



## Pengenalan Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan Game Edukasi Roblox

**Axellio Felix Tjandra<sup>1\*</sup>, Robby Kurniawan Budhi<sup>2</sup>, Yonatan Widianto<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widya Kartika Surabaya, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [felixtjandra9@gmail.com](mailto:felixtjandra9@gmail.com)

**Abstract.** This research aims to develop an educational game for cooking traditional Indonesian cuisine based on Roblox Studio as an interactive learning medium that is able to attract the attention and interest of the younger generation. This game is designed not only as a means of entertainment, but also as an educational medium that introduces the culinary richness of the archipelago through a simulation of the cooking process that collapses and resembles real cooking steps. Three traditional dishes were chosen as the main focus in this game, namely Rawon Ponorogo, Soto Makassar, and Minangkabau Rendang. The three dishes were chosen because they have different tastes, cooking techniques, and cultural characteristics, so that players can understand that traditional Indonesian food is rich in variety and historical value. The development method used is the Waterfall method, which includes the stages of analyzing user and system needs, designing the interface and game mechanics, implementing using the Lua programming language in Roblox Studio, testing the game's functionality, and evaluating the results through the distribution of questionnaires to users. This game makes use of various interactive elements such as ProximityPrompt to trigger player actions, GUI Progress Bar as an indicator of the cooking process, Timer to set a time limit according to the difficulty level, and a Teleport system between stages to guide the gameplay. The existence of a different time limit system at each stage (10 seconds, 5 seconds, and 3 seconds) provides a challenge that can increase the player's concentration in following the correct cooking steps. The test results show that the game can run well and can be played easily by novice users. Based on the results of the questionnaire, users stated that this game is visually appealing, easy to understand, and effective in introducing Indonesian culinary culture. Therefore, this game functions as a creative digital learning medium in preserving the culinary of the archipelago.

**Keywords:** Educational Games; Traditional Cuisine; Interactive Learning; Roblox Studio; Cooking Simulation.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi memasak masakan tradisional Indonesia berbasis Roblox Studio sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian dan minat generasi muda. Game ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang memperkenalkan kekayaan kuliner Nusantara melalui simulasi proses memasak yang runtut dan menyerupai langkah memasak nyata. Tiga masakan tradisional dipilih sebagai fokus utama dalam permainan ini, yaitu Rawon Ponorogo, Soto Makassar, dan Rendang Minangkabau. Ketiga hidangan tersebut dipilih karena memiliki cita rasa, teknik memasak, serta karakteristik budaya yang berbeda, sehingga pemain dapat memahami bahwa makanan tradisional Indonesia kaya akan variasi dan nilai sejarah. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode Waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan pengguna dan sistem, perancangan antarmuka serta mekanisme permainan, implementasi menggunakan bahasa pemrograman *Lua* di Roblox Studio, pengujian fungsionalitas game, serta evaluasi hasil melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna. Game ini memanfaatkan berbagai elemen interaktif seperti *ProximityPrompt* untuk memicu aksi pemain, *GUI Progress Bar* sebagai indikator proses memasak, *Timer* untuk memberi batas waktu sesuai tingkat kesulitan, serta sistem *Teleport antar-stage* untuk memandu alur permainan. Adanya sistem batas waktu yang berbeda pada setiap tahap (10 detik, 5 detik, dan 3 detik) memberikan tantangan yang dapat meningkatkan konsentrasi pemain dalam mengikuti langkah memasak yang benar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game dapat berjalan dengan baik dan dapat dimainkan dengan mudah oleh pengguna pemula. Berdasarkan hasil kuesioner, pengguna menyatakan bahwa game ini menarik secara visual, mudah dipahami, serta efektif dalam mengenalkan budaya kuliner Indonesia. Oleh karena itu, game ini berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang kreatif dalam melestarikan kuliner Nusantara.

