

Wandering Chef: Aplikasi Permainan Sebagai Media Promosi Makanan Daerah Bergener *Action dan Roguelike*

1st Raihan Aulia Rahman
School of Applied Science
Telkom University

Bandung, Indonesia
raihanaulia@student.telkomuniversity.
ac.id

2nd Wira Megantara Pamungkas
School of Applied Science
Telkom University

Bandung, Indonesia
pamungkaswira@student.telkomuniversity.ac.id

3rd Amir Hasanudin Fauzi
School of Applied Science
Telkom University

Bandung, Indonesia
amirhf@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Indonesia memiliki beragam makanan daerah, mulai dari Sabang hingga Merauke. Tetapi dengan berkembangnya teknologi saat ini, makanan daerah kurang tersorot oleh media teknologi sehingga kurang diminati oleh remaja saat ini. Lalu saat ini, aplikasi permainan mobile merupakan salah satu teknologi yang paling diminati oleh remaja. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi permainan *Wandering Chef* yang merupakan sebuah aplikasi permainan *mobile* dengan genre *role playing* yang di dalamnya terdapat unsur makanan daerah. Makanan daerah dalam *Wandering Chef* sendiri digunakan sebagai item peningkatan karakter. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi permainan yang dilakukan kepada pengguna, aplikasi permainan *Wandering Chef* berhasil mencapai tujuannya, yaitu membantu mengenalkan kembali makanan daerah melalui aplikasi permainan *mobile* bergenre *role playing*.

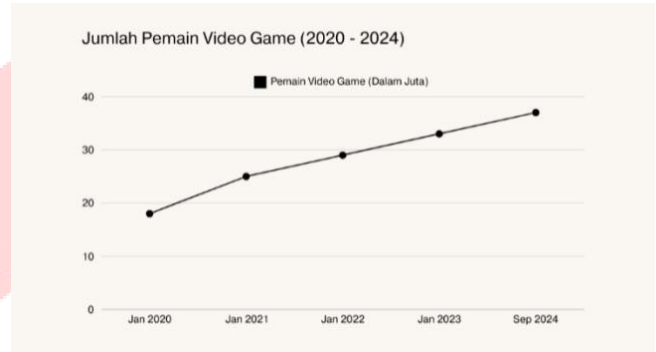
Kata kunci — aplikasi permainan, makanan daerah, *mobile*, *role playing*

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keragaman jenis budaya daerah yang tersebar mulai dari Sabang hingga Merauke, salah satunya yaitu makanan daerah Nusantara. Indonesia sendiri memiliki banyak sekali makanan daerah yang memiliki cara pembuatan dan cita rasa yang berbeda-beda tergantung dengan daerahnya. Bahkan diperkirakan jumlah makanan daerah yang ada di Indonesia berjumlah 5.300 makanan daerah [1].

Akan tetapi, di zaman perkembangan teknologi ini makanan daerah sudah mulai kurang diminati lagi oleh masyarakat Indonesia [2]. Hal ini disebabkan adanya budaya makanan dari luar yang masuk ke Indonesia yang lebih populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya kalangan remaja yang mengikuti tren [3]. Faktor utama yang menjadi penyebab kurang diminatinya makanan daerah yaitu kurangnya pengenalan dan sorotan terhadap budaya makanan daerah melalui media promosi seperti teknologi yang saat ini banyak diminati oleh kalangan remaja [2].

Saat ini, salah satu teknologi yang banyak sekali diminati oleh kalangan remaja adalah *video game*. *Video game* merupakan salah satu teknologi yang cocok digunakan sebagai media promosi makanan daerah dikarenakan *video game* terus mengalami perkembangan dengan cepat, hal ini dibuktikan dengan terus bertambahnya jumlah pengguna yang memainkan *video game* seiring berjalannya waktu. Pada Gambar 1 menampilkan grafik pengguna aktif yang memainkan *video game* melalui platform Steam yang terus bertambah dari tahun 2020 hingga tahun 2024 [4].



