

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agustinsa, R., & Utari, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep. *TRIADIK*, 25(1), 1–14.
- Akbar, M. R. (2023). *Dimensi media pembelajaran: Teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0* (Efitra, Ed.; 1 ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andriani, J. (2022). *Kewirausahaan untuk mahasiswa dan UMKM*. CV Adanu Abimata.
- Aprillia, A. S., & Retnasari, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana*, 19(1).
- Apriliani, T. L. (2020). *Buku ajar kewirausahaan: Konsep bisnis dan strategi dalam menghadapi risiko berwirausaha*. CV Amerta Media.
- Arija, D. P., Riska, N., & Rusilanti. (2025). Pengembangan media edukasi role playing game (RPG) tumpeng gizi seimbang untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 8, 9164–9174.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arilia, K., Kandriasari, A., & Fadiati, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran video tutorial perhitungan harga jual pada mata kuliah dasar manajemen usaha jasa boga. *Jurnal Tata Boga*, 11(1), 44–52.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran jasa boga*. BSNP.
- Bambang Sigit Widodo, S. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan sistematis & komprehensif* (A. Widiatmoko, Ed.; 1 ed.). Eiga Media.
- Banarsari, A., Rizki Nurfadilah, D., & Zainul Akmal, A. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran*, 6, 459–464. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Budiman, A., Irwanto, Syarif, E. A., Ramadhina, S. A., Hoiriyah, D., Susanti, E., Hasanah, N., Natalia, D., Sriwulan, D., & Utomo, M. N. Y. (2025). *Media pembelajaran* (1 ed.). Eureka Media Aksara.

- Company Profil Part 1. (2026). *Kanma Group*. <https://landing-nako.stamps.co.id/> diakses pada 10 Juni 2026.
- Dinanti Zahra Putri, D., Devi, A. G., & R. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital pembuatan chiffon cake putri. *Jurnal Kuliner*, 10(23), 569–579. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14573564>
- Friadi, J., Satriawan, B., Safarudin, M. S., Dewi, N. P., & Windayati, D. T. (2022). *Kewirausahaan berbasis produk*. Samudra Biru.
- Hanim, L., Mesra, R., Pratiwi, S. H., Putri, P. O., Marlana, R., Zuriah, N., Widadiyah, Q., Rogahang, S. S. N., Larekeng, S. H., Syukrilla, W. A., & Anantadjaya, S. P. (2023). *Metode penelitian pendidikan* (Sarwandi, Ed.; 1 ed.). PT Mifandi Mandiri Digital.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 51. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/10017>
- Hendra, Afriadi, Tanwir, Hayati, Supardi, Nurlaila, Fajar, Ahmad, P., & Almufti, D. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori dan praktik)* (Efitra, Ed.; 1 ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://buku.sonpedia.com/2023/02/media-pembelajaran-berbasis-digital.html>
- Hlashi, N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan dengan model Four-D di SMKN 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2011–2016. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2016). *Kafe*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kafe>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2016). *Kuliner*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kuliner>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2016). *Proposal*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/proposal>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2016). *Usaha*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/usaha>
- Kemendikdasmen. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

- Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (2025). *Statistik usaha penyediaan makanan dan minuman tahun 2023*. <https://kemenpar.go.id/direktori-statistik/statistik-usaha-penyediaan-makanan-dan-minuman-tahun-2023>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang.
- Mamonto, F. H., Amali, L. N., & Mulyanto, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Modayag Barat. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.24872>
- Nasional Pendidikan, B. S. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran bahasa Indonesia*. BSNP.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 15–25.
- Nurul, H. (2022). *Dasar-dasar kuliner* (1 ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog>
- Pembelajaran, P. K. dan, & Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Pitnawati, P., Iriani, T., & Shaleh, R. (2024). Penerapan strategi pembelajaran praktik pada mata pelajaran produktif di sekolah menengah kejuruan. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil*, 2(September), 123–130.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. (2022). *Bisnis kuliner para anak muda*. TEMPO Publishing.
- Rahman, A. (2023). *Bisnis kuliner mahasiswa: Resep rahasia mengembangkan usaha makanan dan minuman*. CV Garuda Mas Sejahtera.
- Riduwan, W. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rukmana, E. H. (2020). *Pengantar kewirausahaan: Konsep, teori dan proses*. DIVA Press.
- Sabrina, F. Z. N., Yulianti, Y., & Cahyana, C. (2024). Pengembangan media flipbook digital materi mocktail. *Jurnal Kuliner*, 11, 101–117.
- Saraswati, E. (2016). *Modul paket keahlian patiseri sekolah menengah kejuruan (SMK)*. PPPPTK Bisnis dan Pariwisata.

- Seftiani, V., Artanti, G. D., & Kandriasari, A. (2025). Pengembangan flipbook panduan praktikum dasar memasak sebagai penunjang mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11, 44–52.
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku ajar metodologi penelitian (Teori & praktik)* (Nomor 1). Penerbit Nusantara.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Shifwah, N. F., Cahyana, C., Kandriasari, A., Mi, M., & Owens, L. D. (2025). Pengembangan e-modul interaktif pada materi mockup mi dalam mata kuliah seni kuliner Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Kuliner*, 8, 7945–7958.
- Siregar, H. B., & M. A. (2022). *Teori & praktis multimedia pembelajaran interaktif*. UMSU Press.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* (19 ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (A. Nuryanto, Ed.; 3 ed.). Alfabeta.
- Suhirman, L., Farady, M., & K. W. (2025). *Media pembelajaran* (L. Dwi, Ed.). CV Askara Sastra Media.
- Sulasri. (2024). *Media pembelajaran berbasis multimedia*. HIKAM Media Utama.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran teori, aplikasi, dan publikasi* (1 ed., Vol. 01). K-Media.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Syafri, M. (2022). *Metodologi penelitian* (S. Miftahus, Ed.; 1 ed.). Tahta Media Group.
- Taryana, A., S. S. U., et al. (2025). *Panduan mata pelajaran kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan fase F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and conducting formative evaluations: Improving the quality of education and training*. Kogan Page.
- Widodo, B. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif. In A. Widiatmoko (Ed.), *Eiga Media* (1 ed.). Eiga Media.
- Wulandari, A., Redjo, P. R. D., Zen, Z. H., & Tamrin. (2024). *Kewirausahaan digital: Menggali peluang di era teknologi*. PT Lestari Nusantara Abadi Group.

