

DAFTAR PUSTAKA

- Adiharsanti, R. (2022). *Penilaian Modul Pembuatan Saku pada Mata Kuliah Teknik Jahit*.
- Adisusilo, S. (2017). *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto*. Rineka Cipta.
- Barrie, L. (2020). *3D virtual design and fit tools keep fashion on track | Apparel Industry Analysis / just-style*. 1–4.
- Baytar, F. (2018). Apparel CAD patternmaking with 3D simulations: impact of recurrent use of virtual prototypes on Students' skill development. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 11(2), 187–195. <https://doi.org/10.1080/17543266.2017.1378731>
- Cambridge Dictionary. (n.d.). *virtual*. Retrieved June 25, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/virtual>
- CLO Virtual Fashion. (n.d.). Retrieved June 27, 2021, from <https://www.blissfully.com/clo-virtual-fashion/>
- Darmadi. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial Konsep Dasar dan Implementasi*. CV. Alfabeta.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar* (Cetakan 1). Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penulisan Modul*. Depdiknas.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 181–188.
- Gamal Thabroni. (2019). *Seni Rupa 3 Dimensi: Pengertian, Keunikannya, Jenis & Proses*. <https://serupa.id/seni-rupa-3-dimensi-pengertian/>
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar* (18th ed.). Bumi Aksara.
- Hardini, I. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Familia.
- Hartanto, S., & Yulita, I. E. (2020). PANGKALAN DATA 3D SEBAGAI METODE DIGITAL DESAIN. 3, 41–46.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-a). *matra*. Retrieved June 27, 2021, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/matra>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-b). *virtual*. Retrieved June 25, 2021, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/virtual>

- Kasmir, & Jakfar. (2013). *Studi Kelayakan Bisnis (Edisi Revisi)*. Prenadamedia Group.
- LP3M, U. V. J. (2020). *PEDOMAN PENYUSUNAN MODUL PENDIDIKAN DAN PELATIHAN*. www.upnjatim.ac.id
- Madjid, A. (2007). *Perencanaan pembelajaran : mengembangkan standar kompetensi guru*. Remaja Rosdakarya.
- Muhdhor. (2018). *Pattern, Grading dan Marker dengan CAD*. Direktorat Pembinaan SMK – Kemdikbud.
http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CAD_RICHPEACE.pdf
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Papahristou, E., & Bilalis, N. (2017). 3D Virtual Prototyping Traces New Avenues for Fashion Design and Product Development: A Qualitative Study. *Journal of Textile Science & Engineering*, 07(02).
<https://doi.org/10.4172/2165-8064.1000297>
- Piliang, Y. A. (2008). *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Jalasutra.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2001). *PENGANTAR TINJAUAN DESAIN*.
<https://www.researchgate.net/publication/306012610>
- Sanjaya, W. (2015). *enelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Prenada Media Group.
- Sayem, A. S. M. (2020). Virtual Fashion versus Realistic Expectations: Key Issues to be addressed. In *Digital Fashion Innovation (DFI) e-Symposium* (p. 8). Manchester Fashion Institute Manchester Metropolitan University.
<https://fashioninstitute.mmu.ac.uk/assets/uploads/2020/10/DFI2020-Book-of-Abstracts.pdf#page=9>
- Shields, R. (2003). *The Virtual*. Psychology Press.
- Siagian, S. P. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (1st ed.). Bumi Aksara.
- Soekarno, & Basuki, L. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana : Tingkat Dasar, Terampil, dan Mahir* (Cet. 1). Kawan Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (22nd ed.). CV Alfabeta.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). CV ALFABETA.

- Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Vol. Cet 1*. Pedagogia. www.insanmadani.com
- Suratman. (2001). *Studi Kelayakan Proyek: Teknik dan Prosedur Penyusunan Laporan (Edisi Pertama)*. J J Learning.
- Surya, G. G. (2020). Gaya Pendidikan 3D Modelling (Cad/Caid) Ke 3D Printing Sebagai Langkah Dasar Desain Sesuai Revolusi Industri Ke Empat. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 7(1).
<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v7i1.14>
- Vembriarto, St. (1985). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yayasan Paramita.
- Wassid, I. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Elexmedia Komputindo.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : Research and Development (R and D)*. Bumi Aksara.

