

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Adams, E. W. (2013). Dalam *Fundamentals of Game Design, Third Edition* (hal. 561). Amerika Serikat: New Riders.
- Alamsyah, Y. (2009). *Bisnis Fast Food ala Indonesia*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Batarfie, B. (2015). *Masakan Tempo Doeloe*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- RI, K. K. (t.thn.). *Infodatin Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI*. Jakarta Selatan: Pusat Data dan Informasi.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Sugiyono. (2018). *Metode Perancangan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Perancangan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

### Sumber Jurnal

- Adiasih, P., & Brahmana, R. K. (2015). *Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya*, 112-125.
- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). *Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer*, 64-69.
- Hidayat, D. (2015). *Indonesian Cultural Identity On Android Games*, 337-334.
- Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). *Pengukuran Tingkat Pengenalan Penggunaan Games Terhadap Muatan Budaya Indonesia pada Mobile Game Berbasis Android*, 31-36.
- Nathanael, R., Angga, M., & Citrowinoto, O. (2019). *Pembuatan Video Makanan Khas Jawa Timur*, 34543-3551.

- Utami, S. (2018). *Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya*, 36-44.
- Y.S, S., W.L, C., & H.C, C. (2016). Computers in Human Behavior. *The Effect of Low Experience on Player Loyalty in Mobile Game Application*, 240-248.
- Zulhujahyanti, H., Safira, K. A., Saputri, L. L., & Permana, E. (2021). *Strategi Mempertahankan Usaha Pedagang Kaki Lima (PKL) di Masa Pandemi Covid19*, 21-29.

### **Sumber Internet**

- Bempah, R. P. (2017, Juni 9). Diambil kembali dari PKL di Jalan Raya Pajajaran Bogor akan direlokasi ke Sukasari:  
<https://www.merdeka.com/peristiwa/pkl-di-jalan-roya-pajajaran-bogor-akan-direlokasi-ke-sukasari.html>, diakses pada 24 Juli 2022 pukul 11.45.
- Bestari, N. P. (2022, Januari 07). Diambil kembali dari Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di Indonesia Tembus 127 Juta Orang:  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang>, diakses pada 25 Juli 2022 pukul 19.01.
- Dihni, V. A. (2022, Februari 16). Diambil kembali dari Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia:  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses pada 25 Juli 2022 pukul 19.14.
- Handayani, d. V. (2021, 02 25). Retrieved from Anak-Anak Seding Main Game? Hati-hati 7 Dampak Ini: <https://www.halodoc.com/artikel/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini>, diakses pada 22 Agustus 2022 pukul 19.45.
- Hanggoro, H. T. (2013, Maret 29). Diambil kembali dari Mula Pedagang Kaki Lima: <https://historia.id/urban/articles/mula-pedagang-kaki-lima-D8mZv>, diakses pada 14 Agustus 2022 pukul 20.34.
- Mu'afi, A. (2016). Retrieved from Kelebihan dan Kekurangan Bermain Game Android: <https://www.idharvest.my.id/2016/10/kelebihan-dan-kekurangan-bermain-game.html>, diakses pada 25 Juli 2022 pukul 20.22.

- Sabini, F. W. (2021, Juni 20). Diambil kembali dari Indonesia Kaya akan Potensi Kuliner Khas Daerah: <https://koran-jakarta.com/indonesia-kaya-akan-potensi-kuliner-khas-daerah>, diakses pada 22 Mei 2022 pukul 21.45.
- Wicaksana, T. (2021, Maret 31). Diambil kembali dari Game Mobile Terus Berkembang, Ternyata Alasan Sederhananya Ini!: <https://games.grid.id/read/152628000/game-mobile-terus-berkembang-ternyata-alasan-sederhananya-ini?page=all>, diakses pada 25 Juli 2022 pukul 22.01.