

**TUGAS AKHIR**

**SARANA EDUKASI BAGI ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA TROLI  
BELANJA DI SUPERMARKET MENGGUNAKAN METODE SCAMPER  
DENGAN TUJUAN MELATIH KEMAMPUAN KOGNITIF YAITU  
MENGELOMPOKKAN PRODUK SESUAI JENISNYA**



Disusun oleh :

KARUNA DEWI

62130002

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**2017**

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Dengan ini kami selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari Mahasiswa:

Nama : Karuna Dewi  
NIM : 62130002  
Judul Tugas Akhir : Sarana Edukasi Bagi Anak Usia 3-4 Tahun pada Trolis Belanja di Supermarket Menggunakan Metode SCAMPER dengan Tujuan Melatih Kemampuan Kognitif Yaitu Mengelompokkan Produk Sesuai Jenisnya

Menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut diatas ; ~~LAYAK / BELUM LAYAK~~ \*) untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir.

Yogyakarta, Agustus 2017

Pembimbing I



Drs. Purwanto, S.T.

Pembimbing II



Centaury Harjani, S.Ds.

*Catatan: Mahasiswa baru bisa mengikuti Ujian Tugas Akhir apabila lembar persetujuan ini ditandatangani oleh kedua Dosen Pembimbing Tugas Akhir.*

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir dengan judul:

Sarana Edukasi Bagi Anak Usia 3-4 Tahun pada Troli Belanja di Supermarket  
Menggunakan Metode SCAMPER dengan Tujuan Melatih Kemampuan Kognitif  
Yaitu Mengelompokkan Produk Sesuai Jenisnya

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

**KARUNA DEWI**

62130002

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

**Fakultas Arsitektur dan Desain**

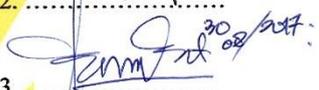
**Universitas Kristen Duta Wacana**

Dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Desain pada tanggal 04 - 09 - 2017

**Nama Dosen**

**Tanda Tangan**

1. Drs. Purwanto, S.T.  
(Dosen Pembimbing I)
2. Centaury Harjani, S.Ds.  
(Dosen Pembimbing II)
3. Winta Adhitia Guspara, S.T.  
(Dosen Penguji I)
4. Sekar Adita, S.Sn., M.Sn.  
(Dosen Penguji II)

1. 
2. 
3. 
4. 

Yogyakarta, 04 - 09 - 2017

Disahkan oleh

Dekan,

Ketua Program Studi,



  
Dr. -Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T.



Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

Sarana Edukasi Bagi Anak Usia 3-4 Tahun pada Troli Belanja di Supermarket Menggunakan Metode SCAMPER dengan Tujuan Melatih Kemampuan Kognitif Yaitu Mengelompokkan Produk Sesuai Jenisnya

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 04. - 09. - 2017



KARUNA DEWI

62130002

## **ABSTRACT**

*One of the supermarket visitors is mothers who have children aged 3-4 years old. While doing the groceries shopping, children like to imitate mother's activities such as putting things into the shopping cart. Nowadays, most supermarket's shopping cart doesn't fit children's height. Whereas, children who are in the age of learning by doing should be able to get a lot of new knowledge while doing groceries shopping with their mother. Therefore, it needs a product development that can support the children's needs.*

*Based on that, I made the observations about the supermarket visitor's behavior, especially mothers who have children, associated with the use of shopping cart. The method I use are 5W + 1H analysis, SWOT analysis and SCAMPER. The result of my observations is a product development of shopping cart (tertiary product) with additional feature in a form of drawer which size is fit to 3-4 years old children's height and can train their cognitive ability.*

*I hope this product development can be useful for users who want to educate the children while doing the groceries shopping. Furthermore, hopefully this product could inspire other designers who are doing product design.*

*Keywords: shopping cart, height, cognitive, children.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan dan Manfaat.....	2
E. Metode Desain.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. <i>User</i> .....	4
B. Produk.....	10
C. Lingkungan Penggunaan Produk.....	17
D. Standar-standar.....	17
E. Aspek Desain.....	19
BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN.....	23
A. Keadaan di Lapangan.....	23
B. Penerapan Metode Desain.....	30
C. Analisa Hasil Penelitian.....	49