GAMBAR 1
GRAFIK JUMLAH PEMAIN VIDEO GAME DI DUNIA

Di Indonesia sendiri jumlah pengguna yang memainkan *video game* terbilang cukup banyak. Pada tahun 2021, jumlah pemain yang memainkan *video game mobile* tercatat sebanyak 121,7 juta orang dan yang memainkan *video game desktop* tercatat berjumlah 53,4 juta orang. Jumlah tersebut juga diprediksi akan naik menjadi 133,8 juta orang untuk pemain *video game mobile* dan 58,3 juta orang untuk pemain *video game desktop* pada tahun 2025 mendatang [5].

Oleh karena itu kami berencana untuk membuat sebuah *video game* pada platform *mobile* untuk mengenalkan kembali budaya makanan daerah kepada masyarakat khususnya kalangan remaja yang terus mengikuti tren perkembangan zaman. Kami memilih platform *mobile* karena platform *mobile* merupakan platform yang paling populer dimainkan oleh pemain *video game* di tahun 2021 [5]. Kami juga memilih genre *roguelike* karena genre tersebut cukup banyak dimainkan pada platform *mobile* berdasarkan dari *revenue* yang dihasilkan di tahun 2023 [6].

Video game yang akan kami buat ini akan mengambil genre *roguelike* dengan judul *Wandering Chef*. *Wandering Chef* ini merupakan sebuah permainan dimana pemain bisa merasakan kehidupan sebagai seorang petualang yang bergabung dalam sebuah *guild* untuk mencari uang dengan cara menjual barang-barang yang didapatkan dari melakukan penjelajahan *dungeon*. Lalu membuat makanan daerah menjadi sebuah item di dalam *game* yang dapat digunakan oleh pemain sebagai metode media promosi makanan daerah tersebut.

II. PENELITIAN TERKAIT

A. Kebudayaan Makanan Daerah

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, seperti sistem agama dan politik, adat istiadat,

bahasa, bangunan, karya seni, pakaian, dan perkakas [7]. Kebudayaan merupakan suatu kompleks totalitas yang terdiri dari cara berpikir dan berbuat semua orang serta segala sesuatu yang dimiliki [8].

Makanan merupakan salah satu kebutuhan utama yang harus dipenuhi sehari-hari untuk menunjang keberlangsungan hidup manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, makanan juga bisa menjadi salah satu ciri khas suatu kebudayaan daerah tertentu [9]. Makanan daerah merupakan makanan yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat daerah tertentu yang diperoleh secara turun-temurun dan mempunyai keunikan yang berbeda setiap daerahnya [10].

B. Makanan Daerah Jawa Tengah

Berikut merupakan makanan daerah Jawa Tengah yang akan diterapkan ke dalam *game* yang akan dikembangkan.

1. Tempe Mendoan

Tempe mendoan merupakan makanan khas yang berasal dari daerah Banyumas. Makanan ini terbuat dari olahan tempe yang dipotong tipis lalu dilumuri dengan adonan bumbu dan tepung yang digoreng tidak sampai kering atau dalam bahasa Banyumas disebut *mendo* [11].

2. Tempe Kemul

Tempe kemul merupakan makanan khas dari daerah Wonosobo. Makanan terbuat dari tempe yang digoreng dengan dibalut dengan adonan bumbu, gandum, pati, tepung beras dan ditambah dengan kucai. Makanan ini memiliki kemiripan dengan tempe mendoan, yang membedakannya yaitu apabila mendoan digoreng setengah matang sedangkan tempe kemul digoreng sampai matang garing. Tempe kemul biasa dinikmati saat dalam keadaan masih hangat ditemani dengan kopi atau teh hangat [12].

3. Getuk Goreng

Getuk goreng merupakan salah satu produk pangan khas Sokajara. Getuk goreng terbuat dari bahan dasar singkong yang ditambahkan dengan gula merah yang kemudian digoreng. Proses penyajiannya sendiri biasanya disajikan di dalam besek atau kotak anyaman bambu [13].

