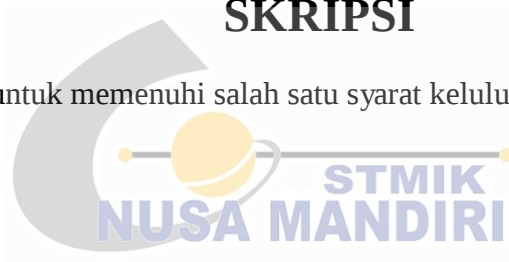


***APLIKASI MOBILE GOOD MOTHER
UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana



MUHAMAD IQBAL MAULANA

12151256

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2019

ABSTRAK

Muhamad Iqbal Maulana (12151256). Aplikasi Mobile Good Mother Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

Kemajuan teknologi sangat diperlukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta pembangunan pada bidang pendidikan. Maka hal yang perlu diperhatikan adalah tentang penerapan teknologi dari aplikasi *mobile* yang didapat atau yang saat ini berkembang pesat khususnya dalam perkembangan teknologi pendidikan dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone* sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Dalam wawancara bersama ibu Mardiyah, S.Pd.I salah satu guru TK RA.Miftahul Jannah menyarankan sekali adanya aplikasi *mobile* yang dapat membantu dalam mendidik anak usia dini dan membangun ikatan emosional antara orang tua dan anaknya yang masih berusia dini. Untuk itulah penulis mencoba membuat skripsi mengenai aplikasi *mobile* Good Mother untuk anak usia dini berbasis android. Pada saat ini RA.Miftahul Jannah mengharapkan dukungan dari orang tua dalam memaksimalkan masa emas (*golden age*) ketika di lingkungan keluarga. Rentan usia anak 0 – 6 tahun disebut dengan masa emas (*golden age*). Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Maka dari itu dibutuhkan ikatan emosional yang kuat antara anak usia dini dan orang tua agar dapat mendorong hasil yang maksimal terhadap masa emas anak. Dengan menggunakan Construct 2, aplikasi *mobile* Good Mother diharapkan menjadi solusi terbaik untuk mendidik dan memperkuat ikatan emosional orang tua dan anak usia dini.

Kata Kunci : Aplikasi Mobile Good Mother, RA.Miftahul Jannah

ABSTRACT

Muhamad Iqbal Maulana (12151256). *Good Mother Application For Early Children Based On Android*

Technological advances are needed in the development of science and development in education. So the thing to note is about the application of technology from mobile applications acquired or currently growing rapidly, especially in the development of educational technology by using a gadget or smartphone as a tool to make it Easier to do the job. In an interview with a Mardiyah mother, S. PD. I, one of teacher R.A Miftahul Jannah, argues that there is a mobile application that can help educate young children and build emotional bonds between parents and young children. For this reason the author is trying to make a thesis about the mom's mobile application for both early-age children based on Android. At this time RA. It expects the support of parents to maximize the golden age when in the family environment. Prone to children aged 0-6 years is called the Golden Age (golden Age). At this time the child experienced rapid growth and development. Therefore strong emotional bonds are needed between early childhood and the elderly in order to be able to drive maximum results in the child's golden period. Using Construct 2, the mother's mobile application is expected to be the best solution for educating and strengthening the emotional bonds of parents and early childhood.

Keyword : *Aplication Mobile Good Mother, RA.Miftahul Jannah.*



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel.....	xviii
Daftar Lampiran.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4. Metode Penelitian.....	4
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data.....	4
a. Wawancara.....	4
b. Studi Pustaka.....	4
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Jurnal.....	7
2.2. Konsep Dasar Pemograman.....	8
2.2.1. SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	8
1. Analisis.....	9
2. Desain.....	9
3. Pengkodean.....	9
4. Pengujian.....	9
2.2.2. Android.....	10
2.2.3. Versi - versi Android.....	11
2.2.4. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	19
a. Diagram pelaku (<i>Use Case Diagram</i>).....	19
b. Diagram Aktivitas (<i>Activity Diagram</i>)	20
c. Diagram Urutan (<i>Sequence Diagram</i>)	22
2.2.5. Construct 2.....	23
2.2.6. Website 2 APK Builder Pro.....	23
2.2.7. Jeta Logo Designer.....	24

