaya Dasar (Diperguruan Tinggi) (Cetakan Pe).* CV Budi Utama.
- Sastroamidjojo, S. (1995). *Makanan Tradisional, Status Gizi, dan Produktivitas Kerja.* 62–66.
- Setiadi, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika, I(1), 1–5.*
- Siagian, S. P. (2001). *Pengertian Efektivitas Pembelajaran.*
- Soeroso, A., & Susilo, Y. S. (2014). *Traditional Indonesian gastronomy as a cultural tourism attraction.* Editorial Board, 45.
- Sosrodiningrat, K. (1991). Makalah. Makanan Tradisional: Posisi dan Perannya Dalam Pengembangan Kepariwisata. *Yogyakarta. HUT. IKA BOGA DIY.*
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Bisnis. *Bandung:Alfabeta.*
- Sugiyono. (2010). Statistika Untuk Penelitian. *Alfabeta: Bandung.*
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: CV Alfabeta.*
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian manajemen. *Bandung: Alfabeta, CV.*

- Surjadi, H. A. (2010). *Masyarakat Sunda: Budaya dan Problema*.
- Surya, Y. (2017). *TEORI PERBEDAAN GENERASI*.
- Susilana, R., dan C. R. (2009). Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. *CV Wacana Prima. Bandung*.
- Sutrisno, B. (2010). Hubungan Antara Efektivitas Manajemen Pembelajaran Dan Etos Kerja Anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (Mgmp) Dengan Profesionalitas Guru. *Jurnal Administrasi Pendidikan, 12(2)*.
- Sutrisno, E. (2012). Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Penemuan Terbimbing terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, 1(4)*.
- Taqwani, D. M. (2012). *Analisis Kebudayaan Gastronomi Dan Tindak Tutur Dalam Kajian Pragmatik Pada Film Ratatouille*.
- Turgarini, D. (2014). *Kekuatan Makanan dan Minuman Tradisional Sebagai Atraksi Wisata*.
- Turgarini, D. (2018). *Gastronomi Sunda Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Bandung. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta*.
- Undang-Undang Kepariwisataaan No 10 Tahun 2009*. (2009).
- United Nations Environment Programme. Division of Technology, & E. (2005). *Making tourism more sustainable: A guide for policy makers*.
- Wahab, S. (1992). *Manajemen Kepariwisataaan*.
- Wall, G., & Mathieson, A. (2006). *Tourism: change, impacts, and opportunities. Pearson Education*.
- Wikipedia. (2012). *Android (Sistem Operasi)*.
[http://id.wikipedia.org/wiki/Android_%0A\(sistem_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_%0A(sistem_operasi))

Winarno, F. G. (1993). Pangan: Gizi, Teknologi dan Konsumen. *Gramedia Pustaka Utama*.

Yonarisa, F. (2012). *Mobile Apps*.

<http://blog.akakom.ac.id/faridayonarisa/%0A2012/09/07/mobile-apps/>