D. Rekomendasi Desain Hasil Penelitian.....	50
BAB IV KONSEP DESAIN.....	51
A. <i>Positioning Product</i> .....	51
B. Pohon Tujuan.....	52
C. Atribut Performa dan Kebutuhan Produk.....	53
D. Pernyataan Desain.....	56
E. <i>Image Board</i> dan <i>Mood Board</i> .....	56
F. Sketsa.....	58
G. <i>Blocking</i> dan <i>Zoning</i> .....	60
H. Mekanisme Kerja Produk.....	63
I. <i>Modelling</i> dan <i>Prototyping</i> .....	64
J. <i>Freeze Design Concept</i> .....	65
K. Material Produk.....	66
L. Proses Produksi.....	66
M. Evaluasi Uji Produk.....	72
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Troli di Superindo, Yogyakarta .....	11
Gambar 2.2 Produk Pemisah Barang pada Troli .....	11
Gambar 2.3 Diagram alir proses pengolahan logam dalam industri .....	13
Gambar 2.4 Jenis Sambungan pada Patri .....	14
Gambar 2.5 Jenis-jenis Sambungan Las .....	15
Gambar 2.6 Dimensi Troli Belanja Supermarket (1) .....	18
Gambar 2.7 Dimensi Troli Belanja Supermarket (2) .....	18
Gambar 2.8 Dimensi Troli Belanja Supermarket (3) .....	19
Gambar 2.9 <i>Color Wheel</i> .....	21
Gambar 3.1 Anak Menaiki Bagian Depan Troli .....	23
Gambar 3.2 Anak Didudukkan di Dalam Troli .....	23
Gambar 3.3 Anak Mengulurkan Tangan untuk Mengambil Barang dari Rak Supermarket .....	24
Gambar 3.4 Anak Menaruh Barang ke Dalam Troli .....	24
Gambar 3.5 Anak Tidak Betah Duduk di Atas Troli Kemudian Meminta Turun .....	24
Gambar 3.6 Anak Ingin Mendorong Troli dan Mengambil Barang dari Dalam Troli secara Mandiri.....	25
Gambar 3.7 Foto-foto Jumlah Barang Belanja di Dalam Troli .....	30
Gambar 4.1 Pohon Tujuan .....	52
Gambar 4.2 <i>Image Board</i> .....	57
Gambar 4.3 <i>Mood Board</i> .....	57
Gambar 4.4 Sketsa ke-1 .....	58
Gambar 4.5 Sketsa ke-2 .....	58
Gambar 4.6 Sketsa ke-3 .....	58
Gambar 4.7 Sketsa ke-4 .....	58

Gambar 4.8 Gambar Tampak Samping Troli dari Sketsa ke-4 .....	58
Gambar 4.9 Gambar Tampak Atas Troli dari Sketsa ke-4 .....	58
Gambar 4.10 Pengembangan Bentuk Pertama dari Sketsa ke-4 .....	59
Gambar 4.11 Pengembangan Bentuk Kedua dari Sketsa ke-4 .....	59
Gambar 4.12 Sketsa ke-5 .....	59
Gambar 4.13 Gambar Bagian Laci dari Sketsa ke-5 .....	59
Gambar 4.14 <i>Zoning</i> untuk Produk Troli (Tampak Atas) .....	61
Gambar 4.15 <i>Zoning</i> untuk Produk Troli (Tampak Samping).....	61
Gambar 4.16 <i>Zoning</i> pada Bagian <i>Handle</i> Laci .....	62
Gambar 4.17 <i>Blocking</i> pada <i>Handle</i> Laci untuk Anak Usia 3-4 Tahun dan Orang Dewasa.....	62
Gambar 4.18 <i>Blocking</i> pada Penutup Laci Saat Membuka dan Melepas dari Penahan .....	62
Gambar 4.19 Foto Model Kertas dari Berbagai Sisi .....	64
Gambar 4.20 Sketsa yang Dipilih sebagai <i>Freeze Design Concept</i> .....	65
Gambar 4.21 Foto Troli Sebelum Dilas dan Diberi Laci .....	67
Gambar 4.22 Bagian depan troli sudah dilubangi dan sudah ada pembatas untuk kerangka belakang laci .....	67
Gambar 4.23 Kerangka dan Lembaran Aluminium Sudah Dipasang.....	67
Gambar 4.24 Detail Kerangka Atas Laci .....	68
Gambar 4.25 Tampak Depan dan Atas Laci .....	68
Gambar 4.26 Rel Sudah Dipasang pada Laci .....	68
Gambar 4.27 Lis sudah dipasang pada kerangka laci (kiri) dan rel laci sudah dipotong sesuai ukuran laci (kanan) .....	69
Gambar 4.28 Proses pengampelasan laci (kiri dan tengah) dan rel laci yang sudah dicat sewarna dengan kerangka troli .....	69
Gambar 4.29 Laci Setelah Dicat .....	69
Gambar 4.30 Bagian Penahan Penutup Laci .....	70
Gambar 4.31 Desain Stiker Bagian Samping Troli dan Inspirasinya .....	70