**Kata kunci:** Game Edukasi; Masakan Tradisional; Pembelajaran Interaktif; Roblox Studio; Simulasi Memasak.

### 1. LATAR BELAKANG

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya, salah satunya pada kuliner tradisional. Setiap daerah memiliki masakan khas dengan cita rasa dan proses pengolahan yang berbeda, seperti Rawon Ponorogo, Soto Makassar, dan Rendang

Minangkabau. Namun, proses memasak makanan tradisional sering dianggap rumit karena memerlukan bahan, bumbu, serta teknik memasak tertentu. Hal ini membuat banyak orang, khususnya generasi muda, kurang tertarik atau tidak mengetahui cara memasaknya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan proses memasak secara menarik dan mudah dipahami adalah game simulasi edukasi. *Game* simulasi mampu memberikan pengalaman memasak yang menyerupai kondisi nyata tanpa risiko kegagalan dan tanpa memerlukan bahan masak secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih aman, praktis, dan menyenangkan. Beberapa game simulasi lokal telah berhasil menarik minat pemain, namun *game* edukasi memasak makanan tradisional Indonesia masih terbatas, terutama yang memanfaatkan platform populer.

*Roblox* merupakan platform permainan yang banyak digunakan oleh berbagai kalangan usia dan memungkinkan pengguna mengembangkan game mereka sendiri melalui *Roblox Studio*. Platform ini cocok untuk mengembangkan game simulasi memasak yang bersifat edukatif karena interaktif, mudah diakses, dan telah digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran digital. Oleh karena itu, pengembangan game edukasi memasak makanan tradisional Indonesia berbasis *Roblox Studio* dinilai relevan untuk membantu memperkenalkan dan melestarikan kuliner Nusantara kepada generasi muda.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Masakan Tradisional Indonesia

Masakan tradisional Indonesia merupakan bagian penting dari warisan budaya yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan, terutama kepada generasi muda. Dinata (2018) mengembangkan aplikasi berbasis *Android* menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* untuk mengajarkan resep masakan tradisional Aceh. Studi ini menunjukkan bahwa teknologi modern dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kuliner secara menarik. Pendekatan ini juga dapat diadaptasi ke dalam game edukasi berbasis *Roblox*, dengan menyajikan resep tradisional melalui mekanisme yang menarik dan interaktif.

### Game Edukasi

Teknologi game edukasi telah berkembang pesat dan menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif. Fithri dan Setiawan (2017) menjelaskan bahwa game edukasi yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada anak usia dini. Prinsip ini relevan dalam pengembangan game edukasi *Roblox*, yang dapat memanfaatkan desain menyenangkan untuk menarik perhatian pemain dari berbagai usia.

## Roblox

*Roblox* sebagai platform game edukasi memiliki potensi besar untuk pengenalan budaya. Utami Ningsih et al. (2023) membahas pembuatan game edukasi sains berbasis metaverse menggunakan *Roblox Studio*. Konsep ini dapat diterapkan untuk menciptakan dunia virtual yang merepresentasikan dapur tradisional, pasar, atau lingkungan budaya lainnya dalam upaya memperkenalkan masakan tradisional.

Prana et al. (2024) mengadakan pelatihan game berbasis *Roblox* dengan pendekatan *design thinking* untuk pelajar. Pelatihan ini menyoroti potensi *Roblox* sebagai media edukasi bagi generasi muda, termasuk dalam pengenalan masakan tradisional.

Yuliastika, Mayasari, dan Poerana (2023) membahas motif penggunaan *Roblox* oleh anak usia sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa fitur *multiplayer* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman bermain, seperti mode kolaborasi memasak masakan tradisional atau kompetisi memasak antar pemain.

## Bahasa Pemrograman LUA

LUA merupakan bahasa pemrograman ringkas yang dirancang sebagai bahasa pemrograman dinamis berbasis skrip dengan semantik yang dapat dikembangkan atau ditambahkan. Sebagai bahasa skrip, Lua memiliki API dalam bahasa C yang relatif lebih sederhana dibandingkan bahasa skrip lainnya. Lua ditulis pertama kali oleh Roberto Ierusalimschy, Luiz Henrique de Figueiredo, dan Waldemar Celes yang merupakan anggota Computer Graphics Technology Group (Tecgraf) pada universitas Pontifical Catholic, Rio de Janeiro, Brasil, pada tahun 1993. (<https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Lua>).

## Metode Waterfall

Menurut (Wahid, 2020) Metode waterfall adalah metode yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Model waterfall ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (Classic cycle). Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support), (unpkediri.ac.id).

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode Waterfall memiliki tahapan – tahapan sebagai berikut :

#### ***Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)***

Tahap ini dimulai dengan memahami kebutuhan dan tujuan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tim pengembang akan mempelajari kebutuhan dan persyaratan pengguna, serta menentukan fitur-fitur dan fungsi yang diperlukan.

#### ***Perancangan (Design)***

Setelah memahami kebutuhan, tim yang menggunakan Metode Waterfall merancang arsitektur, desain, dan spesifikasi teknis software. Perancangan juga melibatkan pembuatan diagram alir dan desain antarmuka pengguna.

#### ***Implementasi (Implementation)***

Implementasi mengarah pada pembuatan kode program, dan pengujian untuk memastikan kualitas perangkat lunak yang dibangun.

#### ***Pengujian (Testing)***

Setelah kode program selesai dibuat, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan software berfungsi dengan baik. Hasilnya ialah perangkat lunak yang mampu memenuhi persyaratan pengguna.

#### ***Evaluasi Sistem (Evaluation System)***

Proses evaluasi sistem dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan digunakan oleh konsumen. Tahapan ini bertujuan untuk menilai kinerja, efektivitas, serta kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Tim pengembang akan mengumpulkan umpan balik dari pengguna, menganalisis hasil penggunaan, dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Evaluasi sistem tidak hanya memastikan bahwa perangkat lunak berjalan dengan baik, tetapi juga menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut agar sistem dapat terus berkembang sesuai kebutuhan. Dengan demikian, tingkat kepuasan pengguna dapat meningkat melalui proses evaluasi dan penyempurnaan yang berkelanjutan.

Urutan tahapan Metode Waterfall harus diikuti secara berurutan ([it.telkomuniversity.ac.id/metode-waterfall](http://it.telkomuniversity.ac.id/metode-waterfall)).

#### **Use Case Diagram**

Menurut (Julianto & Setiawan, 2019) *Use Case Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* dapat digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan dapat mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

## Storyboard

Menurut Restu dkk (2017: 33) *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, melalui *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat mengiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita, kemudian menurut Binanto (2010: 27) *Storyboard* adalah gambaran dari scener, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan-keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *Storyboard*, sehingga hasil dari perancangan *Storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

### 3. METODE PENELITIAN

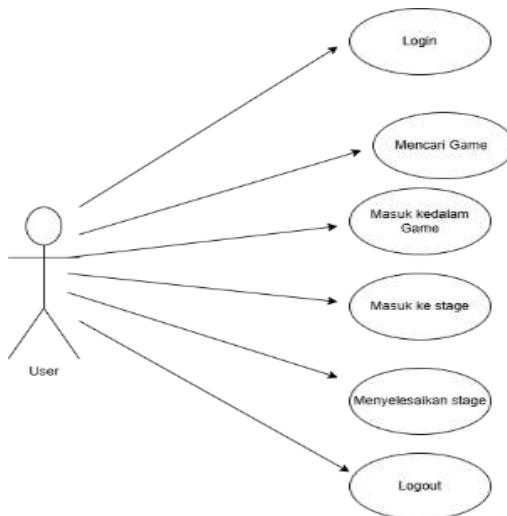
Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall yang terdiri dari beberapa tahapan berurutan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan evaluasi sistem. Setiap tahapan memiliki peran penting untuk memastikan game dapat berjalan sesuai tujuan.

#### Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dan pengguna. Permasalahan utama yang diangkat adalah kurangnya media pembelajaran memasak yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang ada umumnya berbentuk teks atau video sehingga tidak memberikan pengalaman praktik langsung.

