

DAFTAR PUSTAKA

- Silberschatz.A.(2003). *Operating system Concepts*. Penerbit : Wiley.[22 Juli 2020]
- Adam.G.P.(2001). *Learning to pour; An exploration into the socialization of the malenight shift bartender*. Stubbs University of Windsor.
[28 Februari 2020]
- Suher.A.(2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media komputindo. [20 Juli 2020]
- AbuKhalifeh1.A.N & Som.A.P.M.(2012). *Service QualityManagement in Hotel Industry: A Conceptual Framework for Food and Beverage Departments*.
- Fadli.A.(2013). *Perception and use of social networking sites among university students*. Tersedia: academia.edu. [27 Januari 2020]
- Andy, Yonatan. (2007). *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. STEI ITB. Bandung.
[21 Juli 2020]
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
[7 Juli 2020]
- Atmaja, Y.P., Firmansyah D.B.,dkk. (2017). *Pembuatan Aplikasi Kantan-na Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Tingkat Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan
- Atmodjo,M.W.(2005). *Restauran dengan segala permasalahannya*. Yogyakarta : Andi. [8 April 2020]
- Azhar.(2011). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif*, Tersedia: academia.edu. [25 Januari 2020]
- Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*.Jakarta: Dian Rakyat
[7 Juli 2020]
- Fadli. (2014). *Pengembangan aplikasi mobile learning berbasis smartphone android untuk pelajaran bahasa Inggris*. Universitas Negri Malang.
- Febrianty, F. (2020,January). *Literary Appreciation in Digital Literation*.In *International Conference on Business, Economic, Social Science, and Humanities–Humanities and Social Sciences Track(ICOBEST-HSS 2019)* (pp.155-156). Atlantis Press.

- Hermawan, H. (2016). Dampak pengembangan Desa Wisata Nglanggeran terhadap ekonomi masyarakat lokal. Universitas Bina Sarana Informatika.
- Hofstetter, F.T. (2001) *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill International Edition. New York. [28 Januari 2020]
- Kodhyat, H. (1998). *Sejarah Pariwisata Dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta :Grasindo. [2 Februari 2020]
- Meyers, K. (2009). *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata*. Jakarta : Unesco Office. [3 Februari 2020]
- Muhammad, F.S., Arianingsih.A.SM., dkk. (2018). *Operating nihongo media to optimize the alternative of learning media on smartphone with Andorid based*, Tersedia : Scholar.Google. [25 Januari 2020]
- Munir. (2009). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif*, Tersedia: academia.edu. [25 Januari 2020]
- Nasser (2015) *Comparative Analysis of Operating System of Different Smart Phones*". *Journal of Software Engineering and Applications*. Tersedia: academia.edu. [28 Januari 2020]
- Arief, Abd. R. (2005). *Pengantar Ilmu Perhotelan Dan Restoran*, Yogyakarta Grahugigi. [2 Februari 2020]
- Richard E. Mayer. (2002). *Psychology of learning and motivation* (volume 41) Tersedia : sciencedirect. [8 Juli 2020]
- Ronald D. Caruso, dkk. (2002). *Image Editing with Adobe Photoshop 6.0* Published.Online. [20 Juli 2020]
- Rosita,S.S, M.A. (2013). Pembelajaran bahasa Jepang sebagai sarana pendidikan karakter insan pariwisata Indonesia. Tersedia: ejournal.undip. [5 Juli 2020]
- Soekresno dan Pendit (1998) *Pramusaji Food & Beverage Service*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. [2 Februari 2020]
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta. [2 Februari 2020]
- Tanya, H & Frances,H. (2002). *Creating Learning Objects With Macromedia Flash MX:Macromedia White Paper* [20 Juli 2020]

Rahayu.W (2014).*Knowledge management technologies
for semantic multimedia services*. Tersedia: academia.edu.
[27 Januari 2020]

Wirawan (2011). *Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile
Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen
Jaringan*. Tersedia: academia.edu. [28 Januari 2020]

Woodil, G. (2011) *Mobile Learning Edge Tools and Technologies for
Developing Your Teams*. [28 Januari 2020]