

DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, Y. (2018). Perkembangan Teknologi Informasi “Tradisi Media Lisan, Cetak, Era First Age Media, Second Age Media, Era digital.” *BINUS University*.
- Candra, M. A., Enjeladinata, V., & Rizky Widana, M. (2023). Eksistensi Makanan Tradisional Di Tengah Gempuran Makanan Korea. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Fatimah, Elni. (2021). Hilangnya Pesona Makanan Tradisional ditengah Arus Globalisasi. *Kompasiana*.
<https://www.kompasiana.com/elarifatihmah1429/61cbf13b9bdc406c40597772/hilangnya-pesona-makanan-tradisional-ditengah-arus-globalisasi>
- Putra, I. P. (2021). Globalisasi Ancam Resep Kuliner Nusantara. *Medcom.id*.
<https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/DkqXzQRb-globalisasi-ancam-eksistensi-resep-kuliner-nusantara>
- Anastasya, Karina. (2019). Peningkatan Minat Terhadap Makanan Tradisional Melalui Modifikasi Topping Kue Lupis Bakar Kekinian.
- Putri, K. A. (2019, December 17). Peningkatan Minat Terhadap Makanan Tradisional Melalui Modifikasi Topping Kue Lupis Bakar Kekinian.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/7b6xk>
- Nurhayati, S. S. (2022). Kenalkan Cara Sederhana Pada Anak Tentang Makanan Tradisional. *Nova*. <https://nova.grid.id/read/053161088/kenalkan-cara-sederhana-pada-anak-tentang-makanan-tradisional?page=all>
- Husnah, & Sakdiah. (2023). Pengaruh Junk Food dan Fast Food Terhadap Kejadian Obesitas Pada Anak. *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika*, 6(3), 56–62.
[http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

- Yusdiana, Y., Setiawati, E., Fajarwati, A., Karyaningsih, D., Arnah, A., & Chaerunisa, A. (2023). Pengenalan Makanan Tradisional Lebak Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(2), 195–211. <https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.7542>
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02). <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Cahyani, A. N (2023). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Sampah Untuk Mendukung Gaya Hidup Nol Sampah di Lingkungan Rumah Tangga. Universitas Telkom. <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/183892/slug/perancangan-aplikasi-pengelolaan-sampah-untuk-mendukung-gaya-hidup-nol-sampah-di-lingkungan-rumah-tangga.html>
- Nancy Margareta, M. S., & Hendra Putra, S. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien pada Klinik Essiva Berbasis Web dengan Metode Prototype. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2). <http://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11562>
- Ukip, R., Soedewi, S., & ... (2021). Perancangan Desain Prototype Aplikasi Smartphone Homelab Sebagai Tempat Diskusi Untuk Mahasiswa. ... *of Art & ...*, 8(3).
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4).
- Fauzi Yusa Rahman, Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Indah Purnomo, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ‘Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Tambunan, L. R., & Sundari, E. (2020). Pengembangan Buku Digital Pada Materi Persamaan Garis Singgung Lingkaran. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3084>

- Suhudi, F. A., & Resmadi, I. (2022). Perancangan Aplikasi Aac Berbasis Metode Picture Exchange Communication System (Pecs) Untuk Anak Autis Yang Mengalami Gangguan Komunikasi Verbal. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18723>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1).
<https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Ramadhanti, B. A. (2023). Perancangan Identitas Visual Makan Segala. Universitas Telkom.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/201233/slug/perancangan-identitas-visual-makan-segala.html>
- Sayyida, A. A. (2021). Perancangan Infografis Interaktif Tentang Pengenalan Penyakit Gastroesophageal Reflux Disease (Gerd) Untuk Anak Remaja Di Jakarta. *e-Proceeding of Art & Design*. 8(6).
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/201233/slug/perancangan-identitas-visual-makan-segala.html>
- Agung, L. (2017). *Estetika: Pengantar, Sejarah dan Konsep*. PT Kanisius.
- Qolbiyah, A., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-care Sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik Dan Mental Mahasiswa Di Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Maulana, R. F., Supriadi, O. A., & Suprayogi, B. M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Online Child Grooming untuk Anak Usia 13-15 Tahun di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Syalsabila, T. N., Supriadi, O. A., & Resmadi, I. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DANAU KEMBAR UNTUK REMAJA DI SOLOK. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Basma, A. M. F., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Edukasi Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak Indonesia di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).