Gambar 4.32 Pola Bukan Makanan dan Pola Makanan .....	71
Gambar 4.33 Pilihan Warna Stiker .....	72
Gambar 4.34 <i>User</i> Menarik Laci .....	72
Gambar 4.35 <i>User</i> Mendorong Laci .....	73
Gambar 4.36 <i>User</i> Menaruh Barang di Dalam Laci .....	73
Gambar 4.37 Pemberian Oli pada Roda Rel Laci .....	73
Gambar 6.1 Penambahan Lembaran Alvaboard pada Bagian Samping Troli .....	78
Gambar 6.2 Proses Penempelan Stiker pada Alvaboard .....	78
Gambar 6.3 Stiker Sudah Ditempel pada Alvaboard .....	78
Gambar 6.4 Proses Membersihkan Troli Menggunakan Brasso .....	78
Gambar 6.5 Proses Penempelan Alvaboard pada Bagian Samping Troli....	78
Gambar 6.6 Troli Tampak Samping (1) .....	79
Gambar 6.7 Troli Tampak Samping (2) .....	79
Gambar 6.8 Tempat Duduk Anak .....	79
Gambar 6.9 Laci Tampak Depan .....	79
Gambar 6.10 <i>Handle</i> Troli .....	79
Gambar 6.11 Foto Produk (1) .....	80
Gambar 6.12 Foto Produk (2) .....	80
Gambar 6.13 Foto Dokumentasi (1) .....	80
Gambar 6.14 Foto Dokumentasi (2) .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Tinggi Badan Anak Usia 3-4 Tahun .....	17
Tabel 3.1 Daftar Produk Makanan Supermarket Carrefour .....	25
Tabel 3.2 Daftar Produk Bukan Makanan Supermarket Carrefour .....	27
Tabel 3.3 Daftar Belanja Ibu-Ibu Pengunjung Supermarket .....	29
Tabel 3.4 Rangkuman 5W + 1H (Apa) .....	31
Tabel 3.5 Rangkuman 5W + 1H (Bagaimana) .....	33
Tabel 3.6 Rangkuman 5W + 1H (Dimana & Mengapa) .....	35
Tabel 3.7 Rangkuman 5W + 1H (Kapan & Siapa) .....	37
Tabel 3.8 Penerapan Metode SWOT .....	39
Tabel 3.9 Hasil Penerapan Metode SWOT .....	43
Tabel 3.10 Penerapan Metode SCAMPER (Trolis Supermarket) .....	44
Tabel 3.11 Penerapan Metode SCAMPER (Laci) .....	46
Tabel 4.1 Harga Produksi .....	51
Tabel 4.2 Atribut Performa dan Kebutuhan Produk .....	53
Tabel 4.3 Mekanisme Kerja Produk .....	63
Tabel 4.4 Material Produk .....	66

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belanja adalah kegiatan membeli barang yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan belanja biasa dilakukan di tempat yang menyediakan barang kebutuhan sehari-hari, salah satunya supermarket. Supermarket adalah toko yang menyediakan makanan seperti sayur mayur, daging, dan produk yang tidak berupa makanan seperti alat kecantikan, obat-obatan namun dengan jumlah yang terbatas (Zakiar, 2010). Supermarket juga menyediakan berbagai fasilitas untuk kenyamanan konsumen seperti pendingin ruangan, tempat parkir, dan sarana membawa barang belanja yaitu keranjang dan troli.

Troli belanja pada awalnya merupakan ide dari pemilik jaringan supermarket Humpty Dumpty di Oklahoma, Amerika Serikat, tahun 1937. Ide ini kemudian ditangkap oleh Sylvian Goldman dan temuannya disebut sebagai perkembangan paling besar dalam sejarah ritel (Prastiwi, 2016).