4. Sate Tegal

Sate Tegal merupakan kuliner sate dari daerah Tegal, Slawi, dan sekitarnya yang dibuat dari daging kambing atau domba muda, yang kemudian dikombinasikan dengan lemak/gajih dan hati atau ginjal. Kemudian daging sate dibakar di atas bara arang kayu atau arang batok kelapa sampai matang [14].

5. Lumpia Semarang

Lumpia merupakan kuliner khas kota Semarang. Bahan utama lumpia Semarang Gang Lombok adalah rebung, dicampur udang dan telur. Semuanya terbungkus kulit lumpia hingga berbentuk bulat tabung memanjang. Lumpia Semarang lebih enak dimakan beserta acar mentimun, daun bawang, cabai rawit, dan dilumuri sedikit saos. Rasanya didominasi manis dan gurih sekaligus menyegarkan [15].

C. Genre Roguelike

Genre *roguelike* merupakan sebuah subgenre dari *role playing game* yang memiliki beberapa karakteristik seperti *random environment generation*, *permadeath*, *turn-based*, *grid-based*, *non-modal*, *complexity*, *resource management*, *hack 'n' slash*, dan *exploration and discovery* [16]. Namun seiring berjalannya waktu, beberapa *game* mulai bergeser dari

beberapa karakteristik tersebut. Akan tetapi masih ada dua karakteristik yang menjadi ciri khas dari genre *roguelike* [17].

Karakteristik pertama yaitu *random environment generation* yang artinya setiap pemain memulai sebuah sesi permainan, level yang terbentuk akan berbeda-beda setiap sesinya. Meskipun level yang terbentuk mungkin mempunyai desain, musuh, dan rintangan yang serupa, tetapi bentuk dan layout dari level tersebut akan selalu berbeda. Karakteristik selanjutnya yang menjadi ciri khas dari genre *roguelike* yaitu *permadeath* yang dimana ketika pemain mati dalam suatu level, maka pemain akan mengulang dari titik awal permainan dan tidak ada sistem *checkpoint*. Selain itu semua item ataupun *upgrade* yang diperoleh dalam level tersebut akan ikut hilang [17].

D. Unity Engine

Unity merupakan *real-time 3D Development* yang memungkinkan *artist*, *designer*, dan *developer* berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman imersif dan interaktif yang luar biasa. Unity merupakan *game engine* yang dapat mengembangkan video *game* secara multi-*platform* seperti *desktop*, *mobile*, *console*, *Augmented Reality* (AR), dan *Virtual Reality* (VR). Unity juga menyediakan berbagai *tools* yang dapat membantu para *artist* dan *designer* seperti pembuatan level *design*, animasi, dan antarmuka pengguna. Unity menggunakan C# sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan video *game*, dimana C# merupakan bahasa pemrograman yang populer digunakan dalam mengembangkan suatu video *game* [18].

E. Aseprite

Aseprite merupakan *sprite editor* yang digunakan untuk membuat animasi 2D pada pengembangan video *game*. Aseprite juga dapat digunakan untuk membuat sebuah grafis *pixel-art*, *retro style*, ataupun grafis 8-bit dan 16-bit. Aseprite memiliki beberapa fitur utama yaitu *animation & layers* yang memungkinkan pengguna untuk mengatur layer dan menganimasikan *sprite* yang telah dibuat. Lalu terdapat fitur *color & painting* yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan dan manajemen warna yang akan dipakai. Terakhir yaitu *fitur import & export files* yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan *file* gambar ke dalam Aseprite untuk diedit ataupun melakukan *export* agar dapat digunakan ke dalam *game engine* [19].

III. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan analisis kebutuhan pengguna, perancangan aplikasi hingga kebutuhan *hardware & software* dalam pengembangan aplikasi permainan *Wandering Chef*.

