

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. P. (2021). *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Agus Sambodo, M. P. (2020). *Kantor Depan Hotel*. Makasar : Nas Media Pustaka.
- Alexander, K. (2013). *Kompendium der visuellen Information und Kommunikation*. Jerman: Springer Berlin Heidelberg.
- Althof, W. (2019). *Incoming-Tourismus*. Berlin : De Gruyter Verlag.
- Andrews, S. (2013). *Hotel Housekeeping: A Training Manual*. New York : McGraw Hill Education.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ataş, D., & Genç, A. (2017). Deutsch als Fremdsprache im Tourismus: Empirische Untersuchungen zur Kommunikation in der Tourismusbranche. *Journal Language and Literatur of Selçuk Univerty*.
<https://doi.org/10.21497/sefad.377459>, no. 38, pp. 433 – 456
- Autonome Provinz Bozen. (n.d.). Ausbildungs-, Studien- und Berufsberatung von Autonome Provinz Bozen. Diunggah pada 28 Maret 2022 melalui <https://www.provinz.bz.it/bildung-sprache/ausbildungs-studien-berufsberatung/default.asp>
- Badan Pusat Statistik. (2019). Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia (2018-2019). Diunggah pada 1 April 2022 melalui <https://www.bps.go.id/indicator/16/1821/1/jumlah-kunjungan-wisatawan-mancanegara-ke-indonesia-menurut-kebangsaan.html>
- Bafadhal, A. S. (2018). *Perencanaan Bisnis Pariwisata: Pendekatan Lean Planning*. Malang : Universitas Brawijaya Press.
- Bastian, J., & Aufenanger, S. (2017). Tablets in Schule und Unterricht. *Forschungsmethoden Und-Perspektiven Zum Einsatz Digitaler Medien*. Wiesbaden: VS.
- BIC.at - Hotelsekretär*in. (n.d.). diunggah pada 22 Maret 2022 melalui https://www.bic.at/berufsinformation.php?beruf=hotelsekretaerin&bereich=bi_bl_brf®st=0&bg=2&bw=0&af=3&bst=A&brfid=709&reiter=1
- BIC.at - Online Berufsinformation. (n.d.). diunggah pada 5 Maret 2022 melalui <https://www.bic.at/index.php>
- Böhringer, J., Bühler, P., Schlaich, P., & Sinner, D. (2014). *Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien*. Berlin : Springer Berlin Heidelberg.
- Burwitz-Melzer, E., Mehlhorn, G., Riemer, C., Bausch, K.-R., & Krumm, H.-J. (2016). *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen : Narr Francke Attempto Verlag

- Dalipi, B. (2015). *Evaluation von Lernplattformen* [Diploma Thesis, Technische Universität Wien]. reposiTUM. <https://doi.org/10.34726/hss.2015.34422>
- Darmawan, D. (2013). *Mobile learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*. In Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Deni, A., & Pratomo, T. P. (2020). *Learning 5.1*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Deutscher Tourismusverband. (2022). *Piktogramme, Tourismus, Barrierefreiheit, touristische Angebote*. Deutscher Tourismusverband. Diunggah pada 1 April 2022 melalui <https://www.deutschertourismusverband.de/service/touristische-informationsnorm-tin/gastgeberverzeichnis/piktogramme.html>
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=OE9JDwAAQBAJ>
- Fereidooni, K., Hein, K., & Kraus, K. (2018). *Theorie und Praxis im Spannungsverhältnis: Beiträge für die Unterrichtsentwicklung* (p. 191). Münster : Waxmann Verlag.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Firmansyah, R., Nisa, H., & Permana, A. (2020). Peranan Smartphone Dalam Dunia Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Volume, 7*, 141.
- Fischer, B. (2014). *Entwurf einer Android-Applikation zum Erlernen von Konzepten der Informatik auf Basis von Ideen der Gamification* [Master Thesis]. reposiTUM. <https://doi.org/10.34726/hss.2014.25645>
- Fischer, F., Wecker, C., & Stegmann, K. (2015). *Auswirkungen digitaler Medien auf den Wissens-und Kompetenzerwerb in der Schule*. München : Die Ludwig-Maximilians-Universität München. [10.5282/ubm/epub.38343](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:5:1-63834-p0333-7)
- Friedrich, K., Bachmair, B., & Risch, M. (2012). *Mobiles Lernen mit dem Handy. In Herausforderung und Chance*. Weinheim : Beltz.
- Gervé, F., & Peschel, M. (2013). *Medien im Sachunterricht. Gläser, E./Schönknecht, G.: Sachunterricht in Der Grundschule. Entwickeln–Gestalten–Reflektieren. Arbeitskreis Grundschule–Der Grundschulverband, 139*, 58–79.
- Hamann, G. (2020). *15,4 Juta Orang Belajar Bahasa Jerman Sebagai Bahasa Asing*. Diunggah pada 7 April 2022 melalui *dw.Com*. <https://p.dw.com/p/3dJZE>
- Handayanti, D. Y. P., Indrawidjaja, A., Rosana, H., & Syarief, W. (2013). *Willkommen!!! : Ein Deutsch-Lehrwerk für den Tourismus (Pelajaran Bahasa Jerman untuk Pariwisata)* (4th ed.). Jakarta : Katalis.
- Hänssler, K. H., Dahringer, B., Baier, M., Fuchs, W., Frauenrath, M., Hänssler, M., Jaeschke, A. M., Hansen-Hagge, C., Retzl, W., & Scheefer, U. (2020). *Management in der Hotellerie und Gastronomie: Betriebswirtschaftliche Grundlagen*. Berlin : De Gruyter.
- Herlinah, S. K. M. S. M. K. H. S. K. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