2.3.	Metode Algoritma.....	24
2.4.	Pengujian Aplikasi.....	24
2.4.1.	<i>White Box Testing</i>	25
2.4.2.	<i>Black Box Testing</i>	25
2.5.	Peralatan Pendukung.....	25
2.5.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
2.5.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	26
2.5.3.	OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	27
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	29
3.1.	Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	29
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	29
3.1.2.	Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	30
3.2.	Desain.....	31
3.2.1.	Rancangan Algoritma.....	32
3.2.2.	<i>Software Architechture</i>	36
	1. <i>Usercase Diagram</i>	36
	2. <i>Activity Diagram</i>	36
	3. <i>Sequence Diagram</i>	44
3.2.3.	User Interface.....	48
3.2.4.	Perancangan <i>Storyboard</i>	57
3.3.	Testing.....	62
3.3.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	62
3.3.2.	Pengujian <i>White Box</i>	67
3.4.	Implementasi.....	71
3.5.	<i>Support</i>	82
BAB IV	PENUTUP.....	83
4.1.	Kesimpulan.....	83
4.2.	Saran – saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

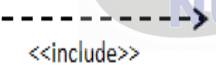
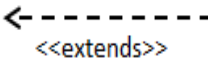
LAMPIRAN

Lampiran A – *Input System*

Lampiran B – *Output System*

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Usecase Diagram

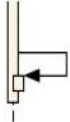
	Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	Aktor Menspesifikasikan sebagai abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem yang sedang berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	Include merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	Extend merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat.

b. Simbol Activity Diagram

	Start Point diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	End Point akhir aktivitas
	Fork/percabangan digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

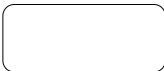
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	<i>Decision Points</i> menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa

c. Simbol Sequence Diagram

	<i>Entity Class</i> merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form <i>entry</i> dan <i>form</i> cetak
	<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar class
	<i>Recursive</i> Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
	<i>Activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi

	Lifeline garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>life line</i> terdapat <i>activation</i>
---	---

d. Simbol Flowchart

	Terminal Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari satu kegiatan.
	Subroutine Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (recursivitas)
	Flow Line Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya
	Decision Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian satu kondisi yang ada
	Input/Output Digunakan untuk menggambarkan proses memasukkan data berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa percetakan data
	Page Connector Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Tahapan – Tahapan Metode SDLC.....	9
Gambar III.1. Diagram Flowchart Algoritma <i>Shuffle</i> Quis	32
Gambar III.2. <i>Input</i> Algoritma <i>Shuffle</i> Quis.....	33
Gambar III.3. <i>Output</i> Algoritma <i>Shuffle</i> Quis.....	33
Gambar III.4. <i>Flowchart</i> Algoritma <i>Shuffle</i> Puzzle.....	34
Gambar III.5. <i>Input</i> Algoritma <i>Shuffle</i> Puzzle.....	35
Gambar III.6. <i>Output</i> Algoritma <i>Shuffle</i> Puzzle.....	35
Gambar III.7. Diagram <i>Use Case</i> Aplikasi Good Mother.....	36
Gambar III.8. <i>Activity</i> Diagram Kelas Orang Tua.....	37
Gambar III.9. <i>Activity</i> Diagram Kelas Anak Usia Dini.....	38
Gambar III.10. <i>Activity</i> Diagram Dongeng.....	39
Gambar III.11. <i>Activity</i> Diagram Game Tebak Gambar.....	40
Gambar III.12. <i>Activity</i> Diagram Game Puzzle.....	41
Gambar III.13. <i>Activity</i> Diagram Quis.....	42
Gambar III.14. <i>Activity</i> Diagram Panduan.....	43
Gambar III.15. <i>Activity</i> Diagram Tentang.....	43
Gambar III.16. <i>Sequence</i> Diagram Menu Utama.....	44
Gambar III.17. <i>Sequence</i> Diagram Menu Kelas Orang Tua.....	45
Gambar III.18. <i>Sequence</i> Diagram Menu Kelas Anak Usia Dini.....	45
Gambar III.19. <i>Sequence</i> Diagram Menu Dongeng.....	46
Gambar III.20. <i>Sequence</i> Diagram Game Tebak Gambar.....	46
Gambar III.21. <i>Sequence</i> Diagram Game Puzzle.....	47
Gambar III.22. <i>Sequence</i> Diagram Quis.....	47
Gambar III.23. <i>Sequence</i> Diagram Menu Panduan.....	48
Gambar III.24. <i>Sequence</i> Diagram Menu Tentang.....	48
Gambar III.25. User Interface Tampilan Awal.....	49
Gambar III.26. User Interface Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar III.27. User Interface Tampilan Menu Kelas Orang Tua.....	50
Gambar III.28. User Interface Tampilan Materi Orang Tua.....	50
Gambar III.29. User Interface Tampilan Kelas Anak Usia Dini.....	50
Gambar III.30. User Interface Tampilan Huruf.....	51
Gambar III.31. User Interface Tampilan Angka.....	51
Gambar III.32. User Interface Tampilan Hewan.....	52
Gambar III.33. User Interface Tampilan Menu Dongeng.....	52
Gambar III.34. User Interface Tampilan Cerita Dongeng.....	53
Gambar III.35. User Interface Tampilan Menu Game.....	53
Gambar III.36. User Interface Tampilan Game Tebak Gambar.....	54
Gambar III.37. User Interface Tampilan Benar Tebak Gambar.....	54
Gambar III.38. User Interface Tampilan Salah Tebak Gambar.....	54
Gambar III.39. User Interface Tampilan Selesai Tebak Gambar.....	55
Gambar III.40. User Interface Tampilan Game Puzzle.....	55
Gambar III.41. User Interface Tampilan Menu Quis.....	56
Gambar III.42. User Interface Tampilan Mengerjakan Quis.....	56
Gambar III.43. User Interface Tampilan Selesai Quis.....	56
Gambar III.44. User Interface Tampilan Panduan.....	57