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Proses penggalan informasi dilakukan menggunakan metode wawancara melalui media *Google Form*. Proses wawancara dilaksanakan dari rentang tanggal 9 Maret - 11 Maret 2024 dengan cara formulir disebarluaskan melalui media sosial dan ditujukan untuk kalangan remaja. Terdapat 15 responden yang telah mengisi formulir yang sudah disebarluaskan. Dari 15 responden yang menjawab, 14 di antaranya menjawab tertarik untuk memainkan permainan yang akan kami kembangkan

B. Perancangan Aplikasi

Wandering Chef merupakan aplikasi permainan 2D *top-down action roguelike*, dimana pemain berperan sebagai seorang petualang dari sebuah *guild* yang melakukan penjelajahan *dungeon* demi membuat masakan langka yang bahannya hanya bisa didapatkan melalui *dungeon*.

Wandering Chef memiliki target pengguna dengan rentang umur antara 13 – 25 tahun yang utamanya remaja yang tinggal di Indonesia. Target pengguna aplikasi permainan ini memiliki ciri-ciri menyukai permainan dengan genre *roguelike* yang sulit untuk diselesaikan dan menyukai *art style pixel*.

Aplikasi permainan ini memiliki beberapa *mechanic* atau mekanik yang akan diimplementasikan, yaitu:

1. *Procedural Dungeon*

Dungeon akan memiliki tiga lapis lantai dan setiap lantai akan dibuat *procedural*, dimana tiap lantai akan memiliki tata letak ruangan, jumlah, dan tipe musuh yang berbeda. Tiap pemain menyelesaikan akan muncul musuh kuat, untuk memunculkan musuh kuat pemain harus mengalahkan semua musuh biasa di setiap lantainya.

2. *Blessing System*

Pemain dapat memilih satu dari tiga *blessing* yang memiliki efek peningkatan pada saat pertama kali memasuki *dungeon*. *Blessing* yang diberikan akan diacak dan pemain memiliki satu kesempatan untuk mengacak ulang *blessing* yang dapat dipilih.

3. *Culinary System*

Pemain dapat memasak masakan menggunakan bahan tertentu. Tiap masakan akan memberikan efek peningkatan tertentu kepada pemain dan maksimal pemain hanya dapat memasak dua masakan dalam satu waktu. Efek peningkatan hanya berlaku saat pemain memasuki *dungeon* dan akan menghilang saat pemain keluar dari *dungeon*.

4. *Combat System*

Pemain dapat melancarkan kombo serangan sebanyak tiga kali. Pemain juga bisa melakukan gerakan *dashing*. Saat melakukan *dashing*, pemain dapat menembus seluruh musuh dan kebal terhadap serangan musuh. Gerakan *dashing* memiliki jeda waktu selama tiga detik dan pemain dapat melakukan gerakan *dashing* saat sedang melancarkan kombo serangan.

5. *Guild Receptionist System*

Pemain dapat mengakses mekanik ini dengan cara berinteraksi dengan NPC *Guild Receptionist*. Di dalam *Guild Receptionist System* pemain bisa melakukan beberapa hal, yaitu: masuk *dungeon*, melakukan *trade*, dan mengakses *storage*.

6. *Shop System*

Pemain dapat membeli perlengkapan yang lebih kuat atau membeli barang-barang seperti material.

7. *Inventory System*

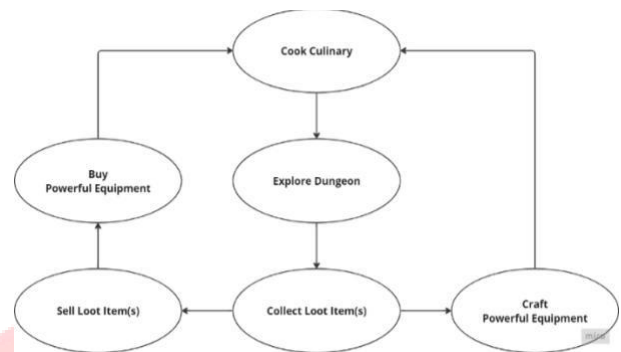
Pemain dapat menyimpan dan mengatur barang-barang seperti perlengkapan ataupun material di dalam sebuah *inventory*. Pemain memiliki dua jenis *inventory*, yaitu: *bag* dan *storage*.

