

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 9-20.
- Adela, R. L., & Wibowo, A. (2022). Penerapan Knowledge Management Terhadap Kinerja Front Desk Agent Di Vanilla Hotel Batam. *Jurnal Of Tourism, Institut Seni Indonesia Padang*, 36-41.
- Alfiansyah, K. (2019). Pengembangan Aplikasi Smartphone Kjpai Berbasis *Android* Menggunakan Appyjet Untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. 1-117.
- Anthony, V., & Dewi H, R. (2020). Analisis Faktor Loyalitas Staf Pada Bagian Executive Lounge Di Departemen *Front office* Di Pullman Jakarta Indonesia. *Jurnal British, Universitas Bunda Mulia*, 52-57.
- Asnad, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Merakit Komputer Untuk Siswa Kelas X Di Smk. *Jurnal Teknik Elektronika Dan Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Cahyad Hari, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 35-43.
- Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Education Journal*, 35-43.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pgmi*, 109-115.
- Damiyana, D., & Sari M, D. (2020). Tugas Dan Tanggung Jawab Staff *Front office* Pada Rumah Sakit Mekarsari. *Jurnal Lentera Bisnis* , 12-24.
- Devarainy, D., Ningrum, B. R., Iskandar, S. F., & Astuti, I. (2022). Pengembangan *Mobile learning* Berbasis *Android* Pada Materi Fisika Rangkaian Listrik. 117-126.
- Dewayanti, O. (2019). *Kantor Depan Dan Seksi Reception*. Jakarta.
- Elsa. (2022). Peran Pariwisata Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat. Sktip Pgri. *Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan: Sumatera Barat*.

- Febrianti. (2020). Pelaksanaan Tugas Resepsionis Dalam Memberikan Pelayanan Pada Hotel Grand Charlee Pali. *Polteknik Negeri Sriwijaya, Palembang*, 1-15.
- Firmansyah, L. (2018). Penerapan Pendekatan Mastery Learning Dalam Mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Dan Pemindah Tenaga. *Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung*.
- Guswiani, Wini, Darmawan, D., Hamdani, A. N., & Noordiana, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran *Front office* Di Kelas Xi Akomodasi Perhotelan Smkn 3 Garut . *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Hasan, B. (2017). Pengembangan Kurikulum.
- Hasanah, U., Doriza, S., & Rahmadhani, R. (2020). The Implication Of *Android-Based Mobile learning* On Housekeeping Subject. *Aasec 2020*, 1-6.
- Hasrian Rudi Setiawan, A. J. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 4 No. 2, 112-119.
- Imam Mahfud, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science And Education Journal*, 31-37.
- Irwanto, & Guswiani, W. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran *Front office* Di Kelas Xi Akomodasi Perhotelan Smk N 3 Garut. *Literasi, Universitas Alma Ata Yogyakarta*, 77-91.
- Khasanah, F., & Prakoso F, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan* , 44-49.
- Khomarudin N, A., Efriyanti, L., & Tafsir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Berbasis *Android* Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Journal Of Education Studies*, 72-87.
- Laili, I., Ganefr, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 306-315.

- Lulud Oktaviani, M. A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 6, No. 2, 437-444.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science And Education Journal*, 31-37.
- Maryanto, A., & Afriansyah, H. (2019). Administrasi Peserta Didik. *Universitas Negeri Padang*.
- Matheus Supriyanto Rumetna, T. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan. *Jurnal Simetris*, Vol. 11 No. 1, 119-128.
- Maulidina, M. A. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 113-118.
- Melyawati, P. N., Suriani, M. N., & Ariani, P. R. (2022). Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran *Front office* Di Smk Negeri 1 Kubu. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 102-111.
- Mutia, R. (2020). Implementasi Algoritma Interpolation Search Untuk Pencarian Data Check In Check Put Pada Hotel Royal Suite Condotel Medan. *Jurnal Pelita Informatika, Universitas Budi Darma*, 418-422.
- Nurhayati, N., & Rinjani, D. (2021). Strategi *Front office* Dalam Meningkatkan Pelayanan Saat Pandemi Covid-19 Di Hotel Candra Dewi Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan*, 52-59.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Institut Ilmu Al-Qur'an*, 171-187.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 437-444.
- Oktaviani, R. (2021). Pengembangan Media Mading 3d Untuk Literasi Budaya Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Hadiwarno. 1-43.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pendidikan, B. S. (2008). *Insturmen Validasi Bahasa*. Jakarta: Bnsp.

- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie. *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, 137-152.
- Putri, C. A. (2022). Studi Kuantitatif Deskriptif Kecenderungan Smartphone Addiction Pada Remaja Remaja Di Masa Pandemi Covid-19. *Universitas Katolik Widya Mandala*.
- Rahmat F, R., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, & Yunus, Y. (2019). Kurikulum Di Sekolah Menengah Kejuruan Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 117-126.
- Ratih Puspasari, T. S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie. *Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, Volume 3, No. 1, 137-153.
- Rio Bagus Purnama, F. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Berbasis *Android* Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Sma Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 64-74.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, Volume 29, Nomor 2, September 2021.
- Santosa, B. (2018). Uji Kompetensi Berbasis Kerja Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Prosiding Konferensi Nasional Ke- 7*, 135-142.
- Saputra, R. H., Baba, J. A., & Siregar, G. Y. (2018). Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 23-38.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 112-119.
- Siahaan, M., & Valentino C, R. (2022). Pengembangan Dan Implementasi Aplikasi Hotel Di Sekolah Smkn 2 Batam Menggunakan Framework Addie. *Prosiding National Conference For Community Service Project (Nacospro)*, 862-865.
- Sugiyono, Sutarman, & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (Cbt) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal Of Business Intelligence*, 1-8.

- Suhartina, A., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengembangan *Mobile learning* Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal It-Edu*, 15-23.
- Suryani, L. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Front officemateri* Penanganan Check Intamu Individu. *Journal Of Education Action Research*, 17-24.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 171-187.
- Torisa U, I. (2021). Pelaksanaan Uji Kompetensi Di Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, Universitas Budi Luhur*, 98-104.
- Wahzudik, N., Budisantoso T, H., & Sulistio, B. (2018). Kendala Dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies*, 88-97.
- Widyastuti, S. E. (2018). Using The Addie Model To Develop Learning Material For Actuarial Mathematics . *Journal Of Physics*, 1-8.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. *Seminar Nasional Tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama Antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare Dengan Pascasarjana Uin Alauddin Makassar* (Hal. 1-21). Makassar: Uin Alauddin Makassar.