

## DAFTAR PUSTAKA

- 2003, U.-U. R. I. N. 20 T. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. In *Zitteliana* (Vol. 18, Issue 1).
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. In *Journal of Basic Education Studies* (Vol. 4, Issue 1).
- Ardans, K. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Materi Konsep*.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. In *Jurnal Teknologi Informasi D* (Vol. 17).  
<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/f,ti1/article/view/1658>
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. In *Jakarta: PT Raja grafindo persada* (Vol. 36, Issue 1).
- Bakhrudin, Shoffa, Holisin, Ginting, Fitri, Lestari, Pudyastuti, Zainuddin, Alam, & Kurniawati. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Bani Ahmad, Y. (2018). Student Perceptions on English pronunciation after course phonetics and phonology. In *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* (Vol. 6, Issue 1). <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Belakang, L. (2021). Modul Adobe Illustrator. *Phys. Rev. E*, 24.  
[http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz\\_Zapata\\_Adriana\\_Patricia\\_Artículo\\_2011.pdf](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz_Zapata_Adriana_Patricia_Artículo_2011.pdf)
- Buana, P. (2017). *Model Pembelajaran, Discovery Learning dan Penerapannya*.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEP*. Undiksha Press.
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. In *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika* (Vol. 7, Issue 1).  
<https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Damayanthi, N. P. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Adobe Captivate. In *Seminar Nasional Royal (SENAR)* (Vol. 1, Issue 1).  
<https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/233>
- Dangnga, M. S., & Muis, A. A. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif. In *Si Buku Makassar* (Vol. 2, Issue 1).

- Darma Putra, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. In *Journal of Education Technology* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdurrahman, A., & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. In *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1901>
- Dewi, N. K. A. S. C. (2022). *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian*.
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. In *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. In *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)* (Vol. 6, Issue 2).
- Helpiastuti, S. B. (2018). Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening “Pasar Lumpur” Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember). *Journal of Tourism and Creativity*, 2(1), 13–23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/download/13837/7204/>
- Hendratman, H. (2017). *The Magic Of Adobe Premiere Pro* (Informatik).
- Hendri, N., & Novrianti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. In *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 16, Issue 2). <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193>
- Herdyansyah, E., & Agung, Y. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo*.
- Hernawati, E., & Aji, P. (2016). Perancangan dan penerapan konten e-learning melalui learning management system dalam meningkatkan motivasi belajar. In *Journal of Information System Engineering and Business Inteligence* (Vol. 2, Issue 1). <https://www.e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/1399>
- Huettner, B. (2008). *Adobe captivate 3 guía del usuario*. Wordware Publishing.

- Japar, M., Fadhillah, D. N., & H.P, G. L. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. jakatmedia@gmail.
- Kumar, S. (2013). Front Office Basics. In *Slideshare*. <http://www.slideshare.net/SunilKumar148/arrivaldeparture>
- Kurniawati, I., & Ekohariadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents* (Vol. 5, Issue 2).
- Lianawati, & Fitrayati, D. (2017). Pengembangan Media Adobe Captivate Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas Xi Ips Sma Negeri 18 Surabaya. In *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* (Vol. 5, Issue 3).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. In *Jurnal Kwangsan* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Muhammad, A. F., & Adila, F. (2021). Pengembangan Chatbot Percakapan Bahasa Inggris Menggunakan Dialogflow. In *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1821>
- Nanjar, H. (2018). *Pemanfaatan Multimedia dalam Mengembangkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Daarul Mu'minin As' adiyah No. 12 Doping .... 12*. [https://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/17488%0Ahttps://repositori.uin-alauddin.ac.id/17488/1/Hamdan Nanjar.pdf](https://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/17488%0Ahttps://repositori.uin-alauddin.ac.id/17488/1/Hamdan%20Nanjar.pdf)
- Partono, J., Wulandari, Y., & Indyastuti, P. (2020). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*. [http://eprints.uad.ac.id/21570/1/7. Joko Partono %281551-1559%29.pdf](http://eprints.uad.ac.id/21570/1/7.%20Joko%20Partono%20%281551-1559%29.pdf)
- Permatasari, S. S., & Kristanti, A. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan di SMAN 19 Surabaya*.
- Prastyo, I., & Hartono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Adobe CC pada Gerak Parabola. In *Phenomenon: Vol. 10 (NO. 1)* (Issue Adobe , gerak parabola). <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/6854/2982>
- Pujihastuti, A. (2020). *Front Office (C3) Kelas XI*. <http://gp-a2.blogspot.com.cy/2009/05/front-office.html>
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*,

- Putra, A. E. (2008). *Tutorial Adobe Captivate 3.0*.  
<http://agfi.staff.ugm.ac.id/agfi@ugm.ac.id/>
- Ramadhani, A. A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Vidio Animasi Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di SD. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents* (Vol. 2, Issue 1).
- Ridha, A. A. (2018). *Efektivitas Pelatihan Komunikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan* (Vol. 10, Issue 1).
- Rohmah, Z. A. (2021). *Teori-teori Belajar Psikologi*.  
[https://www.academia.edu/6786719/Teori\\_Teori\\_Belajar\\_Psikologi\\_Pendidikan](https://www.academia.edu/6786719/Teori_Teori_Belajar_Psikologi_Pendidikan)
- Santiaji, H. K. (2013). *Peran ilustrator dalam desain kreatif produk cetak di pt. solo murni Surakarta*. <https://doi.org/10.1190/segam2013-0137.1>
- Santosa, B., & Purnama, B. E. (2011). Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta. In *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi (Speed)* (Vol. 2, Issue 2).
- Sari, V. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Adobe Captivate CC*.
- Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. In *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 2).
- Suardika Jaya, M. (2017). Strategi Pembelajaran Pelafalan Bahasa Inggris Materi Front Office Melalui Kartu Tematik Bagi Mahasiswa Manajemen Perhotelan Universitas Dhyana Pura. In *None* (Vol. 24, Issue 46).
- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). *Modul Model-Model Pembelajaran*.
- Sugihartini, N., Agustini, K., Made, I., Pradnyana, A., Pendidikan, J., Informatika, T., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2017). Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 6, Issue 2).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/11781>
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. In *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang* (Vol. 8, Issue 1).  
<https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. In *Jurnal misykat* (Vol. 03, Issue 01). <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Tidar, A. N., & Sulandjar, S. (2020). Penerapan Multimedia Pembelajaran Melalui Aplikasi Adobe Captivate Dengan Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Coklat dan Hasil Olahannya. In *Journal Tata Boga Vol.* (Vol. 9, Issue 1).
- Ulfah, N. D., Sugiarti, S., & Salempa, P. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hidrolisis dalam Model Discovery Learning* (Vol. 5, Issue 1).
- Utami, Y. G. D., & Hudaniah. (2013). *Self Efficacy dengan Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. 01(01), 40–52.
- Widya, A. (2012). *Tugas dan Tanggung Jawab Front Office*.
- Wijayanti, D. A. (2020). *Operasional Kantor Depan Hotel*. [https://www.google.co.id/books/edition/Kantor\\_Depan\\_Hotel/vhn9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Kantor_Depan_Hotel/vhn9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover)
- Wulandari, R. I., Harlita, H., & Nurmiyati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Imun Kelas XI MIPA. In *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* (Vol. 14, Issue 1). <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5640>
- Yauma, A., Fitri, I., & Ningsih, S. (2020). Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website. In *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i3.190>
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran* (Vol. 1).
- Yulianti, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate Pada Materi Relativitas Khusus Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Yusuf, A. M. (2014). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*.