

## Kontribusi Mahasiswa dalam Merealisasikan Kreativitas Diri Melalui Model Pembelajaran Special Event di Politeknik Pariwisata Prima Internasional

Fitriatunnisa Shabrina<sup>1</sup>, Dian Fitriyana<sup>2</sup>, Mohammad Saeful Rohman<sup>3</sup>, Hardiyanti Ayu Lestari<sup>4</sup>, Laura Valentina Avelyra<sup>5</sup>, Asinta Asinta<sup>6</sup>, Joseph Aldo Irawan<sup>7</sup>, Aji Kusumah Ramdhani<sup>8</sup>

<sup>1-6</sup> Politeknik Pariwisata Prima Internasional, Indonesia

<sup>7,8</sup> Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Indonesia

Alamat: Jl. Perjuangan No.18 Cirebon

Korespondensi penulis: [shabrina@poltekparprima.ac.id](mailto:shabrina@poltekparprima.ac.id)

**Abstract.** Creativity is an activity that positively impacts human growth and development. One form of human growth and development is the output of creativity through an activity and a product. EPHICS emerged as a form of creativity from international prime tourism polytechnic students and involved students. Qualitative descriptive methods followed by observation and visualization of layouts assisted by the interview process and documentation to collect data related to research. As a result of this activity program, students make a field learning model that can continue to hone creativity and is expected to develop EPHICS even better. SWOT analysis and analysis of the concept of event implementation become the basis for the activity evaluation process. The evaluation results obtained after each activity is completed are used as material for improvement in the implementation of future EPHICS activities to make it even better.

**Keywords:** Creativity, Special Event, Student

**Abstrak.** Kreativitas merupakan kegiatan yang berdampak positif bagi tumbuh kembang manusia. Salah satu wujud tumbuh kembang manusia adalah luaran kreativitas yang dihasilkannya baik melalui sebuah kegiatan maupun produk. EPHICS muncul sebagai wujud kreativitas dari mahasiswa politeknik pariwisata prima internasional dan melibatkan para mahasiswa didalamnya. Dengan metode deskriptif kualitatif, diikuti observasi dan visualisasi *layout* dibantu proses wawancara serta dokumentasi sebagai cara pengumpulan data terkait penelitian. Hasil dari program keatifitas ini, mahasiswa menjadikan model pembelajaran lapangan yang dapat terus mengasah kreativitas dan diharapkan mampu mengembangkan EPHICS semakin lebih baik kedepannya. Analisis SWOT dan analisis konsep pelaksanaan *event* menjadi dasar dalam proses evaluasi kegiatan. Melalui hasil evaluasi yang didapatkan setiap setelah kegiatan selesai, dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan EPHICS kedepannya agar lebih baik lagi.

**Kata kunci:** Even Khusus, Kreativitas, Mahasiswa

### 1. LATAR BELAKANG

Kreativitas menurut Cambell dan Glover dalam Akhdan (2020), kreativitas merupakan kegiatan yang sifatnya: *novelty* (baru), yang berarti invasi, belum pernah ada sebelumnya dan unik ; *useful* (berguna), yang berarti lebih praktis, mempermudah, menjadi solusi dalam kesulitan, dan menghasilkan hal yang lebih baik; *understandable* (dimengerti), yang berarti hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat pada waktu yang berbeda. Menurut Isbell dalam Novita (2020), kreativitas telah digambarkan sebagai “berpikir diluar kotak” sebagai pemikiran yang fleksibel dan sebagai jenis pemecah masalah yang khusus. Dalam dunia pekerjaan, kreativitas sangatlah dibutuhkan karena manusia akan menggunakan kreativitas

sebagai bahan pengungkapan pemikiran mereka terhadap bidang pekerjaan yang dilakukan. Jika kreativitas dikaitkan dalam dunia pendidikan dalam lingkungan Perguruan Tinggi, maka akan berfungsi sebagai wadah ekspresi kemampuan, minat, dan bakat mahasiswa. Jenis kreativitas terbagi kedalam 4 dimensi atau sebagian menyebutnya “*The four p’s of creativity*” oleh Rhodes dalam Novita (2020) yang terdiri dari *person, proses, press, dan product*.

