

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R.& Vahlia, I. (2016). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika”. *Jurnal Aksioma*, 5(2): 152-160.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Atmodjo, Marsum W. & Fauziah, Siti. (2015). *Professional Waiter*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fakultas Teknik UNJ. (2020). *Buku Pedoman Akademik Fakultas Teknik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Febryanti, Adinda. 2022. Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Pengolahan Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Hastini, L.Y., Fahmi, R., Lukito, H. (2020). “Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?”. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1): 12-28. Diakses pada halaman web pada tanggal 13 Februari 2023: <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Hayati, Nur. (2018). [skripsi]. *Pengembangan Media Video Molecular Gastronomy Teknik Spherification Untuk Siswa SMK*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Husin, Nanang. (2021). ”Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung”. *Jurnal Esensi Infokom*, 5(2): 31-36.
- Iskandar, Akbar. Dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Izza. E.H., Bahar. A., Suhartiningsih., & Kristiastuti. D. (2021). “Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android pada Materi Peralatan Makan dan Minum serta Alat Hidang”. *Jurnal Tata Boga*, 10(3): 449-457.
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., Sachriani, Jarudin. (2023). “Mobile Learning American Services as Digital Literacy in Improving Students’ Analytical Skill”. *Journal of Advance Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 31(2): 184-196. Diakses pada halaman web pada tanggal 3 September 2023: <https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196>
- Khuzaini, N., & Sulistyono, T. Y. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga”. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1): 178-183. Diakses pada halaman web pada tanggal 9 Januari 2023: <https://doi.org/10.32528/gammath.v6i1.5393>

- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta: Prenada Media.
- Lukum, Astin. (2019). "Pendidikan 4.0 di Era Generasi Z: Tantangan dan Solusinya". *Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia*, 2: 1-3.
- Maydiantoro, Albet. (2021). "Research Model Development: Brief Literature Review" *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2): 29-35.
- Mufidah, Lina & Rachmawati, Eka. (2020). *Buku Ajar Seputar Food And Beverages Service*. Jakarta: Deepublish.
- Novita. M.S., Rahmad. M., & Syafi'i. M. (2018). "Design Android Mobile Learning Application Using Appy Pie on Temperature and Heat Materials". *Proceedings of the 2nd UR International Conference on Educational Sciences*: 599-606.
- Nurlaila & Yulianti, Y. (2017). *Food Service (Tata Hidang)*. Jakarta: Abdiya Tama.
- Permana. K.S. (2019). "Ketika Pengguna Internet dan *Smartphone* Terus Meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia," *Tribunnews.com*. <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>.
- Pradipta, Meitri W. (2016) "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Computer Assisted Intruction (CAI). *Majalah Ilmiah INTI*, 9(1): 44-48.
- Putra, R.S., Wijayati. N., & Mahatmanti. F.W. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2): 2009-2018.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A.T. (2020). "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317-327.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Satyaputra, A. & Aritonang, E.M. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setyaningsih, E., Sunandar, A., & Setiadi, A.E. (2019). "Pengembangan Media *Booklet* Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak". *Jurnal Pedagogi Hayati*. 3(1): 44-52.

- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J.F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E.D., Basith, A., Giap, Y.C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana Media.
- Sikumbang, Syaidina Putri. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Tipe Pelayanan Room Service* [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Sinaga, M., Auzar, & Permatasari, S. (2021). "Analysis of Android-Based Learning Media Needs as Support for Online Learning in Writing Short Stories". *Proceedings of the Universitas Riau International Conference on Education Technology*: 15-18.
- Strong, Roy C. (2002). *Feast A History of Grand Eating*. London: Jonathan Cape.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., Surjono, H.D. (2017). "Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1): 26-37.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani. B., Sulandjari. S., Sutiadiningsih. A., & Romadhoni. I. (2021). "Pengembangan Media Berbasis Android Kompetensi Dasar Telur dan Hasil Olahannya bagi Siswa SMK". *Jurnal Tata Boga*, 10(1): 194-203.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syaidina, P.S., Yulianti, Y., Riska, N. (2022). "Development of Interative Multimedia for Room Service Subject". *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 15(1): 85-95. Diakses pada halaman web pada tanggal 4 September 2023: <https://doi.org/10.24036/tip.v15i1>
- Tegeh, I M., Jampel, I N., Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahid, A. H., Najiburrahman, Rahman, K., Faiz, Qodriyah, K., Hambali, el Iq Bali, M. M., Baharun, H., & Muali, C. (2020). "Effectiveness of Android-Based Mathematics Learning Media Application on Student Learning Achievement". *Journal of Physics: Conference Series*, 1594(1). Diakses pada halaman web pada tanggal 9 Januari 2023: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012047>
- Widiatno. R., & Nurlaela. L. (2014). " Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Memasak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Blitar". *E-journal Boga*, 3(1): 89-99.

Winarni, Endang W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiwoho, Ardjuna. (2008). *Pengetahuan Tata Hidang*. Jakarta: Esensi.

Yulianti, Y., Sukardjo, M., Riska, N. & Kandriasari, A., Wibowo, P. (2021). "Effectiveness of Android-based and Computer-based Learning Media to Enhance Children's Cooking Skills". *Teacher Education and Professional Development in Industry 4.0*: 372-379