Troli biasa digunakan oleh pengguna pada saat barang belanja berjumlah banyak. Bagi ibu-ibu yang membawa anak berusia 1-3 tahun dapat terbantu dengan tempat duduk yang ada pada troli. Namun anak berusia 3 tahun ke atas yang ikut berbelanja dan sangat aktif akan merasa tidak betah duduk di dalam troli, sehingga ibu-ibu harus melakukan kegiatan belanja sambil mengawasi anak mereka. Dalam melakukan kegiatan belanja bersama, anak-anak cenderung ikut mengambil barang yang ada di rak supermarket dan memasukkannya ke dalam troli. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak sedang berada pada tahap perkembangan belajar dengan melakukan kegiatan (*learning by doing*).

Pada kenyataannya, troli yang umum digunakan sekarang kurang menunjang bagi kebutuhan perkembangan anak karena ukuran yang terlalu tinggi. Selain itu belum banyak ditemukan produk pemisah barang sesuai

jenisnya, sehingga anak belum bisa mengerti pentingnya memisahkan produk, padahal memisahkan produk sesuai jenisnya dapat mengurangi risiko barang tercampur satu sama lain, seperti produk makanan dan bukan makanan.

Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pengembangan produk yang dapat melatih perkembangan anak, yaitu memisahkan barang sesuai jenisnya saat berbelanja di supermarket. Dengan begitu, sifat aktif anak akan terarah sehingga bisa lebih bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

#### B. Rumusan Masalah

- Troli yang digunakan sebagai sarana membawa barang belanja di supermarket memiliki ukuran yang terlalu tinggi bagi anak usia 3-4 tahun.
- Troli belanja di supermarket tidak memiliki sekat sebagai pemisah barang, sehingga anak usia 3-4 tahun belum mengerti pentingnya mengelompokkan barang belanja sesuai dengan jenisnya.

#### C. Batasan Masalah

- Produk digunakan untuk anak usia 3-4 tahun
- Penggunaan alat diperuntukan untuk berbelanja di supermarket

#### D. Tujuan dan Manfaat

##### Tujuan

- Melatih anak untuk bisa memisahkan/mengelompokkan barang belanjaan sesuai jenisnya saat berbelanja di supermarket
- Mengarahkan sifat aktif anak saat berbelanja di supermarket

##### Manfaat

- Sebagai media orangtua untuk memberi edukasi pada anak saat berbelanja di supermarket
- Membiasakan anak mengatur barang

## E. Metode Desain

### 1. Analisa 5W + 1H

Metode ini digunakan untuk mencari tahu informasi lebih dalam mengenai permasalahan dan kebutuhan dari *user*. 5W + 1H terdiri dari *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa) dan *How* (bagaimana).

### 2. Analisa SWOT

Analisa ini digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dari desain yang dirancang.

### 3. Analisa SCAMPER

SCAMPER merupakan metode kreatif yang digunakan pada tahap perancangan untuk mengembangkan kreativitas melalui analisa produk yang sudah ada (*existing product*). SCAMPER adalah singkatan dari *Substitute* (mengganti), *Combine* (mengkombinasikan), *Adapt* (mengadaptasi), *Magnify* (memperbesar), *Put to Other Uses* (meletakkan ke fungsi lain), *Eliminate* (menghilangkan atau mengecilkan), dan *Rearrange/Reverse* (mengatur ulang).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai penggunaan troli supermarket bagi orangtua yang membawa anak usia 3-4 tahun.

- a. Salah satu cara melatih kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui media troli belanja pada supermarket adalah dengan menambahkan fitur berupa laci. Laci tersebut dibagi menjadi dua bagian yang berfungsi sebagai pemisah atau pengelompok barang belanja sesuai dengan jenisnya.
- b. Laci sebagai fitur tambahan pada troli belanja supermarket memiliki ketinggian 61 cm jika dihitung dari permukaan tanah hingga permukaan laci. Ketinggian tersebut tidak lebih tinggi dari ukuran tinggi tubuh anak usia 3-4 tahun sehingga anak bisa menggunakannya dengan mudah.