Politeknik Pariwisata Prima Internasional merupakan salah satu kampus yang bergerak di bidang dunia Pariwisata Perhotelan dan *Event Management*. Dalam mendukung pembelajaran di kampus mahasiswa dituntut membuat sebuah “*project annual event*” (acara tahunan) yang biasa disebut *Entrance of Portal to Hospitable International Competitions & Seminar* (EPHICS). Acara tersebut merupakan penerapan dari teori yang dipelajari di kelas. Sebagai wujud kreativitas mahasiswa dalam merealisasikan pengelolaan *Event Management* di Bidang *Hospitality*. Menurut Sitharesmi dalam Sitharesmi (2022), *The concept of a trial and error project is a different artistic medium and deconstructs theory, resulting in a spectacular new form of expression*.

Pelaksanaan program EPHICS 2.0 merupakan hasil kerjasama mahasiswa Program Studi D4 Pengelolaan Konvensi & Acara bersama dengan D4 Pengelolaan Perhotelan melalui kegiatan rekrutmen sebagai penunjang dalam konsep kolaborasi program studi, dengan keterlibatan mahasiswa yang berperan sebagai penyelenggara secara langsung pada acara EPHICS 2.0 maka terciptalah wadah sebagai tempat kreativitas yang berpotensi mendapatkan banyak perhatian dari massa khususnya para pelajar dan mahasiswa Pariwisata sendiri yang memiliki minat dan bakat sebagai wadah kreativitas acara ini,

Dari acara EPHICS 2.0, para pelajar dan mahasiswa bisa mengetahui serta mengembangkan kemampuan diri yang berperan sebagai panitia penyelenggara maupun peserta acara, menurut Huang et al., (2020); Puspita et al., (2020), kreativitas adalah bagian dari cara proses berpikir mahasiswa. Sehingga mahasiswa yang berperan menjadi penyelenggara dapat mengetahui kemampuan serta cara berpikir dalam bidang *Event Management* serta Pengelolaan produksi acara. Menurut Gutermann & Aafjes Van Doorn (2022), kreativitas dapat menggambarkan ciri kepribadian diri yang menjadi ciri orang kreatif. Sehingga bagi mahasiswa yang berperan sebagai peserta dapat memahami tujuan dan *skill* kreativitas yang dimiliki, menurut Kementerian Sumber Daya Manusia Republik Indonesia (2021), hambatan yang biasa dialami seseorang adalah kurang memahami tujuan kesuksesan dalam mengembangkan kreativitas diri. Oleh karena itu EPHICS 2.0 adalah tempat untuk

mengekspresikan kreativitas pelajar dan mahasiswa agar mengetahui tujuan serta kemampuan diri.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam penyusunan artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mana menurut Napsawati (2020), Metode Kualitatif berarti mengumpulkan data bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, maupun dokumen resmi lainnya. Pengumpulan data pada artikel ini menggunakan teknik observasi, perancangan *layout* dan dibantu dengan bukti dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Politeknik Pariwisata Prima Internasional, Kota Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini berfokus pada kontribusi mahasiswa/i Politeknik Pariwisata Prima Internasional dalam merancang dan merealisasikan *special event*.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **EPHICS 2.0**