Gambar III.45. User Interface Tampilan Tentang.....	57
Gambar III.46. Bagan Alir Menu Kelas Orang Tua.....	69
Gambar III.47. Grafik Alir Menu Kelas Orang Tua.....	70
Gambar III.48. Tampilan Awal.....	71
Gambar III.49. Tampilan Menu Utama.....	72
Gambar III.50. Tampilan Menu Kelas Orang Tua.....	72
Gambar III.51. Tampilan Halaman Materi Orang Tua.....	73
Gambar III.52. Tampilan Menu Kelas Anak Usia Dini.....	73
Gambar III.53. Tampilan Huruf.....	74
Gambar III.54. Tampilan Angka.....	74
Gambar III.55. Tampilan Hewan.....	75
Gambar III.56. Tampilan Menu Dongeng.....	75
Gambar III.57. Tampilan Cerita Dongeng.....	76
Gambar III.58. Tampilan Menu Game.....	76
Gambar III.59. Tampilan Game Tebak Gambar.....	77
Gambar III.60. Tampilan Benar Tebak Gambar.....	77
Gambar III.61. Tampilan Salah Tebak Gambar.....	78
Gambar III.62. Tampilan Selesai Tebak Gambar.....	78
Gambar III.63. Tampilan Game Puzzle.....	79
Gambar III.64. Tampilan Selesai Puzzle.....	79
Gambar III.65. Tampilan Menu Quis.....	80
Gambar III.66. Tampilan Mengerjakan Quis.....	80
Gambar III.67. Tampilan Finish Quis.....	81
Gambar III.68. Tampilan Panduan.....	81
Gambar III.69. Tampilan Tentang.....	82



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1. Diagram Pelaku (<i>Use Case Diagram</i>).....	20
Tabel II.2. Diagram Activity (<i>Activiy Diagram</i>)	21
Tabel II.3. Diagram Urutan(<i>Sequence Diagram</i>)	22
Tabel II.4. Spesifikasi Laptop	25
Tabel II.5. Spesifikasi <i>Smartphone</i>	26
Tabel II.6. Spesifikasi Software Dalam Pembuatan Aplikasi.....	26
Tabel II.7. Minimal Sistem Operasi Perangkat Lunak Berbasis Android.....	27
Tabel III.1. Spesifikasi Laptop.....	30
Tabel III.2. Spesifikasi <i>Gadget</i>	31
Tabel III.3. Spesifikasi <i>Software</i>	31
Tabel III.4. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Utama.....	58
Tabel III.5. <i>Storyboard</i> Halaman Menu Kelas Orang Tua.....	58
Tabel III.6. <i>Storyboard</i> Halaman Menu Kelas Anak Usia Dini.....	58
Tabel III.7. <i>Storyboard</i> Halaman Menu Dongeng.....	59
Tabel III.8. <i>Storyboard</i> Halaman Menu Game.....	59
Tabel III.9. <i>Storyboard</i> Halaman Game Tebak Gambar.....	59
Tabel III.10. <i>Storyboard</i> Halaman Benar Tebak Gambar.....	60
Tabel III.11. <i>Storyboard</i> Halaman Finish Tebak Gambar.....	60
Tabel III.12. <i>Storyboard</i> Halaman Puzzle.....	60
Tabel III.13. <i>Storyboard</i> Halaman Menu Quis.....	60
Tabel III.14. <i>Storyboard</i> Halaman Mengerjakan Quis.....	61
Tabel III.15. <i>Storyboard</i> Halaman Finish Quis.....	61
Tabel III.16. <i>Storyboard</i> Halaman Panduan.....	61
Tabel III.17. <i>Storyboard</i> Halaman Tentang.....	61
Tabel III.18. Pengujian Tampilan Menu Utama.....	62
Tabel III.19. Pengujian Tampilan Menu Kelas Orang Tua.....	63
Tabel III.20. Pengujian Tampilan Halaman Materi.....	63
Tabel III.21. Pengujian Tampilan Menu Kelas Anak Usia Dini.....	63
Tabel III.22. Pengujian Tampilan Halaman Huruf.....	63
Tabel III.23. Pengujian Tampilan Halaman Angka.....	64
Tabel III.24. Pengujian Tampilan Halaman Hewan.....	64
Tabel III.25. Pengujian Tampilan Menu Dongeng.....	64
Tabel III.26. Pengujian Tampilan Halaman Cerita Dongeng.....	64
Tabel III.27. Pengujian Tampilan Halaman Game	65
Tabel III.28. Pengujian Tampilan Halaman Tebak Gambar.....	65
Tabel III.29. Pengujian Tampilan Halaman Benar Tebak Gambar.....	65
Tabel III.30. Pengujian Tampilan Halaman Selesai Tebak Gambar.....	65
Tabel III.31. Pengujian Tampilan Halaman Puzzle.....	66
Tabel III.32. Pengujian Tampilan Menu Quis.....	66
Tabel III.33. Pengujian Tampilan Halaman Mengerjakan Quis.....	66
Tabel III.34. Pengujian Tampilan Halaman Finish Quis.....	67
Tabel III.35. Pengujian Tampilan Menu Panduan.....	67
Tabel III.36. Pengujian Tampilan Menu Tentang.....	67
Tabel III.37. Hasil Pengujian Pada Beberapa Versi Android.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran A – *Input System*

