

DAFTAR PUSTAKA

- Hayadi, B. H. (2018). *Sistem Pakar* (1st ed.). Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Hidayatun, N., Rosmiati, M., & Purnama, M. R. (2018). Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Mengenal Huruf Hiragana Katakana. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(1), 22–28.
- Khotijah, S. (2016). PERANCANGAN DATA BASE E-LEARNING MENAJEMEN SYSTEM UNTUK PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. ISSN: 2527 – 9661, 1(1), 65–73.
- Komarudin, R., & Noor, R. R. (2017). ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20.
- Mulyani, A., & Armanda, D. (2015). Perancangan Animasi Berkendara Yang Aman dan Nyaman, *XII*(1), 41–48.
- Nuryana, A. (2017). SISTEM PAKAR NUTRITION PLAN UNTUK ORANG DEWASA DENGAN METODE FORWARD CHAINING, 4(1), 25–32.
- Pamungkas, G. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pembuatan Aplikasi Panduan Gizi Seimbang Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode hidayah369–379.
- Prayitno, A., & Yulia, S. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. ISSN : 2461- 0690, 1(1), 1–10.
- Ramadhan, P. sari, & Fatimah, U. (2018). *Mengenal Metode Sistem Pakar*. (Fungky, Ed.). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- S, R. A., & SHALAHUDDIN, M. (2018). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (Revisi). Bandung: Informatika Bandung.
- Setiawati, V. A. V., & Haratini, E. (2018). *BUKU AJAR DASAR ILMU GIZI KESEHATAN MASYARAKAT*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek* (Revisi). Bandung: Informatika Bandung.
- Tessanika, J. P., Widajant, L., & Ronny, A. (2016). HUBUNGAN PENERAPAN PRINSIP PEDOMAN GIZI SEIMBANG DENGAN STATUS GIZI MAHASISWA S1 DEPARTEMEN ILMU GIZI FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG (ISSN: 2356-3346), 4, 561–570.
- Yosephin, B. (2018). *TUNTUNAN PRAKTIS MENGHITUNG KEBUTUHAN GIZI*. (M. Kika, Ed.). Bengkulu: Penerbit Andi.