*Entrance of Portal to Hospitable International Competition & Seminar (EPHICS)* merupakan *annual event* (acara tahunan) yang dilaksanakan dan direalisasikan perdana pada tahun 2022 dengan mengusung tema EPHICS 1.0 : “Adaptasi”. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua pelaksana EPHICS 1.0 Setiani (2022) terciptanya EPHICS sebagai “*project annual event*” berawal dari proyek angkatan Program Studi D4 Pengelolaan Konvensi & Acara. Wujud proyek lanjutan, di tahun 2023 acara EPHICS kembali dengan mengusung tema *All in One* yang bermakna mencakup segala aspek menjadi satu kesatuan. Tujuan diadakan acara EPHICS adalah sebagai bentuk proyek angkatan mahasiswa/i Politeknik Pariwisata Prima Internasional bersama dengan para praktisi di bidang *Event Management* dalam rangka meningkatkan kreativitas dan kapabilitas mahasiswa di bidang pariwisata. EPHICS memiliki makna sebagai gerbang pembuka untuk mengenalkan dunia pariwisata secara luas melalui kegiatan kompetisi dalam Bidang *Hospitality*, minat bakat, dan Seminar Nasional yang mengusung tema pariwisata.

### ***Pre event***

*Pre event* merupakan tahapan awal yang perlu dilakukan dalam proses pembuatan acara berupa dengan melakukan perencanaan dan *organizing*. Pada tahap awal perencanaan acara EPHICS 2.0 seluruh mahasiswa/i Politeknik Pariwisata Prima Internasional yang tergabung





Gambar 2. Penyebaran *flyer* dan *sponsorship* EPHICS

Sumber: Dokumentasi, 2023

Penyebaran *flyer* dan *sponsorship* dilakukan oleh mahasiswa/i dengan mendatangi langsung pihak-pihak yang terlibat untuk mensukseskan acara ini. Dalam hal ini mahasiswa/i dapat melatih kemampuan berkomunikasi dan bernegosiasi untuk menghasilkan kerjasama bisnis yang berkelanjutan. Pada gambar 2 di kiri, mahasiswa melakukan sosialisasi dengan Guru BK (Bimbingan Konseling) dari salah satu Sekolah Vokasi di Kota Cirebon yaitu SMK Pariwisata Kota Cirebon. Pada gambar 2 di kanan, mahasiswa bertemu dengan *staff marketing* salah satu perusahaan di Kota Cirebon untuk pengajuan sponsor. Selain pencarian dana melalui sponsor, mahasiswa/i yang terlibat dalam kepanitiaan melakukan pencarian dana dengan berwirausaha di area *Car Free Day*.

### ***On Event***

*On Event* yang merupakan bagian dari tiga tahapan penting dalam menyelenggarakan event dimana proses pelaksanaan berlangsung di hari yang telah ditentukan, sesuai dengan *rundown* yang telah disusun, yakni dimulai dengan kegiatan *Open Ceremony* dan diakhiri dengan kegiatan *Cosplay & Coswalk Competition*.



Gambar 3. *Layout Dessert Plating Competition* EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

*Layout* ruang suatu tata letak fasilitas yang optimal harus didukung oleh kegiatan pemindahan barang yang baik. Sehingga proses bisa berjalan dengan efisien dan efektif (Putra&HS, 2023). Kegiatan *Dessert Plating Competition* bertempat di *Radiant Hall* (Aula) Politeknik Pariwisata Prima Internasional dengan rincian *layout* atau tata letak ruangan sebagai berikut. Area *stage* sebagai area utama dimana para peserta menampilkan kreativitas dalam seni *Dessert Plating*. Meja juri terletak tepat di depan area *stage*. Area *stage* dikelilingi dengan area operator dan *soundman* yang berkoordinasi dalam mendukung *sound system* yang diperlukan untuk keberlangsungan acara.

### **Realisasi Kreativitas Mahasiswa**

Acara *Special Event* EPHICS 2.0 resmi dibuka melalui kegiatan *Open Ceremony*, yang dikemas dalam sejumlah penyambutan oleh Ketua Pelaksana, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon dan Direktur Politeknik Pariwisata Prima Internasional serta pemberian penghargaan kepada pihak sponsor sebagai bentuk kerjasama keberlanjutan. Pada *Open Ceremony* juga dihadirkan persembahan tari tradisional, yakni Tari Baladewa oleh salah satu mahasiswa Politeknik Pariwisata Prima Internasional sebagai bentuk penyaluran kreativitas dan realisasi dari program Unit Kegiatan Mahasiswa STAR Prima (Seni Tari Prima) serta simbol pelestarian seni dan budaya yang juga berguna memperkaya nilai jual dalam industri pariwisata.