8. *Crafting System*

Pemain dapat menempa senjata ataupun perlengkapan baru yang lebih kuat menggunakan material. Perlengkapan yang ditempa pun akan memiliki efek khusus yang dapat membantu penjelajahan *dungeon*.

9. *Journal System*

Pemain dapat melihat penjelasan/detail terkait konten yang ada di dalam permainan yang sudah pemain buka dalam bentuk sebuah jurnal.



GAMBAR 2
WANDERING CHEF CORE LOOP

Pada Gambar 2, *Wandering Chef* memiliki *game core loop* dimana pemain melakukan penjelajahan *dungeon* untuk mengalahkan musuh dan memperoleh barang-barang yang dijatuhkan oleh musuh. Sebelum memasuki *dungeon*, pemain bisa memasak masakan untuk memberikan efek peningkatan kepada pemain yang nantinya akan mempermudah saat melakukan penjelajahan *dungeon*. Setelah memperoleh barang-barang dari melakukan penjelajahan *dungeon*, barang-barang tersebut bisa pemain tukar langsung kepada resepsionis *Guild* untuk mendapatkan uang. Lalu uang yang didapatkan dapat digunakan untuk membeli perlengkapan yang lebih kuat. Selain itu, barang-barang yang didapatkan dari penjelajahan *dungeon* juga bisa pemain gunakan untuk menempa perlengkapan yang lebih kuat yang nantinya juga akan mempermudah saat melakukan penjelajahan *dungeon* kembali.

C. Kebutuhan Pengembangan Aplikasi

Untuk mengimplementasikan aplikasi sesuai rancangan yang telah dibuat, dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak berikut.

TABEL I.
KEBUTUHAN *HARDWARE* DAN *SOFTWARE*

<i>Hardware</i>	<i>Software</i>
Asus X455LA: Intel Core i3 dan RAM 10GB OPPO A31 2020: Helio P35 dan RAM 4GB Xiaomi Poco F4 2022: Snapdragon 870 dan RAM 8GB Asus Vivobook Pro 14X OLED: Ryzen 7 5800H dan RAM 16GB	Unity Editor 2021.3 Visual Studio 2022 Community Aseprite Figma Notion

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bagian ini menjelaskan implementasi aplikasi, hingga pengujian yang dilakukan, yaitu pengujian fungsionalitas dan pengujian ke pengguna.

A. Implementasi Aplikasi

Struktur folder dibagi menjadi empat folder utama, yaitu folder *configs*, *game*, *plugins*, dan *resources*. Untuk folder *ScriptTemplates* merupakan folder tambahan untuk menambahkan opsi pembuatan *file script* baru berdasarkan *template*.

Untuk memudahkan dalam pengembangan aplikasi secara kolaborasi, proyek ini memakai *version control system* (VCS) sehingga setiap perubahan proyek dapat tersimpan dan anggota tim lain dapat segera menerima versi terbaru dari proyek. Selain itu, riwayat dari perubahan proyek juga dapat tersimpan sehingga memudahkan untuk melakukan *backup* apabila terjadi kesalahan saat setelah melakukan sebuah perubahan pada proyek.

Hasil implementasi proyek akhir tersedia dalam bentuk berkas APK dan dapat diunduh melalui tautan berikut: <https://tinyurl.com/DokumenWC>. Sebagai contoh dari tampilan yang telah diimplementasikan dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



