

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandi, D., & Saputra, A. (2015). Aplikasi Sistem Pakar Untuk Menentukan Gaya Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Digital Zone*, 6(x), 12–17.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Data dan Informasi Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2018. *Jakarta: Pusat Data Dan Informasi Kemenkes RI*.
- Kusumadewi, S. (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rangkuti, J. (2016). *Rumah Main Anak Depok*. Sahabat Sejati Publishing.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi, Volume 13(2)*, 27–35.
- Rohman, F. F., & Fauziah, A. (2008). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PAKAR UNTUK MENENTUKAN JENIS GANGGUAN PERKEMBANGAN PADA ANAK. *Media Informatika*, 6(1), 1–23.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Turban, E., Aronson, J. E., & Liang, T.-P. (2017). Decision Support Support Systems and Intelligent Systems. In *Sistem Pengambilan Keputusan* (Vol. 51). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Wahyuni, E. G., & Wukiratun, E. R. (2017). *Aplikasi Menentukan Jenis Permainan Untuk Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun (Elyza Gustri)*. 101–114.