Gambar 4. *Open Ceremony* EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

Berbagai perlombaan yang menjadi bagian utama dalam acara *Special Event* EPHICS 2.0 digelar sebagai ajang dalam menunjukkan keunggulan diri serta bentuk realisasi nyata kreativitas mahasiswa, sebagai generasi muda yang berkembang memajukan nama bangsa dan negara, mahasiswa Politeknik Pariwisata Prima Internasional secara aktif ambil bagian menjadi penyelenggara acara dan turut serta memeriahkan acara menunjukkan talenta, mewakili program Unit Kegiatan Mahasiswa yang juga menjadi tempat para mahasiswa merealisasikan potensi yang ada dalam diri tiap mahasiswa.

Mahasiswa sebagai penyelenggara acara memegang peranan PIC (*Person in Charge*) lomba-lomba belajar lebih jauh mengenai cara mengimplementasikan kreativitas mahasiswa dalam bentuk acara *Special Event* EPHICS 2.0. PIC lomba bertugas merancang setiap lomba agar para peserta dapat menampilkan keunggulan diri secara maksimal. Dengan dukungan divisi acara, divisi logistik, divisi publikasi & dokumentasi, divisi multimedia serta koordinasi panitia bagian lapangan dan pameran, masing-masing divisi berperan penting dalam mengemas dan mengelola acara yang berkesan.

Pelaksanaan *Modern Dance Competition* sebagai pembuka rangkaian lomba pada EPHICS 2.0 dimeriahkan dengan *Special Performance* TXU & AVELIX dan juga penampilan oleh Cirebon Street Dance. Tingginya minat masyarakat dalam dunia *K-pop* dan *modern dance* menjadi alasan utama *Modern Dance Competition* dilaksanakan. *Making Bed* dan *Dessert Plating Competition* menjadi *highlight* atau sorotan utama pada acara EPHICS 2.0 hari pertama. Adanya kaitan dengan kualitas pelayanan dalam industri perhotelan menjadi aspek penting bagi pariwisata Isrososowan et al., (2020), Kanah et al., (2019), Mailangkay et al., (2021). Kompetisi-kompetisi yang diadakan bertujuan mengasah keterampilan mahasiswa serta menjadi tolak ukur sejauh mana kreativitas mahasiswa berkembang terutama dalam Bidang Studi Pariwisata dan Perhotelan.



Gambar 5. *Making Bed Competition* EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

*Making Bed* sebagai seni dalam pelayanan hotel yang dimana para staf mendekorasi kamar agar tidak hanya sesuai dengan SOP (*Standard Operating Procedure*), namun juga memberikan kepuasan kepada tamu. *Making Bed Competition* menjadi sebuah tantangan bagi mahasiswa untuk mempertunjukkan kemampuan peserta dalam memberikan pelayanan prima, yang meliputi ketelitian dan kecepatan serta kreativitas mahasiswa dalam mendekorasi kamar.



Gambar 6. *Dessert Plating Competition* EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

*Dessert Plating Competition* diadakan guna mengasah kemampuan mahasiswa dalam seni penyajian makanan guna meningkatkan nilai daya tarik serta selera makan pelanggan, yang diantaranya mahasiswa hendak menghias makanan sebagai bahan kualifikasi penilaian. Para peserta hendak menyalurkan ide dan konsep dalam mendekorasi dengan bahan-bahan yang telah dipersiapkan para peserta. Seiring berjalannya waktu perlombaan, para juri akan melakukan pengamatan lebih dekat kepada tiap-tiap peserta sebagai bagian dari penilaian.