- Horz, H., & Ulrich, I. (2015). VI-2 Lernen mit Medien. In *Empirische Bildungsforschung* (pp. 25–39). Heidelberg : Springer Verlag.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (2010). *English for Specific Purposes* (25th ed., Vol. 25). Cambridge University Press.
- I Gusti Bagus Rai Utama, S. E. M. A. (2015). *Pengantar Industri Pariwisata*. Yogyakarta : Deepublish.
- Iftode, D. (2019). Generation Z and Learning Styles. *SEA: Practical Application of Science*, VII(21 (3/2019)), 255–262.
- Joao, P., Nuno, D., Fábio, S. F., & Ana, P. (2019). A Cross-Analysis of Block-Based and Visual Programming Apps With Computer Science Student-Teachers. *Education Sciences*, 9(3), 181.
- JustApp - Mobile App builder for Android & iOS*. (n.d.). Diunggah pada 11 Maret 2022, melalui <https://justapp.id/>
- Kappeller, W., & Mittenhuber, R. (2013). *Management-Konzepte von A–Z: Bewährte Strategien für den Erfolg Ihres Unternehmens*. Wiesbaden : Gabler Verlag.
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta : Deepublish.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, October 4). *Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara 2021*. Pusat Data Dan Sistem Informasi, Kemenparekraf/Baparekraf. Diunggah pada 11 April 2022 melalui <https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/Statistik-Kunjungan-Wisatawan-Mancanegara-2021>
- Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Ketintang : Scopindo Media Pustaka.
- Kidi, N., Kanigoro, B., Salman, A. G., Prasetyo, Y. L., Lokaadinugroho, I., & Sukmandhani, A. A. (2017). Android Based Indonesian Information Culture Education Game. *Procedia Computer Science*, 116, 99–106.
- Kirchner, E. (2020). Prototypen entwickeln und einsetzen. In *Werkzeuge und Methoden der Produktentwicklung* (pp. 367–404). Springer Berlin Heidelberg.
- Kommission der Europäischen Gemeinschaft. (2013). *Fremdsprachen in der Grundschule, Sachstand und Konzeptionen*. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 17.10.2013.
- Kordts-Freudinger, R., Schaper, N., Scholkmann, A., & Szczyrba, B. (2021). *Handbuch Hochschuldidaktik*. Bielefeld : wbv Publikation.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930.
- Koskinen, I., & Frens, J. (2017). Research Prototypes. *Archives of Design Research*, 30(3), 5–14. <https://doi.org/10.15187/adr.2017.08.30.3.5>
- Kurniawan, F. (2021, February 26). *Punya 202 Juta Pengguna Internet, RI Jadi Incaran Aplikasi Ilegal Raup Keuntungan*. Sindonews. Diunggah pada 22 Maret

2022 melalui <https://www.idxchannel.com/economics/punya-202-juta-pengguna-internet-ri-jadi-incaran-aplikasi-ilegal-raup-keuntungan>

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Surabaya : Prenada Media.
- Lévy-Hillerich, D. (2005). *Kommunikation im Tourismus: Kursbuch*. Berlin : Cornelsen.
- Luger, K. (2017). Kommunikation im Tourismus. *University Salsburg Medien Journal*, 18, 2–19.
- Maghetiu, A. (2019). Gute Gründe, um Deutsch zu Lernen – Zur Motivation der BWL- Und VWL- Studierenden an der West-Universität Temeswar für den Fremdsprachenunterricht. *PCTS Proceedings (Professional Communication & Translation Studies)*, 12, 129–137.
- Majid, A. (2012). *Mobile Learning*. Penelitian Pendidikan. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- McQuiggan, S., McQuiggan, J., Sabourin, J., & Kosturko, L. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. Winheim : Wiley Verlag.
- Mistriani, N., Nasrullah, N., Lestari, N., Revida, E., Simarmata, M. M. T., Murdana, I. M., Suwandi, A., Utami, N. R., Lestari, Y., & Tristantie, N. (2021). *Pengantar Pariwisata dan Perhotelan*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Montrieux, H., Vanderlinde, R., Courtois, C., Schellens, T., & de Marez, L. (2014). A Qualitative Study about the Implementation of Tablet Computers in Secondary Education: The Teachers' Role in this Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112, 481–488.
- Niegemann, H. M., Hessel, S., Hochscheid-Mauel, D., Aslanski, K., Deimann, M., & Kreuzberger, G. (2013). *Kompendium E-Learning*. Springer Berlin Heidelberg.
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Formative Evaluation in Educational Design Research. *Design Research*, 153.
- Nindynar Rikatsih, M. K., Ria Wuri Andary, S. S. M. I. K., Muhammad Shaleh Z, S. T. S. E. M. M., Lila Pangestu Hadiningrum, M. P., Dr. Irwandy, S. K. M. M. S. P. H. M. K., Retno Dewi Prisusanti., S. S. T. M. P. H., Mayun E. Nggaba, S. P. M. P., Dr. Pramono Hadi., S. P. M. S., Bantors Sihombing, S. S. M. S., & Dr. Jan Setiawan, S. S. M. S. (2021). *Metodologi Penelitian di Berbagai Bidang*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Nseibeh, M. (2015). Rolle der Germanistik in heutigen Asien. *Deutschunterricht Im Interkulturellen Kontext*, 320. Diunggah pada 2 Maret 2022 melalui www.goethe.de/lhr/prj/
- Pane, S. F., Hardy, I. H., & Sujadi, E. C. (2020). *Pengembangan Smart Conveyor Pada Tracking Barang Berbasis IOT*. Jakarta : Kreatif Industri Nusantara.
- Perdikuri, K. (2014). Students' Experiences from the use of MIT App Inventor in classroom. *Proceedings of the 18th Panhellenic Conference on Informatics*, 1–6.

