

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia A I. (2022). *Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Konstruksi Pola Busana Pada Pendidikan Tinggi Era Digital*. Universitas Negeri Jakarta.
- Adisusilo, S. (2017). *Pembelajaran Nilai Karakter. Rajawali Pers*.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. Dalam *Universitas Majalengka*, file:///C:/Users/imamn/Downloads/571-1141-1-PB.pdf.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik/Suharsimi Arikunto. Rineka Cipta*.
- Armstrong, C. (2008). Books in a virtual world: *The evolution of the e-book and its lexicon*. *Journal of Librarianship and Information Science*. <https://doi.org/10.1177/0961000608092554> , 40(3), 193–2006.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (A. Rahman (ed.); Cetakan 17). PT. Raja Grafindo Persada*.
- Arum, W. S. A. (2006). Pengembangan Bahan Ajar Di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/pip.142.8>, 14(VII), 66–75.
- Barrie, L. (2020). *3D virtual design and fit tools keep fashion on track | Apparel Industry Analysis* . <https://www.just-style.com/features/3d-virtual-design-and-fit-tools-keep-fashion-on-track/>.
- 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*. <https://doi.org/10.1080/17543266.2017.1378731>.
- Borchers, J. O. (1999). *Electronic Books: De nition, Genres, Interaction Design Patterns*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.39.1307&rep=rep1&type=pdf>, 1, 1–7.
- Cambridge Dictionary (n.d). (2023). *virtual*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/virtual>.

- CLO Virtual Fashion. (n.d.). (2022). *Clo 3D*. <https://www.blissfully.com/clo-virtual-fashion/>.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran Pemanannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran . *Gava Media*.
- Dendik Udi Mulyadi, S. W. R. D. H. (2010). “Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP.” *Op. Cit. h. 297*.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>, 2(2), 204–210.
- Gamal Thabrani. (2019). *Seni Rupa 3 Dimensi : Pengertian, Keunikannya, Jenis & Proses*. <https://serupa.id/seni-rupa-3-dimensi-pengertian/>.
- Kasmir & Jakfra. (2013). Studi Kelayakan Bisnis (Edisi Revisi). *Kencana Prenada Media Group*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1307179>
- Lestari M T. (2022). *Kelayakan Modul Teknik Desain Virtual 3D Menggunakan Aplikasi CLO*. Universitas Negeri Jakarta.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>, 1(2).
- Muhdhor. (2018). Pattern, Grading dan Marker dengan CAD. . *Direktorat Pembinaan SMK-Kemdikbud*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CADRICHPEACE.pdf>.
- Pribadi A. B. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran . *Kencana*.
- Ramli M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran (Cetakan 1). *IAIN Antasari Press*.

- Ruddamayanti, R. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca*. Universitas PGRI Palembang.
- Sachari A & Sunarya, Y. Y. (2001). Pengantar Tinjauan Desain. <https://www.researchgate.net/publication/306012610>.
- Said A. A., C. D. , & A. I. (2017). Struktur Media Pembelajaran dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Tanra*, 4(2), 1–13.
- Sanjaya, W. (2015). Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis. Prenada Media Group. [https://books.google.co.id/books?id=3fe1DwAAQBAJ&lpg=PR1&ots=4RiiTXWSOE&dq=Sanjaya%2C%20W.%20\(2015\).%20Penelitian%20Pendidikan%20%3A%20Metode%2C%20Pendekatan%2C%20dan%20Jenis.%20Prenada%20Media%20Group.&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=3fe1DwAAQBAJ&lpg=PR1&ots=4RiiTXWSOE&dq=Sanjaya%2C%20W.%20(2015).%20Penelitian%20Pendidikan%20%3A%20Metode%2C%20Pendekatan%2C%20dan%20Jenis.%20Prenada%20Media%20Group.&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false).
- Sanuaka, A. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20226> , 6(1).
- 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-Bookof-Abstracts.pdf#page=9>.
- Setyosari P. (2020). Desain Pembelajaran (B. S. Fatmawati (ed.); Pertama). . *Bumi Aksara*.
- Shields, R. (2003). *The Virtual.* . *Psychology Press*.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Gia, Y. C. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. (*Issue February*).

- Snowhill, L. (University of C. (2001). *E-books and Their Future in Academic Libraries*. D-Lib Magazine, 7. <http://www.dlib.org/dlib/july01/snowhill/07snowhill.html>.
- Sugiyono. (2009). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. 37(1).
- Supriyono, S. (2019). Penerapan ISO 9126 Dalam Pengujian Kualitas Perangkat Lunak pada E-book. *Matics*. <httpsdoi.org10.18860mat.v11i1.7672> , 11(1).
- Suratman. (2001). *Studi Kelayakan Proyek Teknik dan Prosedur Penyusunan Laporan (Edisi Pertama)*. *J J Learning*.
- Surya G. G. (2020). Gaya Pendidikan 3D Modelling (CadCaid) Ke 3D Printing Sebagai Langkah Dasar Desain Sesuai Revolusi Industri Ke Empat. *Jurnal Kreatif Desain Produk Industri Dan Arsitektur* <httpsdoi.org10.46964jkdpia.v7i1.14> , 7(1).
- Suryani E & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber 140 Belajar Mandiri bagi Siswa SMASMKMA., . *International Journal of Community Service Learning* <httpsdoi.org10.23887ijcsl.v2i3.15422> , 2(3), 177–184.
- Sutopo A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan (Pertama)*. . *Graha Ilmu*.
- Wahono R. S. (2006). *ASPEK DAN KRITERIA PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Yaumi M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran - Dr. Muhammad Yaumi*, - *Google Buku*. In *Prenata Media Group*. <https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

Yogananti A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, . <https://doi.org/10.33633andharupa.v1i01.956> , 1(01), 45–54.

