

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. 2019. *Industri Kuliner Jadi Penopang Terbesar Perekonomian Kreatif Indonesia*. Diakses pada 5 Oktober 2020 dari <https://ugm.ac.id/id/berita/18389-industri-kuliner-jadi-penopang-terbesar-perekonomian-kreatif-indonesia>
- Akbar, M., dkk. 2014. Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Sistem Operasi Android. *Transmisi: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*. Volume 16 Nomor 4. Diakses pada 9 November 2020 dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/transmisi/article/download/7578/6230>
- Bagaskoro. 2009. *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data*. Sleman: DEEPUBLISH
- Bintarto, R dan Hadisumarmo, S. 1979. *Metode Analisa Geografi*. Jakarta: LP3ES
- Bintarto, R. 1988. Geografi, Ilmu dan Aplikasinya: Sebuah Informasi. *Majalah Geografi Indonesia*. Hal. 63-67
- Creswell, J. W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Daeng, I.T.M., dkk. 2017. Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Perkuliahan. *Acta Diurna*. Volume 6 Nomor 1
- Gal, A.N. 2010. Competitiveness of Small Medium Sized Enterprises-a Possible Analytical Framework. *HEJ: ECO-100115-A*. Diakses pada 23 Oktober 2020 dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Competitiveness-of-small-and-medium-sized-possible/>

Gojek.com. *Tentang Gofood*. Diakses pada 17 September 2020 dari <https://www.gojek.com/gofood/business/#:~:text=GoFood%20adalah%20layan%20pesan%20antar,resmi%20bekerja%20sama%20dengan%20GoFood.>

Gojek.com. *Semangat Baru Gojek*. Diakses pada 17 September 2020 dari <https://www.gojek.com/about/>

Grab.com. *Semua Bermula dari Sebuah Pertanyaan*. Diakses pada 17 September 2020 dari <https://www.grab.com/id/brand-story/>

Huberman, A dan Miles. 1984. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi.1992. Jakarta: Universitas Indonesia

Indraswari, A. dan Kusuma, H. 2018. Analisa Pemanfaatan Aplikasi Go-food bagi Pendapatan Pemilik Usaha Rumah Makan di Kelurahan Sawojajar Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi*. Volume 2 Jilid 1

Ištvančić M. Milić D.C. Krpić Z. 2017. Digital Marketing in the Business Environment. *International Journal of Electrical and Computer Engineering Systems*. Volume 8 Nomor 2

Januraga, Pande. 2013. *Penentuan Sampel Penelitian Kualitatif, Rules of Thumbs*. Diakses pada 19 Februari 2021 dari https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_dir/53489634ada002c3f4d87f1294ad23f8.pdf

Jogiyanto H.M. 2004. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit Andi, Edisi Kedua, Yogyakarta

Kasemin, Kasiyanto. 2015. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Media

Lazuardi, M., dan Triady, M. S. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Kuliner Nasional*. PT. Republik Solusi

Luciana, M., dan Aldi, B. E. 2018. Analisis Daya Saing Industri Kreatif (Studi Kasus DKI Jakarta). *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Sosial*. Volume 9 Nomor 1

Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher

Matthews, John A. dan Herbert, David T. 2008. *Geography: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press

McKeown, P. 2001. *Information Technology dan The Networked Economy*. Orlando: Harcourt

Mesenbourg, Thomas L. 2001. Measuring The Digital Economy. *United States Bureau of the Census*. Diakses melalui laman <https://census.gov/content/dam/Census/library/working-papers/2001/econ/umdigital.pdf> pada tanggal 10 Juni 2020

Moore, P. 2003. *Environment of e-learning*. UNESCO

Mungkasa, O. 2020. Bekerja dari Rumah (*Working From Home/WFH*): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID-19. *The Indonesian Journal of Development Planning*. Volume 4 Nomor 2