Beranjak ke hari kedua acara EPHICS 2.0 dimulai dengan dibukanya registrasi untuk para partisipan *Zumba* di pagi hari. Selain bertujuan untuk memeriahkan acara, kegiatan *Zumba* juga meningkatkan semangat para partisipan dalam mengikuti kelangsungan acara. Adanya pemberian *doorprize* menghasilkan *euphoria* yang besar pada pembukaan acara EPHICS 2.0 di hari kedua.



Gambar 7. Seminar Nasional EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

Dimulainya Seminar Nasional dari GM (*General Manager*) Batiqa Hotel Cirebon oleh Bapak Sumargo. SE, CHM yang diikuti oleh beberapa mahasiswa Politeknik Pariwisata Prima Internasional untuk mendapatkan pengetahuan dan persiapan yang matang saat terjun ke dalam dunia industri pariwisata, terutama hotel.



Gambar 8. Penampilan SHIMMERVALE EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

Selanjutnya, sesuai *rundown* yang telah dibuat terdapat penampilan spesial dari *Guest Star* dalam memberi warna dan kesan meriah oleh SHIMMERVALE, merupakan *Group Idol* berasal dari Cirebon dimana mereka menggunakan konsep yang sama seperti JKT48. Dengan ditampilkannya SHIMMERVALE dapat menghasilkan kemeriahan dalam berlangsungnya acara, termasuk perhatian para peserta *Cosplay & Coswalk*.



Gambar 9. Penampilan Peserta AMT (*Achievement Motivation Training*) EPHICS 2.0

Sumber: Dokumentasi, 2023

Ditampilkannya peserta AMT Politeknik Pariwisata Prima Internasional (*Achievement Motivation Training*), yang merupakan mahasiswa baru hendak membawakan tari tradisional sebagai simbol kesenian dan budaya menjadikan acara EPHICS 2.0 hari kedua lebih beragam. Berlanjut dengan diperkenalkannya para juri lomba *Cosplay & Coswalk*, guna mendukung dan mengevaluasi peserta sebagai acuan dalam menentukan pemenang lomba. Dengan berlangsungnya acara EPHICS 2.0 hari kedua mampu memberikan daya tarik kepada massa, sehingga acara dapat berjalan secara meriah.



Gambar 10. *Cosplay & Coswalk Competition EPHICS 2.0*

Sumber: Dokumentasi, 2023

Dari kata *Costum Player* dan *Catwalk*, *Cosplay* sendiri menjadi suatu bentuk penampilan dimana para peserta mengenakan kostum dan merias wajah sebagai bahan pendukung dalam memerankan karakter fiksi favorit mereka. Sedangkan *Coswalk* merupakan salah satu bentuk kompetisi *modelling* dengan menggunakan kostum dari suatu karakter fiksi.

### **Post Event**

Gambar 11. merupakan dokumentasi melalui Media Sosial. *Post event* merupakan bagian dari rangkaian acara yang sudah terselenggara. Dalam *post event* dokumentasi sangatlah penting karena dalam setiap selesai acara para panitia pengelola membuat laporan penanggung jawab disinilah dokumentasi berperan sebagai arsip atau bukti bahwa acara sudah terlaksana sesuai dengan rencana. Pada acara EPHICS 2.0 menggunakan media sosial sebagai tempat upload bukti dokumentasi terselenggaranya acara kepada khalayak umum.

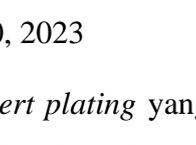
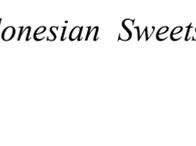


Gambar 11. Sosial Media EPHICS 2.0

Sumber: Instagram @ephic.s, 2023

Dalam postingan Instagram @ephic.s terdapat dokumentasi para peserta pemenang lomba yang diselenggarakan oleh EPHICS 2.0. Berikut ini lampiran data kejuaraan lomba yang dipublikasikan melalui media sosial lampiran tersebut meliputi :