Melalui analisis kebutuhan, ditetapkan bahwa diperlukan sebuah **game edukasi memasak berbasis Roblox** yang mampu mensimulasikan proses memasak secara nyata, praktis, dan menyenangkan sehingga pemain dapat belajar sambil bermain. **Perancangan (Design)**

Tahap ini berfokus pada pembuatan rancangan system yang meliputi **use case diagram**, alur permainan, tampilan antarmuka, struktur *level game* serta penyusunan **Storyboard**. Tujuan perancangan ini adalah memastikan game dapat memberikan pengalaman bermain yang interaktif sekaligus edukatif, serta tetap menonjolkan nilai budaya pada masakan tradisional Indonesia.



**Gambar 1. Use Case Diagram.**

**Gambar 1 Penjelasan Alur Use Case Diagram:**

Pada diagram tersebut terdapat satu *actor* yaitu **User** yang berinteraksi dengan sistem game. Alur penggunaan game dimulai dari proses **Login** hingga **Logout**. Berikut penjelasannya:

a) **Login**

Pengguna terlebih dahulu melakukan proses login untuk dapat mengakses game. Pada tahap ini sistem akan memverifikasi akun.

b) **Mencari Game / Memilih Game**

Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih atau mencari game yang tersedia pada menu utama.

c) **Masuk ke Dalam Game**

Setelah memilih game, pengguna akan diarahkan ke tampilan awal permainan untuk memulai proses bermain.

d) **Masuk ke Stage**

Pengguna kemudian memilih atau memasuki **stage** (tahap permainan) yang ingin dimainkan. Setiap stage mewakili kegiatan memasak masakan tradisional yang berbeda.

e) **Menyelesaikan Stage**

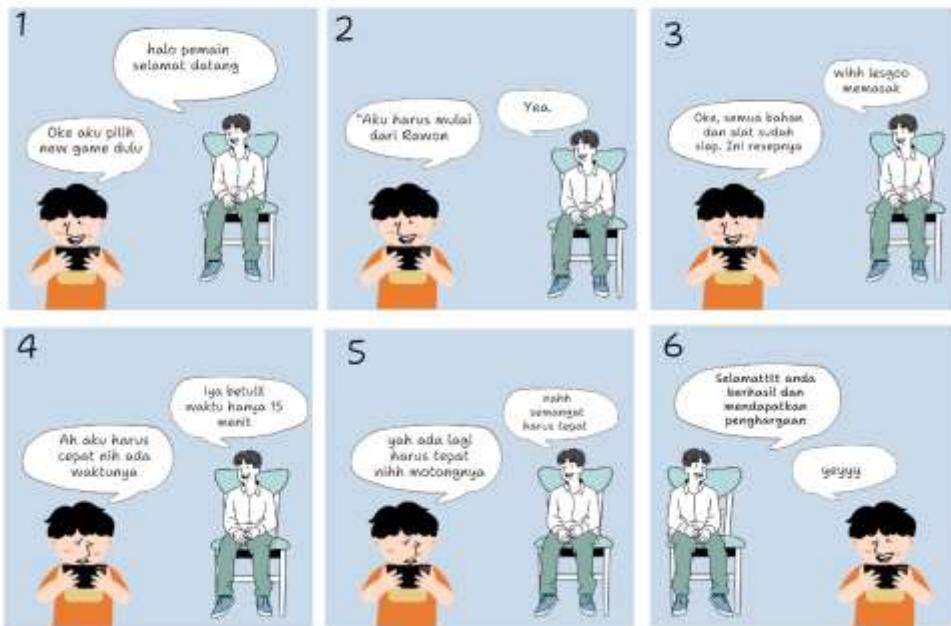
Di dalam stage, pengguna menyelesaikan serangkaian tugas permainan seperti memilih bahan, mengikuti langkah memasak, dan menyelesaikan tantangan.

Stage dianggap selesai jika seluruh langkah berhasil dilakukan sesuai ketentuan game.

f) **Logout**

Setelah selesai bermain atau pengguna ingin keluar, maka pemain dapat melakukan proses *logout* untuk mengakhiri sesi permainan.