Nenny. 2008. Industri Kreatif. *Jurnal Ekonomi*. Volume 13 Nomor 3

- Paul, M. C. J. 2002. Supply and Demand-Driven Spillovers and Productivity Growth. *Japan the World Economy*. Volume 14, 285-304. Dikases pada 23 Oktober dari <https://citeseerx.ist.psu.edu.com>
- Patton, M.Q. 1990. Qualitative Evaluation and Research Methods. *Newbury Park: Sage Psikologi Sosial*. Volume 1 Nomor 32-47
- Poerwandari, E.K. 2007. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: perfecta.lpsp3.ui
- Porter, M. E. 2006. *Versenystrat'egia*. Akad'emiai Kiad'o: Budapest
- Rahmana, A. 2009. Peranan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Daya Saing Usaha Kecil Menengah. *Seminar nasional Aplikasi Teknologi Informasi*. Diakses pada 5 Oktober dari <https://www.researchgate.net/publication/277829110>
- Riadi, Y. 2018. *Industri Makanan Penyumbang Terbesar Ekonomi Kreatif 2017*. Diakses pada 5 Oktober 2020 dari <https://selular.id/2018/02/industri-makanan-penyumbang-terbesar-ekonomi-kreatif-2017/>
- Rachmawati, R., dan Rijanta. 2012. Population Mobility and Urban Spatial Structure: Does the Use of Information and Communication Technology Matter?. *Regional Views*. Nomor 25
- Rachmawati, R. 2014. *Pengembangan Perkotaan dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Rachmawati. 2018. Virtual Space Utilization in the Digital SMEs Kampongs: Implementation of Smart City and Region. *Journal of Studies and Research in Human Geography*. Volume 12 Nomor 1

- Rachmawati, R., dkk. 2020. Pemanfaatan Virtual Space pada Masa Pandemi Covid-19. *Rembug Pageblug Dampak, Respons, dan Konsekuensi Pandemi Covid-19 dalam Dinamika Wilayah*. Yogyakarta: BPFM
- Rochani, A. 2017. Strategi Pengembangan Industri Kreatif dalam Mewujudkan Kota Cerdas. *Porsiding Seminar Nasional Inovasi dalam Pengembangan Smart City*. Volume 1 Nomor 1
- Santosa, dkk. 2020. Strategi Pengembangan Industri Kreatif di Jawa Tengah. *Proceeding SENDIU*. Diakses pada 9 Juni 2021 dari <https://unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendiu/article/view/8027/2997>
- Santosa, L. W., dan Muta'ali, L. 2014. *Bentang Alam dan Bentang Budaya*. Yogyakarta: BPFM
- Sartohadi, J., Suratman, Jamulya, Dewi, N. I. S. 2012. *Pengantar Geografi Tanah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Silaban, M. W. 2019. *Faktor Penyebab Pertumbuhan Industri Kreatif di Yogyakarta Tinggi*. Diakses pada 21 Oktober 2020 dari <https://bisnis.tempo.co/read/1221592/faktor-penyebab-pertumbuhan-industri-kreatif-di-yogya-tinggi>
- Sudjana, N. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: GRASINDO

- Suryadi, D.F., dan Ilyas, M. I. 2018. Adopsi Online Food Delivery Service bagi Wirausaha Pemula di Kota Makassar (Studi Kasus pada Big Bananas). *Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNP2M)*
- Suyanto, M. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis*. Yogyakarta: Andi
- Taufik, dkk. 2020. Peranan Platform Food Delivery Service dalam Mendukung Marketing Mix UKM di Masa New Normal. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*. Volume 22 Nomor 02
- Tjiptono, F. 2015. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi)
- Wardiana. 2002. Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Makalah seminar dan Pameran Teknologi Informasi: Fakultas Teknik UNIKOM*. Diakses pada 17 Mei 2021 dari <http://eprints.rclis.org/6534/>

ACUAN NORMATIF

- Kota Yogyakarta dalam Angka tahun 2020
- Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 tahun 2010 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta
- Peraturan Presiden nomor 28 Tahun 2008 tentang Kebijakan Industri Nasional
- Peraturan Presiden nomor 142 tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional
- Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Yogyakarta tahun 2017-2022

Undang-undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen