

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, A. I. (2022). *KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK KONSTRUKSI POLA BUSANA PADA PENDIDIKAN TINGGI ERA DIGITAL*.
- Afandi, A., Junanto, T., & Afriani, R. (2016). *Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia*. 3, 113–120.
- Ahsan, R. S. H. F. (2023). *Analisi Kesesuaian Hasil Pembelajaran Kejuruan Tata Busana dengan Portofolio Fesyen Standar Industri di SMK Negeri 3 Malang* [Doctoral Dissertation]. Universitas Negeri Malang.
- Almadani, F. (2016). *Pengertian Buku Digital*. <https://firmanalmadani.wordpress.com/2014/09/05/pengertian-bukudigital/>.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir*, 1(2), 26–40.
- Anderson, D. (2016). *Stand Out: Design a Personal Brand. Build a Killer Portfolio. Find Great Design Job*. Peachpit Press.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Cultur3: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Anton, M., & Mulyono. (2001). *Aktivitas Belajar*. Yrama.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi (Revisi VII)*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Asmi, A. R., Dhita Surbakti, A. N., & Hudaidah. (2018). E-MODULE DEVELOPMENT BASED FLIP BOOK MAKER FOR CHARACTER BUILDING IN PANCASILA COURSEWORK SRIWIJAYA UNIVERSITY. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*, 27(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpis.v27i1.9395>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Bender, D. (2012). *Design Portfolios: Moving from Traditional to Digital*. Bloomsbury Academic.
- Boyd, L. (2019). Using Technology-Enabled Learning Networks to Drive Module Improvements in the UK Open University. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–7. <https://doi.org/10.5334/jime.529>
- Cahyo, D., Suparta, D. W., Sagita, J., & Saragih, M. F. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Alfabet Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan

- Software Adobe Flash CS6. *JTePen: Jurnal Teknologi Dalam Pendidikan*, 1(1), 12–15. <https://ejournal.harapanutama.org/index.php/JTePen>
- Calderin, J. (2012). *The Fashion Design Reference + Spesification Book*. Matrix Publishing.
- Darmadi, H. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial Konsep Dasar dan Implementasi (Pertama)*. CV. ALFABETA.
- Degeng, I. N. S. (2001). *Kumpulan Bahan Pembelajaran*. LP3 UM.
- Fitriani, I., & Rohayati, S. (2018). Pengembangan E-Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(1).
- Gall, G., & Gall, J. P. B. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*.
- Hamalik, O. (2016). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum (cet. Ke-6)*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Hanim, H., & Napitu, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggambar Pola Busana Pria pada Program Studi Tata Busana. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 17(2), 18–23.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Kasmir, & Jakfra. (2013). *Studi Kelayakan Bisnis (Edisi Revisi)*. Kencana Prenada Media Group.
- Korat, O., Tourgeman, M., & Segal-Drorir, O. (2021). E-Book Reading in Kindergarten and Story Comprehension Support . *Reading and Writing*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Badan Penerbit ISI.
- Kusumayuni, P. N., & Agung, A. A. G. (2021). E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 177–185.
- Lestari, M. T. (2022). *Kelayakan Modul Pembelajaran Teknik Desain Virtual 3D Menggunakan Aplikasi Clo 3D*.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 71–75.
- Liu, X., Kong, J., Jiang, M., & Li, S. (2021). Interactive information module for person re-identification. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 75, 103033. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2021.103033>

- Mailani, I. (2023). Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Sebagai Media Pembelajaran. *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 1(2), 72–80. https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i2.832
- Matsurah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212–221.
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.v2i2.4651>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media.
- Munawaroh, I. (2015). URGENSI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1–5.
- Munif, A. (2013). *E Book dan Buku Teks*. Pustaka Setia.
- Nam, J., & Jung, Y. (2021). Digital natives' snack content consumption and their goals: A means-end chain approach. *Telematics and Informatics*, 63, 101664. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101664>
- Oscario, A., & Zahra, A. (2018). STRATEGI PENYAJIAN PORTOFOLIO DESAIN. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 3(1), 91–105.
- Ozturk, G., & Hill, S. (2020). Mother–child interactions during shared reading with digital and print books. *Early Child Development and Care*, 190(9), 1425–1440. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1538977>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, A. D. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84.
- Puspita, G. A., & Irwansyah. (2018). Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1), 13–20.
- Ragam Info. (2023). *Contoh Portofolio yang Benar dan Menarik*. <https://Kumparan.Com/Ragam-Info/Contoh-Portofolio-Yang-Benar-Dan-Menarik-20XfQkPjoIJ/1>.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa

- dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahman, W. S. (2018). *Peran Portofolio Untuk Kesiapan Kerja Sebagai Fashion Designer* [Doctoral Dissertation]. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Rusli, M., & Antonius, L. (2019). Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 1(1), 59. <https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba.
- Sensus Penduduk, B. (2020). *Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI*. BisnisTempo.Co. <https://bisnis.tempo.co/read/1425919/sensuspenduduk-2020-bps-generasi-z-dan-milenial-dominasi-jumlah-penduduk-ri>
- Sidik, M. F., & Vivianti. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *TEMATIK*, 8(1), 14–28. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.542>
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Teguh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353>
- Steven. (2004). *Portfolio Presentation For Fashion Designers*. Edition Assoulines.
- Suarez, M. F., & Wooudhuysen, H. R. (2013). *The Book a Global History*. Oxford University Press.
- Sudatha, I. G. W., & Teguh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. 15). Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-Book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/Ma. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 177–184. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL>
- Suwarna, S. M. (2006). *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis Dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Tiara Wacana.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan dan Buku: Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Ar-Ruzz Media.
- Thiagarajan, S. S. D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children a Sourcebook*.
- Utomo, B. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DESAIN VIRTUAL 3D*. Universitas Negeri Jakarta.
- Wahono, R. S. (2006). *ASPEK DAN KRITERIA PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN*. <https://Romisatriawahono.Net/2006/06/21/Aspek-Dan-Kriteria-Penilaian-Media-Pembelajaran/>.
<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (R. A. Kusumaningtyas, Ed.; Pertama). PT. Cahaya Prima Sentosa.
- Winarno, D., Yasid, A., Marzuki, R., Rini, S. E. S., & Alimah, S. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media.
- Yavuz, M., Çorbacıoğlu, E., Başoğlu, A. N., Daim, T. U., & Shaygan, A. (2021). Augmented reality technology adoption: Case of a mobile application in Turkey. *Technology in Society*, 66, 101598. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101598>