

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaeni, S. I., & Asbari, M. (2023). Kurikulum Merdeka: Fleksibilitas Kurikulum bagi Guru dan Siswa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 86–92.
- Arsyad, B., & Saleh, S. R. (2022). Desain Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.29747>
- Ashmawi, B., Hassouna, A., Nasr Eldine, N., & El-Newashy, R. (2021). CLO3D Simulation versus Real Drape Test for Assessment of Garment Drape Coefficient. *Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science*, 18(2), 111–119. <https://doi.org/10.21608/jtcps.2022.151108.1130>
- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2022). *Dasar - dasar Busana Fase E*.
- Cao, Y., & Wang, S. (2023). Research on the application of CLO3D technology in the structure design of national costume. *Frontiers in Energy Research*, 11, 158–163. <https://doi.org/10.3389/fenrg.2023.1160423>
- Choi, K. H. (2022). 3D dynamic fashion design development using digital technology and its potential in online platforms. In *Fashion and Textiles*. Springer. <https://doi.org/10.1186/s40691-021-00286-1>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar*. Gava Media.
- Depin, Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., & Barella, Y. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43.
- Destianti, T. N. A. (2023). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Google Ste*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMKN 1 Anjarsari.
repositry.upi.edu

Dewi, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor. *Komunika*, 17(2), 1–14.
<https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7560>

Dick, W., & Carey, L. (2009). The systematic design of instruction. In *Upper Saddle River, NJ: Pearson Education*. (Vol. 54, Issue 4, pp. 417–420).
<https://doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>

Dinanti, P. Z. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL PEMBUATAN CHIFFON CAKE PUTRI*. 1–139.

Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kemendikbudristek. (2024). *TINGKATKAN RELEVANSI LULUSAN VOKASI DENGAN KEBUTUHAN INDUSTRI MELALUI DIGITALISASI INSTRUMEN*.

Dirgantari, S. Z. P., Idrus, I., & Kasrina, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Fotosintesis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(1), 55–64.
<https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i1.15500>

Divanca, J., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2024). Senam Kreasi AHARIA untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.66>

Duong, P. D., Thu Phuong, L. T., Phan, D.-N., & Thang, V. T. (2024). Correlation between material properties and actual - simulated drape of textile products. *Results in Engineering*, 22, 102077.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rineng.2024.102077>

Eriksson, L., & Kabakibi, K. (2023). *The role and use of 3D-simulations in fashion design*.

Essa, Y. M. A., Rafai, H. A. M., Hagag, M. A. H., & Mustafa, A. S. I. M. (2024). The effectiveness of an E-Learning program on acquiring some skills of CLO

- 3D software among clothing students. *Egyptian Journal of Chemistry*, 65(8), 779–789. <https://doi.org/10.21608/EJCHEM.2022.150365.6512>
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Addie Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Sma Kurikulum 2013. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fauzan, M. (2021). Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 643–654.
- Fayrus Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitrihana, N. (2022). *Penerapan Teknologi Virtual 3D Untuk Pengembangan Produk Fesyen Di Era Digital*. 3–7. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/59309/19053>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (Issue 1, pp. 229–236). Allyn and Bacon.
- Ghozali. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustini, H., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2023). Development of Nearpod-Based Interactive Learning Media on Environmental Pollution Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(3), 1314–1319. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i3.3061>
- Hakeem, F. (2023). *Expand and Compare the Use of Different Digital Fashion Technologies in Simulation Three-Dimensional Structured Designs*. LSU Scholarly repository.
- Handayani, R. P. (2023). *Pengembangan Modul Elektronik K3LH dan Budaya Kerja Industri Untuk Kompetensi Keahlian Siswa Teknik Kendaraan Ringan Sekolah Menengah Kejuruan*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/37819>
- Hartanto, S. (2020). Digitalisasi Pola Pakaian Melalui Clo3D. *Jurnal Da Moda*,

1(2), 22–26. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i2.71>

Hartanto, S., & Wiryanto, I. E. Y. (2020). Digitalisasi Pola Pakaian melalui Clo3d (Kokreasi bersama LPK Nadya Jaya & Brand Pakaian Lovadova). *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 301. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.5337>

Hartono, M., Jaya, B. K., Prianka, D., & ... (2023). Awareness of 3D Body-Scanning and Prospective Update of Indonesian Anthropometry for Virtual Fashion Design. *J@ Ti Undip: Jurnal ...* <http://repository.ubaya.ac.id/43167/>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada.

