

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, B., & Vebrianto, R. (2022). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Penggunaan E-Module sebagai Bahan Ajar Peserta Didik. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 3(2), 52–61.
- Aldera, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Manatiang Service Dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran
- Andini, S., Budiyono, & Fitriana, L. (2018). Developing flipbook multimedia: The achievement of informal deductive thinking level. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 227–238. <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5396.227-238>
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.pdf
- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 15(2), 75. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749>
- Arkunto, S. (2010). Metode Penelitian. *Rineka Cipta*, 2504, 1–9.
- Atmajaya, Y. T. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Aktual*, 03, 69–72.
- Billing, M., Ostrom, A., & Lagerbielke, E. (2008). *The Importance of Wine Glasses For Enhancing The Meal Experience From The Perspectives of Craft, Design and Science*. *Journal of Food Service*, 19(1), 69–73.
- Blaszczyk, 2006. *Porcelain for Everyone: The Chinaware Aesthetic in the Early Modern Era*. *Hagley Museum and Library: University of Pennsylvania*.
- Delima, F., & Arwin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Di Kelas IV Sekolah Dasar Fuji. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66. [https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12\(10\).5595-03](https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12(10).5595-03)
- Djamarah, S., Bahri, & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* (A. Rahman (ed.); 20th ed.). Rajawali Pers.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, hal. 6.
- Fieschi, M., & Pretato, U. (2018). *Role of Compostable Tableware in Food Service and Waste Management. A Life Cycle Assessment Study*. *Waste Management* (73), p. 14–25.

- Hardiansyah, D., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11.
- Hefter, M. H., & Berthold, K. (2020). *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106404>
- Indriyanti (2018). Tata Hidang. Yogyakarta. Indonesia. Penerbit Tim Pohon Cahaya.
- Khairul Anwar, & Daulai, A. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 1 Medan. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 947–957. <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i2.336>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Rosita, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Restaurant Mise En Place Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Universitas Negeri Jakarta*.
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1450–1455.
- Maisaroh I & Juhanda (2020). Urgensi Kelengkapan Peralatan *Chinaware* pada *Banquet Section* dalam Menangani Event dengan *Chinese Set Menu* di JW Marriot Surabaya. *Universitas Muhammadiyah Jember*
- Mantjari, J., Lagarensen, B., E., S., & Sangari, F. (2024). Optimalisasi Peran Layanan *Food & Beverage Service* dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu di Restoran Suku, Conrad Bali. *Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata*. 7(2), pp. 41–52.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Michel, C., Velasco, C., Spence, C. (2015). Cutlery matters: heavy cutlery enhances diners' enjoyment of the food served in a realistic dining environment. *Flavour*. 4, 26. <https://doi.org/10.1186/s13411-015-0036-y>
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12863>
- Mutiara, E., & Emilia, E., (2022). Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education, Mathematics, Science, and Technology*. 10(3), pp. 650-662.

- Nazril, H., Zali, A. A. B. Z., & Ibrahim, N., A. (2022). Assessing The Impact of Tableware and its Influence on the Fine Dining Experience. 8 (3), pp. 637-646.
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sdn Kohod Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 260–271. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Parantika A & Harwindito B (2019). *Food and Beverage*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Erlangga.
- Piqueras-Fiszman, B., & Spence, C. (2011). *Do the material properties of cutlery affect the perception of the food you eat? An exploratory study. Journal of sensory studies*. 26: 258-262.
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>
- Purnama, A., & Pada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Microsoft Powerpoint Interaktif Pada Kelas Iv Di Sd Inpres Tinggimae Kabupaten....*Jurnal Metafora Pendidikan...*, 1(2), 212–221. <https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/metafora/article/view/61>
- Puspasari, R. (2017). Pengembangan Model Problem Creating Setting Peer Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v2i1.218>
- Tableware World (2025). *Tableware*. Available at: <https://www.rewonline.com/> (accessed: 04 April 2025)
- R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.46>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6, 326–332.
- Sa'adah, W. (2023). *Kompetensi Manajerial Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Madrasah (Penelitian Kualitatif di MTsN 6 Ponorogo)*. http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/25815%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/25815/1/206190119_WAHYU_SA%27ADAH_MPI.pdf
- Sapri, J., Agustriana, N., & Kusumah, R. G. T. (2019). *The Application of Dick and Carey Learning Design toward Student's Independence and Learning Outcome*. 295(ICETeP 2018), 218–222. <https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.53>

- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pengembangan* (Vol. 9, Issue 1).
- Spence, C., Harrar, V., & Piqueras-Fiszman, B. (2012). *Assessing the impact of the tableware and other contextual variables on multisensory flavour perception. Flavour*, 1(7).
- Surbakti, A., Larasati, S., A., Adelia, T., Mardiansyah, M., Putri, D., S., & Hayati, I., N. (2023). Kajian Teori Behavioristik pada Media Pembelajaran *Flipbook. Jurnal Ilmiah Batanghari Jambi*. 23 (2), pp. 1980-1984.
- Susilawati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Science Education*.
- Tegeh, I. M. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Graha Ilmu* (Vol. 11, Issue1).Sistem Pembetungan Terpusat Strategi Melestari
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., & Akhlis, I. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa Smp. *Unnes Science Education Journal*, 4(3).
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Wnk (2025). Finger Bowl. Available at: <https://www.good-way.com/wnk/en/product/finger-bowl> (accessed: 04 April 2025).
- Yuliati, Y., Artanti, G. A., Putri, D. A. K., Sabrina, F. Z. N. (2025). Pemanfaatan Media Flip Chart Variasi Olahan Ikan Bandeng dan Udang Untuk Menumbuhkan Wirausaha Bidang Boga (Foodpreneur) Pada Remaja. [Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada masyarakat. 8(1), 13-20]. <https://doi.org/10.24071/aa.v8i1.9627>
- Yuniarni, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Materi Marzipan Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue.
- Yuniastuti, Miftakhuiddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka*.