# Game Edukasi Memasak



**Gambar 2.** Storyboard Game Edukasi Memasak.

## Gambar 2 Penjelasan Alur Storyboard:

### Scene 1 :

Pemain akan masuk di gamenya, lalu akan ditampilkan halaman menu utama, terdiri dari “Play Game”, “Credits Game”, “Exit”. Tombol “Play Game” untuk masuk ke *stage – stage* yang ada, tombol “Credits” untuk mengetahui developer game.

### Scene 2 :

Pemain setelah masuk ke dalam game, lalu akan berada di tempat di mana aka nada *stage 1*, *stage 2*, dan *stage 3*, *stage – stage* ini berupa rumah makan, dan player harus ke *stage* ke 1 terlebih dahulu untuk memulai game, yaitu memasak rawon, *stage* ke 2 memasak soto. Dan untuk *stage* ke 3 akan memasak rendang.

### Scene 3 :

Didalam stage atau didalam rumah makan tersebut, pemain langsung disediakan bahan, alat, dan juga diperlihatkan terlebih dulu resep, sebelum memulai memasak.

### Scene 4 :

Pemain langsung memulai memasak, tetapi tidak sekedar belajar memasak tetapi ada tantangan saat memasak, yaitu ada hitungan mundur waktu selama 10 detik setiap langkah – langkah memasak di *stage 1*, kalau di *stage 2* sekitar 5 detik setiap langkah – langkah,

dan terakhir di *stage 3* sekitar 3 detik, jika waktu habis di langkah pertama, pemain harus mengulang dari awal.

**Scene 5 :**

Pemain akan menerima tantangan ke dua yaitu ada ketepatan dalam memasak, contoh saat memotong harus akurat dan tepat, dan ada indicator bar yang menentukan ketepatannya, jika tidak tepat akan mengulang kembali, jika tidak tepat saat memotong akan mengulang memotong kembali seperti itu, tetapi juga hitungan waktu akan terus mundur, sehingga pemain harus tepat dalam memasak, dan juga harus teliti saat memasak, agar tidak kehabisan waktu saat memasak.

**Scene 6 :**

Disini jika pemain sudah menyelesaikan setiap langkah – langkah yang ada sampai masakan jadi dan bisa disajikan maka *stage 1* selesai, dan bisa membuka dan melanjutkan ke *stage 2*, dan akan ada penghargaan atau pencapaian dan ada tampilan skor yang sudah dicapai oleh pemain.

**Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan **Roblox Studio** sebagai platform pengembangan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah **Lua** untuk mengatur logika interaksi, sistem stage, dan fitur permainan. Aset visual dan animasi dipilih dan disesuaikan agar memberikan pengalaman memasak yang realistik.

**Pengujian (*Testing*)**

Pengujian dilakukan setelah game selesai dibuat. Pengujian dilakukan melalui *open beta* kepada pengguna dari berbagai rentang usia, sesuai dengan karakteristik pemain *Roblox*. Pengujian bertujuan untuk memastikan fungsi *game* berjalan baik, mudah dipahami, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

**Evaluasi Sistem (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan *game*. Evaluasi menggunakan kuesioner pengguna untuk memperoleh data yang relevan dan akurat. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan versi berikutnya.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil implementasi dari game edukasi yang telah dibuat menggunakan Roblox Studio. Proses implementasi dilakukan berdasarkan perancangan yang dijelaskan pada Bab 3, mencakup tampilan menu utama, sistem transisi antarstage, serta

gameplay dari masing-masing tahapan memasak: Rawon Ponorogo, Soto Makassar, dan Rendang Minangkabau.

Game ini berhasil menampilkan tiga *level* permainan dengan struktur dan mekanisme yang berbeda, namun tetap memiliki pola gameplay yang seragam mulai dari tahap pengambilan bahan, memasak sesuai urutan resep, hingga tahap penyajian. Setiap langkah memiliki durasi waktu dan *progress bar* yang memberikan umpan balik kepada pemain. Dan ada juga skor keberhasilan ketika pemain selesai menyelesaikan semua langkah – langkah.

### Gambar 3 Tampilan Menu Utama

Tampilan awal game menampilkan dua tombol, yaitu **Play Game** dan **Credits**.