Hossain, M., Prasad, R., ... N. M.-.... conference on textile, & 2022, U. (2022). Automation of garments designing using 3D virtual software: current trends and future contributions in the 4th industrial revolution of Bangladesh. *Researchgate.NetMT Hossain, RK Prasad, N Mahmud, AR Talha, A DardaInternational Conference on Textile, Apparel and Fashion Dhaka, 2022•researchgate.Net, June.*

Hu, Y. (2022). Application of CLO3D Software in the Teaching of Garment Structure Drawing. *BCP Education & Psychology*, 4, 8–14. <https://doi.org/10.54691/bcpep.v4i.764>

Huang, S., & Huang, L. (2022). CLO3D-Based 3D Virtual Fitting Technology of Down Jacket and Simulation Research on Dynamic Effect of Cloth. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/5835026>

Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* (I. Ismail (ed.)). Gunadarma Ilmu.

- Istiqoma, M., Nani Prihatmi, T., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Prosiding SENIATI*, 7(2), 296–300. <https://doi.org/10.36040/seniati.v7i2.8016>
- Jatmiko, E., & Joestiono, K. T. (2021). INTERPRETASI VISUAL TIGA DIMENSI BUSANA MASYARAKAT JAWA AWAL ABAD KE- 19, BERDASAR ILUSTRASI J. B. WOLTERS DAN C. JETSES DALAM BUKU KITAB SI TALOE. *Jurnal Dekave*, 1(2), 1–11.
- Jayanti, M. A., & Pertiwi, K. R. (2023). Pengembangan e-modul berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan analisis dan rasa ingin tahu siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 112–127. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Karlina, N., & Novrita, S. Z. (2024). *Validitas Modul Dasar Fashion Design Konsep Kolase pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana Kelas X Tata Busana SMKN 2 Bukittingi*. 24(3), 2583–2586. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v24i3.5016>
- Khoerulnisa, A., Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Fabel Siswa Kelas III SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Khoiriani, A. (2021). Pengaruh Motivasi dan Kemampuan Kerja terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Karyawan Rumah Makan di Kota Wisata Yogyakarta. *International Journal Administration, Business and Organization (IJABO)* |, 2(1), 31–43. <https://ijabo.a3i.or.id>
- Kim, J., & Choi, K.-H. (2020). *A Collaborative Study on 3D Dynamic Fashion Design Development, Using Digital Technology*. 3–5. <https://doi.org/10.31274/itaa.12028>
- Kosasih, Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Software Clo 3d untuk Meningkatkan Capaian Pembelajaran dalam Pembuatan Pola dan Desain Fashion Busana Pesta secara Digital*. 8(3), 1–8.

- Krisna, A. W., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ di SMKN 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–17.
- Kusuma Dewi, D., Tri Pangesthi, L., Handajani, S., & Fatkhur Romadhoni, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 279–292.
- Listiani, S., & Wulandari, ely tri. (2023). *Buku panduan Guru Dasar-dasar busana*. Kemdikbudristek. https://fliphtml5.com/bwgzh/euvq/Panduan_Guru_Dasar-Dasar_Busana_Kelas_10_K_Merdeka
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In Abdau Qurani Habib (Ed.), *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Vol. 7, Issue 2). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan.
- Maharani, H. (2023). *Studi Kelayakan Penggunaan Clo3D Pada Prodi Tata Rias Dan Busana Institut Seni Budaya Indonesia Bandung Dengan Metode Telos*. 117–124.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.

- mohamed, D., Mohamed, S., El-Newashy, R., & Bekhet, E. (2022). Efficiency of 3D Simulation Software Usage to Fit the Jacket Pattern for Obese Women. *Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science*, 0(0), 0–0. <https://doi.org/10.21608/jtcps.2022.180742.1145>
- Morandi, A., & Tonelli, C. (2023). *The impact of 3D technology on sustainability in fashion luxury product design: evidences from an exploratory analysis. TESI DI LAUREA MAGISTRALE IN MANAGEMENT ENGINEERING INGEGNERIA GESTIONALE.*
- Mubarak, S., Ansharullah, A., & Indira Dewi, H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Melalui Problem Based Learning. *Instruksional*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.57-65>
- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., & Natasya, D. (2024). Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran. *Epistema*, 5(1), 42–57.
- Mulyono, D., & Elly, A. (2023). E-Modul Interaktif Teori Bilangan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbookmaker. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 70–81. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Munir. (2013). Multimedia dan Konsep dalam Pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*. Penerbit Alfabeta.
- Munir, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). MERDEKA BELAJAR, MERDEKA BERKARYA: E-MODUL ANDROID UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA. *Journal of Education*, 10(1), 617–627. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE%0Ap-ISSN>
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Ragli, M. A. R. A., & Aprilia, R. (2025). *EFEKTIVITAS E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA*. 9, 42–51. <https://doi.org/10.29408/geodika.v9i1.28193>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Humanika, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Nikolic, N. (2019). *SAMPLING STAGES FOR APPAREL*.

