DAFTAR RUJUKAN

Adams, Ernest. (2010). *FUNDAMENTALS OF GAME DESIGN, SECOND EDITION*. United States of America: New Riders.

Anonim. (2013). *Pengertian Busana Pesta*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-busana-pesta.html. [Diakses 25 Januari 2018].

Anonim. (2013) *Pengertian Busana Pesta*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-busana-pesta.html. [Diakses 6 Maret 2018].

Anonim. (2015) *Pengertian Kain*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://www.bajucoupleolshop.com/news/45/Pengertian-Kain. [Diakses 12 Maret 2018].

Anonim. (2015) *Garis Hias.* [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/04/ga.html. [Diakses 13 Maret 2018].

Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aplikasi *Games Covet Fashion Version 3.15.18* © 2013-2018 Crowdstar, Amerika Serikat. [Diakses 24 Februari 2018].

Aplikasi *Games Indian Stylist Version 2.3 ©Games2WIN* [Diakses 24 Februari 2018].

Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Calderin, Jay. (2009). *The Fashion Design.* China: Rockport Publishers.

Ernawati, I dan Sukardiyono, T. (2017). Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pembelajaran Administrasi Server, II, (II),* 206-210.

Fitinline. (2016) *Perbedaan Kain Satin Velvet dan Satin Roberto Cavalli.* [Dalam jaringan]. Tersedia di: https://fitinline.com/article/read/perbedaan-kain-satin-velvet-dan-satin-roberto-cavalli/. [Diakses 26 Frbruari 2018].

Fuada, S. (2015). Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan. *Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri, - , - ,* 854-861.

Honipah, Yanyan. (2016). *Busana Pesta*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://yanyanhonipah31.blogspot.co.id/2016/11/busana-pesta.html. [Diakses 25 Januari 2018].

Hartati, Rachman. (2015) *MACAM-MACAM GARIS HIAS*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: https://yukbelajarbusanaaha.blogspot.co.id/2015/02/macam-macam-garis-hias.html. [Diakses 13 Maret 2018].

MC2-Patterns Platform. (2018). *Silhouettes* [Dalam jaringan]. Tersedia di: https://id.pinterest.com/pin/446489750540792889/. [Diakses 23 Februari 2018].

Mulyadi, Nurdin & Wasslaluddin. (2010). -. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. -, -, -.

Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Novaliendry, Dony. (2013). Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO), VI, (II),* 106-118.

Riyanto, Arifah A. (2003). *Desain Busana.* Bandung: Gapura Press.

Roblyer, M. D. (2006). *Integrating Educational Tecnology Into Teaching.* Upper Saddle River, NJ: Pearson Merril Prentice Hall.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabeta.

Sangpengajar. (2015). *Construct 2: Solusi Mudah Menbuat Aplikasi Android*. [Dalam jaringa]. Tersedia di: http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html. [Diakses 14 Juli 2018].

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Vina, Mistika. (2012) *Pengertian Busana Pesta Malam*. [Dalam jaringan]. Tersedia di: http://busanapest.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-busana-pesta-ditulis-pada.html. [Diakses 6 Maret 2018].

Wiana, Winwin. (2018). International Journal of Emerging Technologies in Learning *(iJET). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format, XII, (II),* 4-20.

Yuliarma. (2006). *DASAR-DASAR TEKNIK PEMBUATAN BUSANA Edisi Pertama.* Jakarta: Kencana.