- Piktogramme - Bibliothek - Wissen macht Ah! - TV - Kinder.* (n.d.). Diunggah pada 22 Maret 2022 pada <https://kinder.wdr.de/tv/wissen-macht-ah/bibliothek/kuriosah/symbole/bibliothek-piktogramme-100.html>
- Puhek, E. (2014). *Die visuelle Weltsprache der Piktogramme: Formen und Funktionen von Piktogrammen im Kontext von Kunst und Technologie.* Hamburg : Diplomica Verlag.
- Reitzer, C. (2014). *Erfolgreich lehren: Ermutigen, motivieren, begeistern.* Beidelberg : Springer Verlag.
- Richards, J. C. (2010). *Curriculum Development in Language Teaching (E-Book).* In *Cambridge Professional Learning.* Cambridge University Press.
- Richter, G. (2007). *Erfolgreich kommunizieren im Tourismus : so treffen Sie immer den richtigen Ton!* Berlin : Erich Schmidt Verlag.
- Roche, J. (2016). *Kriterien für die Auswahl von Lernmaterialien und Medien.* Buchbeitrag. Tübingen : Ludwig-Maximilians-Universität München. <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.43376>
- Sandy, T. A. (2014). *Power Point Android.* Jakarta : Ahlimedia Book.
- Santika, W. I., Hartatik, S. F., & Fitriani, E. (2021). Pengembangan Media Berbasis Android untuk Memfasilitasi Pembelajaran Speaking di Kelas VII SMP. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo, 2(01), 309–317.*
- Satyaputra, A. (2014). *Beginning Android Programming with ADT B.* Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Schaumburg, H., & Prasse, D. (2018). *Medien und Schule.* Leipzig : Verlag Julius Klinkhardt.
- Schön, S., & Ebner, M. (2013). *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien: 2.* Berlin : epubli verlag
- Schulz, A., Eisenstein, B., Gardini, M. A., Kirstges, T. H., & Berg, W. (2020). *Grundlagen des Tourismus.* Berlin : De Gruyter.
- Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi, 2(2).*
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran, *Disampaikan pada Seminar & Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan Tanggal 3-4 Februari 2017.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Smaldino, S. E., Lowther, D., Mims, C., & Russell, J. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). London : Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (S. Y. Suryandani, Ed.; 4th ed.). Bandung : Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan (I).* Yogyakarta : Graha Ilmu.

- Universität des Saarlandes. (2020). *Handbuch Bildungstechnologie* (H. Niegemann & A. Weinberger, Eds.). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-54368-9>
- UNJ, P. B. J. (2021). *Kurikulum – Prodi Pendidikan Bahasa Jerman*. Diunggah pada 2 Maret 2022 melalui http://fbs.unj.ac.id/jerman/?page_id=19
- Valentine, L. (2013). *Prototype: Design and Craft in the 21st Century*. Londo : Bloomsbury Publishing.
- Vogel, C., Weidlich, J., & Bastiaens, T. (2017). *Instructional Design und Medien*. Fern Universität in Hagen, Fakultät für Kultur-und Sozialwissenschaften.
- Wirawan, P. E. (2020). *Sikap Dasar Profesi Perhotelan*. Bali : Pelawa Sari
- Würffel, N. (2021). Lehr- und Lernmedien. In C. Altmayer, K. Biebighäuser, S. Haberzettl, & A. Heine (Eds.), *Handbuch Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Kontexte – Themen – Methoden* (pp. 282–300). J.B. Metzler.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media.
- Yuan, Y.-P., Wei-Han Tan, G., Ooi, K.-B., & Lim, W.-L. (2021). Can COVID-19 pandemic influence experience response in mobile learning? *Telematics and Informatics*, 64, 101676.