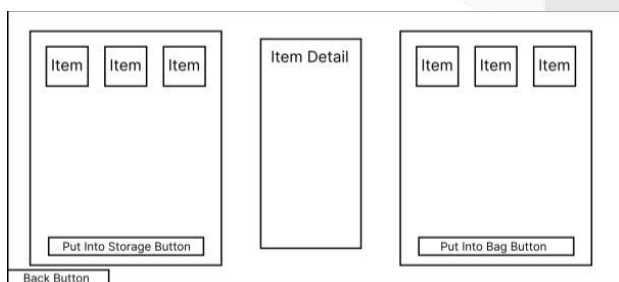
GAMBAR 3
TAMPILAN DI DALAM GUILD



GAMBAR 4
TAMPILAN DI DALAM DUNGEON

Terdapat beberapa perubahan pada implementasi antarmuka. Perubahan terjadi ini dikarenakan pada *game design*, antarmuka yang dibuat masih dalam bentuk *wireframe* atau gambaran kasar antarmuka yang tujuannya untuk menentukan akan terdapat elemen apa saja pada antarmuka tersebut. Sehingga pada implementasinya terjadi beberapa penyesuaian tata letak elemen antarmuka, tetapi elemen yang ditampilkan tetap sama dengan *wireframe* yang sudah dibuat.

Sebagai contoh pada Gambar 5, merupakan gambar *wireframe* dari antarmuka *storage menu* dan disitu terlihat bahwa panel detail item terlihat selalu muncul. Tetapi pada implementasinya pada Gambar 6, panel *item* detail tidak selalu muncul melainkan hanya akan muncul ketika pemain menekan salah satu *item* seperti pada Gambar 7.



GAMBAR 5
WIREFRAME STORAGE



GAMBAR 6
IMPLEMENTASI ANTARMUKA STORAGE



GAMBAR 7
TAMPILAN DETAIL ITEM PADA STORAGE

B. Pengujian Aplikasi

Untuk memastikan kualitas implementasi proyek akhir, dilakukan pengujian sebanyak tiga tahap, yaitu pengujian kualitas kode, pengujian fungsionalitas, dan pengujian ke pengguna. Untuk pengujian kualitas kode dilakukan menggunakan *console window* bawaan *Unity* sedangkan pengujian fungsionalitas dilakukan melalui *smartphone*.

Setelah uji fungsionalitas mendapatkan hasil yang valid, pengujian dilanjutkan dengan pengujian ke pengguna. Ini dilakukan dengan metode *usability test*. Proses pengujian diawali dengan membuat kuesioner di *Google Form*, lalu menyebarkan kuesioner tersebut ke responden. Selanjutnya, dilakukan perhitungan hasil kuesioner dengan skala *Likert*. Terakhir, dilakukan interpretasi hasil perhitungan.

Proses pengujian ke pengguna dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing*. Prosesnya diawali dengan membuat kuesioner melalui *Google Form*, setelah itu menyebarkan kuesioner tersebut ke calon pengguna melalui media sosial seperti *WhatsApp* dan hasilnya terdapat 22 responden yang mencoba dan menjawab kuesioner yang telah dibagikan.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, hampir seluruh responden memberikan respon positif terhadap aplikasi permainan *Wandering Chef* dari berbagai aspek yang telah diuji. Sebanyak 95,68% responden merasa bahwa aplikasi *Wandering Chef* efektif untuk mengenalkan makanan daerah Jawa Tengah. Lalu, sebanyak 91,34% responden merasa bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan. Terakhir, sebanyak 93,06% responden merasa bahwa tampilan aplikasi memuaskan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi *Wandering Chef* memiliki efektifitas, fungsionalitas, dan tampilan yang memuaskan bagi calon pengguna.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan aplikasi yang telah dibangun dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wandering Chef* dapat membantu mengenalkan budaya makanan daerah melalui aplikasi permainan yang dirilis pada platform *mobile* dengan genre *role playing*.

Dengan demikian, aplikasi *Wandering Chef* telah berhasil mencapai tujuannya. Ini dibuktikan pada pengujian ke pengguna yang melibatkan total 23 responden, dimana lebih dari 90% responden setuju bahwa aplikasi *Wandering Chef* efektif untuk mengenalkan budaya makanan daerah melalui media aplikasi permainan.

Untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, akan ditambahkan berupa tutorial di awal permainan untuk mengenalkan fitur atau mekanik yang ada pada aplikasi dan penambahan visual *feedback* saat bertarung dengan monster.