Tombol **Play Game** digunakan untuk memulai permainan dan akan men-teleport pemain menuju **Stage 1 (Rawon Ponorogo)** melalui objek **TeleportPart1**.

Tombol **Credits** menampilkan informasi pembuat game.



**Gambar 3.** Tampilan Main Menu & TeleportPart1 Ke Stage1.

### Gambar 4 Stage 1: Rawon Ponorogo

*Stage 1* berfungsi sebagai pengenalan mekanik *gameplay*. Pemain memulai dari area pasar untuk membeli bahan, kemudian menuju area memasak. Pada stage ini terdapat 6 langkah memasak dengan durasi 10 detik setiap langkah yang ditampilkan melalui *GUI Progress Bar* dan *Countdown Timer*.

Pemain harus menekan tombol interaksi untuk menyelesaikan setiap langkah. Jika waktu habis, pemain harus mengulang langkah tersebut. Pada akhir *stage*, pemain memperoleh skor keberhasilan berdasarkan akurasi dan ketepatan waktu.



**Gambar 4.** Area Memasak Di Stage 1 & TeleportPart3 Ke Stage 2.

### Gambar 5 Stage 2: Soto Makassar

Pada *Stage 2*, pemain kembali memulai dari area pasar untuk berbelanja bahan, lalu melanjutkan ke area memasak. Terdapat 7 langkah memasak dengan durasi 5 detik tiap langkah. Tantangan pada *stage* ini lebih sulit karena durasi waktu lebih singkat dibanding *Stage 1*.

GUI yang digunakan masih sama, yaitu Progress Bar dan Countdown Timer. Setelah seluruh langkah selesai, pemain akan melihat skor keberhasilan percobaan ke-2



Gambar 5. Area Memasak di Stage 2 & TeleportPart5 Ke Stage 3.

### Gambar 6 Stage 3: Rendang Minangkabau

*Stage 3* merupakan tahap akhir dengan tingkat kesulitan tertinggi. Pemain tetap melalui area pasar, kemudian ke area memasak. Terdapat 7 langkah memasak dengan durasi 3 detik tiap langkah sehingga memerlukan ketepatan lebih tinggi.

GUI *Progress Bar* dan *Countdown* tetap digunakan. Pada akhir *stage*, pemain mendapatkan skor percobaan ke-3 dan total nilai akhir permainan.



Gambar 6. Area Memasak di Stage 3 & TeleportPart7 Ke Menu Utama.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi game edukasi “Pengenalan Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan Game Edukasi Roblox”, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Game edukasi berbasis Roblox Studio berhasil dikembangkan dengan konsep simulasi memasak tiga masakan tradisional Indonesia, yaitu Rawon Ponorogo, Soto Makassar, dan

Rendang Minangkabau. Setiap tahap (*stage*) memiliki alur interaktif yang terdiri dari proses membeli bahan, menyiapkan bahan, hingga memasak dan menyajikan hasil masakan.

Penerapan metode Waterfall berjalan dengan baik, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi di Roblox Studio menggunakan bahasa pemrograman Lua, hingga pengujian sistem. Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan dan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Game ini berhasil memberikan pengalaman edukatif dan interaktif yang dapat meningkatkan pengetahuan pemain tentang bahan, alat, dan proses memasak makanan tradisional Indonesia. Dengan tampilan 3D yang realistik dan sistem tahapan memasak yang berurutan, pemain dapat belajar sambil bermain secara menyenangkan.

### **Saran**

Untuk pengembangan lebih lanjut, terdapat beberapa saran agar game edukasi ini dapat menjadi lebih optimal dan menarik:

Menambah variasi resep masakan tradisional lain, seperti gudeg, sate, atau nasi goreng khas daerah, agar pemain dapat belajar lebih banyak tentang keanekaragaman kuliner Indonesia.

Mengembangkan fitur multiplayer (memasak bersama) agar pemain dapat berkolaborasi secara daring, sehingga meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran.

Menambahkan sistem penilaian yang lebih kompleks, seperti skor waktu, akurasi memasak, serta leaderboard untuk meningkatkan motivasi pemain.