Tabel 1. Data Pemenang Lomba

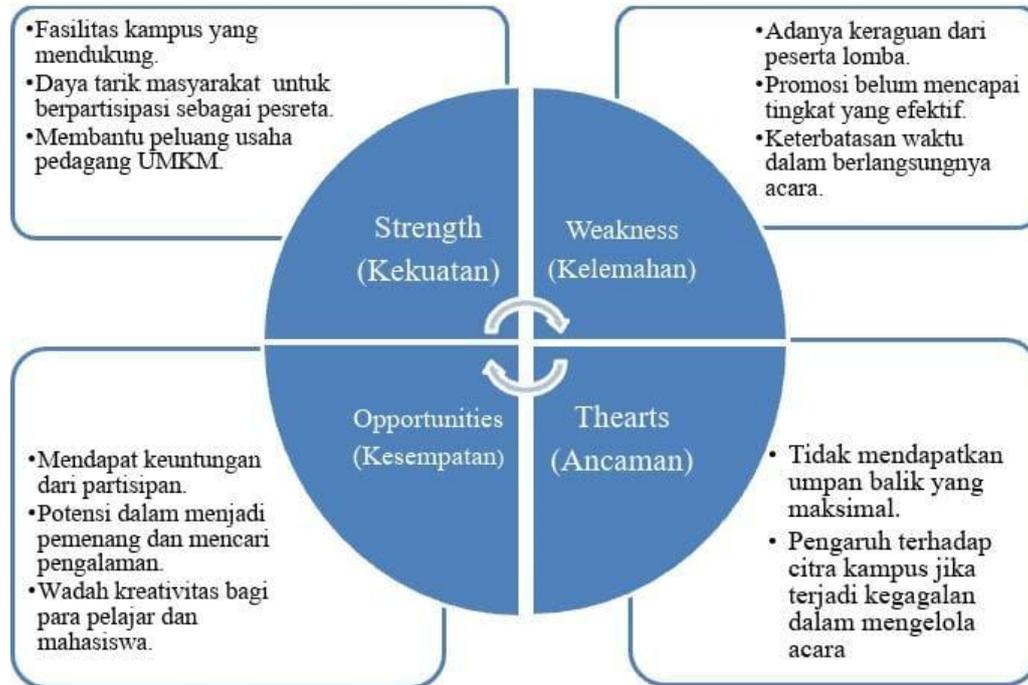
DESSERT PLATING COMPETITION			
Predikat	Nama	Perguruan Tinggi	Dokumentasi
Juara 1	Lutfi Abdullah Fathoni	Poltekpar Prima Internasional	
Juara 2	Salsabila Ahda Nadia	Akademi Boga Bandung	
Juara 3	Dewi Catur Wulandari	Poltekpar Palembang	
Harapan	Nanda Rizky Saputra	Politeknik Harapan Bandung	

Sumber : Laporan Pertanggung Jawaban EPHICS 2.0, 2023

Pada tabel 1.1 merupakan dokumentasi dari perlombaan *dessert plating* yang diikuti oleh para peserta, pada perlombaan *dessert plating* para peserta diberi waktu 10 menit untuk membuat *dessert* dengan tema “*Deconstructed of Traditional Indonesian Sweets*”. Dari

perlombaan *dessert plating* menghasilkan empat mahasiswa yang mendapatkan penghargaan juara 1, juara 2, juara 3, dan juara harapan.

### Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*)



Gambar 12. Diagram Analisis SWOT EPHICS 2.0

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan hasil evaluasi panitia mendapatkan keseimbangan antara kekuatan dan kelemahan, dari kelemahan sendiri bisa diatasi dengan lebih ditingkatkannya kualitas peserta dan penyebaran *flyer* yang lebih maksimal dengan *management* waktu yang lebih diperhatikan. Dengan begitu maka akan mendapatkan peningkatan dalam kekuatan pada acara EPHICS 3.0 berikutnya.

