

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., 2005. *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur Seni Rupa dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga.
- Anakku*. Edisi 3. Jakarta. 2008.
- Anggraini, L. dan Nathalia, K., 2020, *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ardini, P. P. “Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 2012,
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (KBBI Daring). 2016, “Konten”,
- Basuki, A. 2015. “Makna Warna dalam Desain”,
- Bond, F., 1985, *If You Give a Mouse a Cookie*, USA: Harper and Row.
- BPS Indonesia, “Profil Anak Usia Dini 2020”,.
- British Council, *website*,
- Carle, E. 2006. *The Very Hungry Caterpillar*. New York: Simon & Schuster Inc.
- Chairiri, A. 2009. *Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif. Fakultas Sosial dan Ilmu Politik*, Universitas Indonesia, 9(2), 57-65.
- CNN Indonesia, 2021, “Pakar Respons Microsoft: Netizen Indonesia Mengerikan”,
- Creswell, J. W. 2017. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Darmansyah, S. A. dan Mutiaz, R. I, “Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cendrawasih dengan Judul Kweiya, the Boy Who Flies”, *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Semirupa dan Desain*, (1),
- Doewardikoen, D. W. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Galitz, W. O., 2007. *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Gill, K. M. D., “What are Piaget’s Stages of Development and How are They Used?”,

- Goethe, J. W. 1810; 2014. *Theory of Colours*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haryanto, A. T. “Pengguna Aktif Medsos RI 170 Juta, Bisa Main 3 Jam Sehari”,
- Hasanah, U., “Metode Pengembangan Moral dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini”,
Jurnal Perempuan dan Anak, 2018, 2(1),
- HUION, “Huoin H420”,
- Hurlock, E.B. 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Intentic, Inc., “The Main Steps of the User Interface Design”
- Jayanta, I. N. L. dan Susiani, K., “Cerita Rakyat Berbasis Mobile untuk Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), hlm. 304-312,
- Kompas, 2021, “Dongeng, antara Hiburan, Edukasi, dan Pelestarian Budaya”,
- KPPPA, 2018, “Profil Anak Indonesia 2019”,
- Kurniawan, A., “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Untuk Cerita Anak Interaktif Tentang Kisah Omar Bin Khattab Untuk Usia 3-6 Tahun”,
- Kusrianto, A. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lawson, B. 2005. *How Designer Think*. US: Routledge.
- Lexico, “Meaning of design in English”,
- Lingokids, 2021, “Lingokids”,
- LPP RRI, “Dua Pekan Terakhir Tindak Kejahatan Naik 11,80 Persen”,
- Mauladi dan Suratno, T. 2016. *Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jember*. Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi.
- Nadya, “Perancangan Cerita Bergambar Digital The Little Girl Named Bella”, 4(2), 2015,
- Neuman, W. 2014. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson, Essex, UK.
- Novianti, S., “Resiliensi Remaja yang Pernah Mengalami Kekerasan oleh Orang Tua pada Masa Kanak-kanak”, (Skripsi),
- Preble D. & Sarah. 1985. *Artforms*. New York: Harper and Row Publishers, Inc.

- Gunadi, R. A. A. 2013. “Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini di Sekolah RA Habibillah”, *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(2), 2013, hlm. 85-91.
- Rahman, F., 2017, “Sistem Pakar Diagnosa Multiple Intelligences pada Anak Usia Dini Dengan Metode Certainty Factor Berbasis Web”, Skripsi,
- Rapoho, B. D., 2019, “Teori Perkembangan Moral atau Etika Menurut Piaget”,
- Reynaldi, A. 2019. *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi pencari Kost*, Skripsi,
- Sarantakos, S. 1993. *Social Research*. Melbourne: Macmillan Education Australia Pty. Ltd.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2010). *System Analysis and Design in a Changing World*. Boston: Course Technology.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Teraoka, E., “If You Give a Mouse a Cookie illustrated by Felicia Bond”,
- Thabrani, 2019, “Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli”,
- Tidwell, J. 2010. *Designing Interfaces*. USA: O’Reilly Publishing.
- Tondreau, V. 2009. *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. USA: Rockport Publisher.
- UXPin, 2015. *The Building Blocks of Visual Hierarchy*. UXPin Inc.
- Vaughan, T. 2006. *Multimedia: Making it Work*. Yogyakarta: Andi.
- Wigan, M. 2008. *Basic Illustration: Sequential Images*. Switzerland: AVA Publishing.
- Wirartha, I. M. 2006. *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi.
- Youtube Kids, 2021, “Youtube Kids”
- Zamri, K. Y. dan Subhi, N. N., “10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development”, *2015 International Conference on Interactive*

Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL), 2015, hlm.44-50.

Zuraya, N., 2017, "ICJR: Jumlah Tahanan Anak di Indonesia Meningkat Pesat",