Meningkatkan kualitas visual dan audio, termasuk animasi memasak, efek suara dapur, dan musik latar tradisional agar pengalaman bermain terasa lebih imersif.

Menerapkan versi mobile (Android/iOS) agar game dapat dijangkau oleh lebih banyak pengguna, terutama kalangan pelajar yang bermain melalui ponsel.

Melakukan uji coba lanjutan dengan lebih banyak responden dari berbagai kelompok usia untuk memperoleh data evaluasi yang lebih luas dan objektif.

### **DAFTAR REFERENSI**

Al Irsyadi, F. Y., & Maisyaroh. (2016). Pengenalan makanan khas asli Indonesia melalui game edukasi. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 14(2).

Ariyani, L., Sagita, S. M., & Mardiyati, S. (2019). Perancangan aplikasi pengenalan masakan khas daerah di Indonesia berbasis Android: Array. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(4), 349–358.

Cahyono, E. B., Firmansyah, T., Suharso, W., & Wibowo, H. (2018). Game edukasi roti mocaf berbasis Android. *SINTECH Journal*, 1(2), 114–120.

Dinata, A. (2018). Pengembangan aplikasi berbasis Android menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) untuk mengajarkan resep masakan tradisional Aceh. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 10(2), 45–55.

Efendi, Y. (2018). Rancangan aplikasi game edukasi berbasis mobile menggunakan App Inventor. *Journal Intra Tech*, 2(1), 39–48.

Fithri, M., & Setiawan, A. (2017). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–75.

Gustiani, D., Anshori, I. F., & Mukminin, A. (2021). Perancangan game edukasi pengenalan sampah organik dan anorganik di lingkungan TKIT Bustanul ‘Ulum. *eProsiding Teknik Informatika*, 2(2).

Hasnawati, & Asriadi. (2022). Aplikasi game memasak kue tradisional Bugis menggunakan Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Logika*, 2(2). <https://doi.org/10.31850/jsilog.v2i2.1113>

Hasyim, N., Senoprabowo, A., & Pramudya, E. R. (2022). Pengembangan konsep game edukasi tentang pengenalan makanan tradisional Indonesia kepada anak-anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi (SNST)*, 12(1).

Henviani, G., Samodra, J. E., & Citrayasa, V. (2022). Pengembangan game simulasi memasak untuk memperkenalkan makanan khas daerah Indonesia kepada siswa tingkat SD. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 3(2). <https://doi.org/10.24002/jiaj.v3i2.6786>

Liem, L. V. (2023). Perancangan game edukasi untuk mengenalkan kekayaan rempah-rempah Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i1.8185>

Nugroho, S. M. S., Sumpeno, S., & Liudyvia, M. (2021). Game edukasi mengenal jajanan tradisional Indonesia berbasis role-playing game (RPG). *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2).

Prana, A. T., Hidayat, F., & Wijaya, P. (2024). Pelatihan game berbasis Roblox dengan pendekatan design thinking untuk pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 33–40.

Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Taufiqurrahman, T. N. H., Sahrul, F., & Lestari, I. P. (2016). Pembuatan game edukasi petualangan Si Gemul sebagai pembelajaran pengenalan daerah Solo Raya pada anak. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2).

Rahayu, S. P., Subandi, D., Qorahman, O., Rifki, M., & Muttaqin, A. Z. (2023). Pembuatan game edukasi pengenalan kue tradisional berbasis Android. *Media Jurnal Informatika*, 15(2). <https://doi.org/10.35194/mji.v15i2.3310>

Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan game edukasi untuk mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X menggunakan aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7.

Sisca Wendi Harisa, Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). Perancangan game edukasi matematika menggunakan Construct 2 untuk kelas VII di SMP N 1 Lareh Sago Halaban. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 2(2), 77–92.

Utami Ningsih, N., Wijayanti, D., & Prasetyo, A. (2023). Pembuatan game edukasi sains berbasis metaverse menggunakan Roblox Studio. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 112–120.

Yuliastika, N., Mayasari, M., & Poerana, R. (2023). Motif penggunaan Roblox oleh anak usia sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 78–85.

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.