#### B. Saran

Dari kesimpulan di atas, penulis memiliki saran-saran yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam penggunaan produk, diperlukan adanya perawatan berkala yaitu pemberian minyak pelumas pada rel laci agar durasi penggunaan produk bisa optimal dan tahan lama.
- b. Produk troli yang sudah dirancang dapat dikembangkan lagi dari segi desain maupun fitur-fitur tambahan, seperti pengaman pada bagian roda agar keamanan *user* yang merupakan anak-anak bisa lebih terjaga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Ririn. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok A di TK Aba Khadijah Bangunjiwo Timur Kasihan Bantul*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Daryus, Asyari. (2008). *Proses Produksi*. Bahan Ajar. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
- Dewi, Marieska Happy Laksmi. (2010). *Pusat Informasi dan Pelayanan Terpadu Anak Usia Dini di Yogyakarta*. Skripsi pada Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Kasiyan. (2013). *Nirmana Warna*. Bahan Ajar. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta..
- Kemenkes RI, (2011), *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia tentang Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak*, Jakarta: Kemenkes RI.
- Kisbiyanto, Arif. (2013). *Dampak Sosial Ekonomi Keberadaan Pasar Modern pada Pasar Tradisional*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Kresno, Yoga Raharjo. (2013). *LKP : Pembuatan Buku Company Profile PT. Karya Jaya Lestari Sebagai Media Operasional dan Inventaris Perusahaan*. Laporan Kerja Praktik pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya: tidak diterbitkan.
- Muchid, Abdul. (2012). *Hubungan Pengetahuan Ibu dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di Posyandu Budi Lestari Desa Tlogorejo Guntur Demak*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan Universitas Muhammadiyah Semarang: tidak diterbitkan.
- Nurgiyantoro, Burhan, (2005), *Tahap Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak*, Cakrawala Pendidikan, Th. XXIV, No. 2.

- Paud Jateng. (2015, 26 September). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-3 Tahun*. Diperoleh 3 Februari 2017, dari <http://paudjateng.xahzgs.com/>
- Prastiwi, Arie Mega. (2016, 25 Juli). *Lika-liku di Balik Sejarah Unik Troli Belanja*. Diperoleh 21 Februari 2017, dari <http://global.liputan6.com/>
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sartini, Ni Wayan, (2007), *Tinjauan Teoritik tentang Semiotik, Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, Vol. 20, No. 1.
- SayangiAnak. (2016, 1 Februari). *Anak Usia 3-5 Tahun Masa Paling Aktif dan Membuat Orangtua Frustasi, Ini 5 Kesalahan dan Solusi Membesarkan Anak Usia 3-5 Tahun*. Diperoleh 21 Agustus 2017, dari <http://sayangianak.com/anak-usia-3-5-tahun-masa-paling-aktif-dan-membuat-orangtua-frustasi-ini-5-kesalahan-dan-solusi-membesarkan-anak-usia-3-5-tahun/>
- Sulardjaka, dkk, (2011), *Pengaruh Temperatur Tuang Pada Proses Pengecoran Stir Casting Terhadap Densitas Dan Porositas Komposit Alumunium Diperkuat Serbuk Besi*, Rotasi Vol. 13, No.3.
- Tarwaka, Solichul HA. Bakri, dan Lilik Sudiajeng. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas*. Surakarta: UNIBA PRESS.
- Tipsanakbayi. (2015, 22 Januari). *4 Cara Mendidik Anak Usia 3 Tahun yang Baik*. Diperoleh 21 Agustus 2017, dari <http://www.tipsanakbayi.com/2015/01/4-cara-mendidik-anak-usia-3-tahun-yang-baik.html>
- Veranita, Nindyani. (2012). *Pengembangan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain dengan Benda-Benda Konkrit pada Anak-Anak Kelompok A TK Lembaga Tama III Sutran Sabdodadi Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.

Yunita, Elvira. (2015). *Hubungan Antara Aktivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) dengan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak Usia Dini di TK Melati Puspa Bandar Lampung*. Skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: tidak diterbitkan.

Zakiar, Emir. (2010). *Faktor-Faktor Pendorong Konsumen Melakukan Impulsive Buying pada Toko-Toko Ritel Fashion di Jakarta*. Tesis pada FE Universitas Indonesia: tidak diterbitkan.

the-blueprints.com

dailymail.co.uk

©UKDW