Dalam setiap acara yang dilaksanakan terdapat *feedback* bagi peserta maupun penyelenggara, hasil dari *Special Event* EPHICS 2.0 adalah sebuah dimensi kreativitas yang mencakup 4P yaitu : *Person* sebagai identifikasi kreativitas dalam pengembangan dan penyaluran keahlian diri yang diekspresikan melalui acara. *Process* membantu peserta lomba melalui proses berpikir yang memunculkan ide-ide unik dalam berkompetisi. *Press* adalah dorongan eksternal yang dilakukan oleh acara EPHICS 2.0 agar para peserta lomba tertarik menjadi partisipan, serta mendapatkan dorongan internal yang berasal dari diri sendiri agar secara aktif menyalurkan talenta dalam kegiatan yang kreatif. *Product* hasil dari kreativitas

yang dilakukan oleh para peserta lomba dengan menjadi pribadi yang percaya diri dan mendapatkan pengalaman serta penghargaan dari kegiatan EPHICS 2.0.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa acara EPHICS 2.0 merupakan proyek *special event* angkatan para mahasiswa Politeknik Pariwisata Prima Internasional yang bertujuan sebagai wadah kreativitas mahasiswa bagi para peserta lomba, dengan didukung fasilitas dari kampus Politeknik Pariwisata Prima Internasional, hasil dari acara *Special Event* EPHICS 2.0 adalah terciptanya peserta yang mendapatkan penghargaan serta menjadi pribadi yang lebih percaya diri untuk menyalurkan potensi diri.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dari semua yang kami sampaikan pada Artikel ini kami ucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Orang Tua, Politeknik Pariwisata Prima Internasional, Dosen pembimbing yang sudah memberikan aspirasi dan apresiasi terhadap pembahasan ini. Terutama artikel ini dapat tercipta berkat adanya Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Vokasi skema Artikel Ilmiah (AI) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Perguruan Tinggi dibawah naungan Dirjen Vokasi.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Akhdan, F. S. (2020). Pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kinerja usaha pada Himpunan Pengusaha Mebel Pasundan Cimahi (Tesis doctoral, Universitas Komputer Indonesia).
- Gutterman, D., & Aafjes Van-Doorn, K. (2022). An exploration of the intersection between creativity and psychotherapy. *Creativity Research Journal*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/10400419.2022.2127566>
- Huang, N. T., Chang, Y. S., & Chou, C. H. (2020). Effects of creative thinking, psychomotor skills, and creative self-efficacy on engineering design creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100695. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100695>
- Isrososiawan, S., Rahayu, A., Wibowo, L. A., & Dewatmoko, S. (2020). Green human resources management mendukung kinerja lingkungan industri perhotelan. *Jurnal Co Management*, 3(2), 457–470. <https://doi.org/10.32670/comanagement.v3i2.425>

- Kanah, K., Sumawidari, I. A. K., & Oka, I. M. D. (2019). Analisis kompetensi mahasiswa program studi perhotelan. *Epigram*, 16(1), 19–28. <https://doi.org/10.32722/epi.v16i1.1416>
- Mailangkay, F. A., Mangantar, M., & Tulung, J. E. (2021). Reaksi pasar modal terhadap penerapan kebijakan PSBB pada industri perhotelan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal EMBA*, 9(3), 640–647. <https://doi.org/10.35794/emba.v9i3.34959>
- Napsawati, N. (2020). Analisis situasi pembelajaran IPA Fisika dengan metode daring di tengah wabah covid-19. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*, 3(1), 6–12.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31.
- Puspita, D. A., Muchlas, M., & Kwat, T. (2020). The implementation of teaching factory to improve student interest in entrepreneurship at multimedia competencies. *Journal of Technology and Humanities*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.53797/jthkkss.v1i2.5.2020>
- Putra, H. M. A., & HS, C. O. (2023). Implementasi penataan layout ruang dan kawasan pada redesain bangunan pemerintah. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 11(1), 30–36.
- Sitharesmi, R. D. (2022). Exploring dance aesthetic in contemporary choreography at Universitas Negeri Gorontalo. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 9(1).