REFERENCES

- [1] Parantika and G. Jenica, "Pelestarian & Pengembangan Makanan Khas Kampung Ciharahas Mulyaharja Sebagai Destinasi Wisata Kota Bogor," *Journal of Tourism and Economic*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, Jul. 2022, doi: 10.36594/jtec.v5i1.140.
- [2] F. Ikorasaki, K. Arwa, and N. A. Hrp, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android," 2022.
- [3] N. Sugiharto, "Perancangan Media Interaktif Pengenalan Kue Cucur dan Dodol Sebagai Ikon Jajanan Tradisional Indonesia," 2022. SteamDB, "Steam Charts - SteamDB." Accessed: Sep. 09, 2024. [Online]. Available: <https://steamdb.info/app/753/charts/#max>
- [4] L. Sihombing and D. Manurung, *Peta Ekosistem Industri Game 2021*. 2022.
- [5] T. Wijman, "What are 2023's top game genres?" Accessed: Oct. 30, 2023. [Online]. Available: <https://newzoo.com/resources/blog/top-game-genres-2023>
- [6] L. Simamora, "Permainan Untuk Melestarikan Kebudayaan Sunda Bergener RPG dan Puzzle," Universitas Telkom, Bandung, 2023.
- [7] A. Rangkuti, "Perspektif Hukum Islam Terhadap Kebiasaan Masyarakat Kecamatan Lingga Bayu Kabupaten Madina Membuka Aurat di Pemandian Umum," UIN Sumatera Utara, 2011.
- [8] D. M. Pratama, "Tinjauan Tipografi Pada Gerobak Pedagang Jajanan Cimol Di Kota Bandung," Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2021.
- [9] Muara, "Preferensi Siswa SMK Terhadap Makanan Tradisional di Kabupaten Bantul," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2019.
- [10] G. T. K. Aji, "Peluang Penerapan Total Quality Management pada Agroindustri Tempe di Desa Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas," Purwokerto, 2020. Accessed: Sep. 09, 2024. [Online]. Available: <https://repository.ump.ac.id/9852/>
- [11] Atmojo, "Mengenal Tempe Kemul, Makanan Khas Wonosobo yang Kini Resmi Ditetapkan Sebagai WBTB." Accessed: Jan. 18, 2024. [Online]. Available: <https://www.wonosobozone.com/berita/pr-4675062702/mengenal-tempe-kemul-makanan-khas-wonosobo-yang-kini-resmi-ditetapkan-sebagai-wbtb>
- [12] A. P. Gunawan, "Pengaruh Penambahan Pengawet Alami (Kayu Manis dan Jahe) Terhadap Karakteristik Fisikokimia, Mikrobiologi dan Sensori Getuk," Semarang, 2017.
- [13] N. Nufus, A. Juwaedah, and T. Setiawati, "Analisis Hasil Belajar 'mengolah Hidangan Sate Atau Jenis Makanan Yang Dipanggang' Pada Kesiapan Membuka Usaha Siswa," vol. 5, pp. 60–88, Nov. 2016.
- [14] N. Ismi, "Lumpia Semarang dan Sejarah Akulturasi Budaya Jawa-Tionghoa." Accessed: Dec. 20, 2023. [Online]. Available: <https://www.mongabay.co.id/2023/09/02/lumpia-semarang-dan-sejarah-akulturasi-budaya-jawa-tionghoa/>
- [15] RogueBasin, "Berlin Interpretation." Accessed: Dec. 01, 2023. [Online]. Available: www.roguebasin.com/index.php/Berlin_Interpretation
- [16] Kaoru, "Bedah Game: Apa Itu Rogue-Like?" Accessed: Dec. 01, 2023. [Online]. Available: <https://www.gimbot.com/bedah-game-rogue-like/>
- [17] Unity, "*Real-Time 3D Development Platform & Editor*." Accessed: Sep. 09, 2024. [Online]. Available: <https://unity.com/products/unity-engine>
- [18] Igar Studio, "Aseprite - Animated Sprite Editor & Pixel Art Tool." Accessed: Sep. 09, 2024. [Online]. Available: <https://www.aseprite.org/>