Nilawati, & Fati, N. (2023). Metodologi Penelitian. In Debby Syukriani (Ed.), *POLITEKNIK PERTANIAN NEGERI PAYAKUMBUH*. POLITEKNIK PERTANIAN NEGERI PAYAKUMBUH Jl. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>

Nurhayati, Movitaria, M. A., Amnillah, M., Humaeroh, E., Anirah, A., Iskandar, B. A., Apriani, Y., Rifai, A., Asriandi, Anjarsari, E., Tahir, M., Sumantri, B., & Supriadi Torro. (2022). PENGEMBANGAN KURIKULUM. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Nurulita, M. F., Putut, F., & Iqbal, M. H. B. (2022). The Problem-Based E-Module as Learning Supplement to Improve Students' Learning Outcomes. *Journal of Biology Education*, 11(2), 272–281. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>

Papachristou, E., & Anastassiou, H. T. (2022). Application of 3D Virtual Prototyping Technology to the Integration of Wearable Antennas into Fashion Garments. In *Technologies*. mdpi.com. <https://www.mdpi.com/2227-7080/10/3/62>

Poespo, G. (2018). *A to Z Istilah Fashion*. Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=FA6PwgEACAAJ>

Pratiwi, T. M., & Mulyati, Y. (2020). Penerapan modul berbasis android dalam pembelajaran menulis cerpen. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 502–506. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1387>

Purnawirawan, O., Carina, A., & Fajarwati, R. (2022). *IMPLEMENTASI KAIN BATIK PADA DESAIN VIRTUAL REALITY FASHION TIGA DIMENSI*.

- Purnawirawan, O., Elmunsyah, H., & Kustono, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Virtual Reality Fashion Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edu Komputika Journal*, 9(1), 18–27. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i1.56414>
- Purwanti, S., & Anggraini Putri, R. Z. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 155–160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Qotimah, I., & Mulyadi, D. (2021). Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(2), 125–131.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahayu, P., Asmahasanah, S., & Gustiawati, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Saintifik Dengan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Basa Sunda Kelas Iii Sd/Mi. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3578>
- Rahmi, E., Ibrahim, N., Pendidikan, T., Jakarta, U. N., Mandiri, B., Online, B., & Online, M. (2021). Jurnal Visipena. *Jurnal Visipena*, 12(1), 45–66.
- Rani Rahim, Sa'odah, S. S. N. D. T., & Asman, Lina Arifah Fitriyah, Mertayani Sari Dewi, Irene Hendrika, R, Ferawati, Mutia, Megita Dwi Pamungkas, Eko Sutrisno, Heny Wulandari, Trimurtini, A. B. W. (2021). *Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)* (Editor (ed.)). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Renaningtyas, L., Tedjokoesoemo, P. E. D., & Krisentia, V. (2024). Pembuatan Pola dan Purwarupa Digital Menggunakan CLO 3D sebagai Langkah Berkelanjutan dalam Industri Fashion. *Nirmana*, 24(2), 103–113.

<https://doi.org/10.9744/nirmana.24.2.103-113>

- Retnosari, D. S., & Hakim, L. (2021). E-Modul Interaktif Perbankan Syariah Sebagai Bahan Ajar Alternatif dalam Menunjang Perkuliahan Daring Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 206–214.
- Riduwan. (2010). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. In *Public Health* (pp. 1–21). Alfabeta. <https://lens.org/056-301-972-106-338>
- Rizal, thomas. (2023). *Fast Fashion Genjot Produksi Pakaian, Limbah Menggunung*. Berita Satu.
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). Pengembangan Instrumen Angket. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. In Eliza (Ed.), *Muharika Rumah Ilmiah* (Vol. 185, Issue 1). Muharika Rumah Ilmiah.
- Ruwaida, R., & Dabet, A. (2022). Development of Learning Module Periodic Maintenance Water Cooling System Motorcycle Engine Maintenance. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 2(3), 1109–1120. <https://journal.yp3a.org/index.php/mudima/index>
- Sanaky, M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Jurnal Simetrik Vol 11, No. 1, Juni 2021. *Jurnal Simterik*, 11(1), 432–439.
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Sholikhah, R., Widowati, W., & Atika, A. (2025). *Development of 3D Virtual Fashion Design E-module Using CLO3D Software to Improve 21st Century Skills in Fashion Design Education* (Issue Icei). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-360-3_72

- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Soni, S., & Munjal, D. K. (2023). A Comparative Analysis of Clo3d & 2d Softwares To Design Apparels And Their Impact On Fashion Industry. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(1), 1395–1398. <https://doi.org/10.53555/jrtdd.v6i1.2622>
- Suci, P. H., & Yupelmi, M. (2023). *Tutorial Video Development of 3D Women ' s Fashion Design Using CLO3D for Clothing Production Design Courses*. 2–6.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). *MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (R&D)*. 33.
- Sun, J. Y., Cen, L., Zhai, L. N., & Bai, G. (2022). Research on the Design of Protective Clothing for Industrial Robots Assisted by CLO 3D. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, 347, 62–69. <https://doi.org/10.3233/FAIA220011>
- Sunarto, M. F. (2022). *PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING GUNA MENCIPTAKAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK*. 21, 1–23.
- The Textile Quality Expert. (2022). *How 3D Virtual Sampling For Softlines Is Your Apparel Brand's Future*. <https://www.sgtgroup.net/textile-quality-management-blog/how-3d-virtual-sampling-for-softlines-is-your-apparel-brands-future>
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). RAGAM ANALISIS DATA PENELITIAN (Sastra, Riset dan Pengembangan). In S. R. Wahyuningrum (Ed.), *IAIN Madura* (Vol. 11, Issue 1). IAIN Madura Press. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu
rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484
_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Hipotesis). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.

Vitariyanti, D., Pambudi, N. A., & Efendi, A. (2024). *Analisis Kebutuhan dan Inovasi Pembelajaran Technical Drawing dengan E-Modul Clo3D di SMK Sebagai Bentuk Kreativitas Desain Busana*. 16(1), 1–23.

Vrljanac, M., Šikman, K., Simić, M., Naumović, T., & ... (2023). Application of 3D Modeling in the Fashion Industry. *E-Business Technologies*
<https://ebt.rs/journals/index.php/conf-proc/article/view/172>

Wahyudin, D. (2019). *MENGENAL INDUSTRI GARMENT*. PP PAUD dan Dikmas.

Wang, Y. X., & Liu, Z. D. (2020). Virtual clothing display platform based on clo3d and evaluation of fit? *Journal of Fiber Bioengineering and Informatics*, 13(1), 37–49. <https://doi.org/10.3993/jfbim00338>

Wardani, D. A. W. (2023). PROBLEM BASED LEARNING: MEMBUKA PELUANG KOLABORASI DAN PENGEMBANGAN SKILL SISWA. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1), 104–116.

Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

Widiyawati, I., Prasetya, L. A., Permataningtyas, A., Nurhadi, D., Hidayati, N., & Ichwanto, M. A. (2024). Application of Clo3d Technology in Fashion Vocational Education in Vocational Schools: A Systematic Literature Review. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 7(3), 268. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v7i3.26216>

- Widya, M., & Setyowati, E. (2023). Pengembangan Media Pola Busana Zero Waste Menggunakan Aplikasi Clo Virtual Fashion 3D Di Smk Negeri 1 Pringapus. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(2), 54–66. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i2.74805>
- Wona, Y. F., Tali Wangge, M. C., & Wewe, M. (2022). Pengembangan Modul Matematika Setting Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Sistem Koordinat Cartesius. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(2), 436–449. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i2.434>
- Wulandari, T. N., & Reba, Y. A. (2022). Layanan Informasi dengan Media Brosur untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa. *Cenderawasih Journal of Counseling and Education*, 1(2), 66–78. <https://doi.org/10.31957/cjce.v1i2.2563>
- Yu, D., & Zhao, P. (2024). 3D Virtual Clothing Display Device based on CLO3D in Web Technology. <https://doi.org/10.1109/ICDSIS61070.2024.10594539>
- Yulia Siska, Yufiarti, J. (2019). Analisis Kelayakan Bahasa Dalam Buku Tematik Sd Kelas V Kurikulum 2013. “Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Di Era Digital,” 145–154.
- Zamanmulyana, F. (2023). *Media pembelajaran e-modul kemeja*.
- Zangue, F., Klepser, A., Morlock, S., & Chen, A. (2024). Key steps in the development of production guidelines for 3D garment simulations. *Communications in Development and Assembling of Textile Products*, 5(2), 131–139. <https://doi.org/10.25367/cdatp.2024.5.p131-139>
- Zulfikar, R., Sari, F. P., Fatmayati, A., Wandini, K., Haryati, T., Jumini, S., Nurjanah, Annisa, S., Kusumawardhani, O. B., Mutiah, R., Linggi, A. I., & Fadilah, H. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik). In E. Damayanti (Ed.), *WIDINA MEDIA UTAMA*. Widina Media Utama.