Lampiran B – *Output System*



DAFTAR PUSTAKA

- Fridayanthie, W.E dan Jimmy Charter. (2016). Jurnal Techno Nusa Mandiri . RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED PROGRAMMING (STUDI KASUS: PT. ARTA BUANA SAKTI TANGERANG). Tangerang: Techno Nusa Mandiri.
- Firmansyah, Yoki, dan Udi. (2018). Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika . Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Pontianak: Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Pontianak.
- Gani, A dan Linda Marlinda. (2017). Jurnal Teknik Komputer. Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle Akbar. Jakarta: Jurnal Teknik Komputer.
- Hendini, Adi. (2016). Jurnal Khatulistiwa Informatika. Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Pontianak: Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak.
- ISTIANA, YUYUN. (2014). Didaktika. KONSEP-KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. Tuban: Universitas Ronggolawe Tuban.
- Kosidin dan Resha N. F. (2016). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi . Pemodelan aplikasi mobile reminder berbasis android. Bandung: Program Studi Teknik Informatika STMIK JABAR Bandung.
- Martsiswati, Ernie, dan Yoyon Suryono (2014). Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Menerapkan Perilaku Disiplin terhadap Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pendidikan Luar Sekolah PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mukti, Iwayan S. A, Arie S. M dan Lumenta, B. A. S. (2016). E - Journal Teknik Informatika. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android. Manado: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulang.
- Mustaqbal, M.S. Roeri Fajri Firdaus dan H. R. (2015). Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. Bandung: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama.
- NOVELIA, E. P, ASEP SUPENA dan FAHRURROZI. (2017). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hubungan kelekatan orangtua dan regulasi diri dengan kemampuan sosial anak. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Suci, F.A, dan Nicodias Palasara. (2018). Jurnal Inovasi Informatika. PERANCANGAN PROGRAM INVENTORY SPAREPART ALAT BERAT PADA PT. CONBLOC INFRATECNO JAKARTA. Bekasi: Program Studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sains dan Teknologi Pradita.
- Supriyatin, Wahyu, Yenniwarti Rafsyam dan Nida Febiana (2015).Orbith. Aplikasi Android Sebagai Media Informasi Dalam Pengenalan Kepribadian Anak Usia Dini. Depok: Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma Jakarta dan Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Jakarta.
- Trenggonowati, D. L. dan Kulsum (2018). Journal Industrial Servicess. ANALISIS FAKTOR OPTIMALISASI GOLDEN AGE ANAK USIA.Banten: Jurusan Teknik Industri, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Cilegon
- Wijirahayu, Ani, Diah Krisnatuti dan Istiqlaliyah Muflikhati. (2016).Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen. Kelekatan ibu-anak, pertumbuhan anak, dan perkembangan sosial emosi anak usia prasekolah. Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor.
- Yustin A.J, Herry Sujaini dan M. Azhar Irwansyah. (2016). Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi. RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. Pontianak: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura
- Buku - Buku
- Kemdikbud (2015). PENGELOLAAN KELAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- MB. Rahimsyah AR (2019). Kumpulan Dongeng Si Kancil Cerdik - Menggelitik.Jakarta: Zahra Book.