



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Almitsier, S. (2001). Prinsip Dasar Ilmu Gizi. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Aldyningtyas, F., & Pinandita, T. (2012). Sistem Pendukung Keputusan Penghitung Kalori Diet bagi Diabetesi (Decision Support System to Count Calorie Diet for Diabetics). *Universitas Muhammadiyah Purwokerto, II*, 145–157.
- Depkes RI. (2009). Tahun 2030 Prevalensi Diabetes Melitus Di Indonesia Mencapai 21,3 Juta Orang. *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*, 1–2.
- DepKes. (2014). *Situasi dan Analisis Diabetes*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kementrian Kesehatan RI .
- Fitwiyanti, A. D. (2013). Aplikasi Penghitung Kalori Terbakar Saat Berolahraga Sepeda Menggunakan Global Positioning System (GPS) Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.4, No.2, hlm.1.
- Hamari J, Koivisto J, Sarsa H. (2014). Does gamification work? A Literature review of empirical studies on gamification. *Proc Annu Hawaii Int Conf Syst Sci*. 3025-3034 doi:10.1109/HCSS.2014.377
- Iqbal, M. (2018). *Makan Untuk Penderita Diabetes Tipe-2 Berdasarkan Preferensi*. 1–9.
- Irsan, Muhammad., Wahyuningsih, Irma., dan Hasibuan, O.C. (2015). Aplikasi Pedoman Gizi Seimbang Dan Kalkulator Kesehatan Berbasis Mobile. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, hlm.408.
- J, H., J, K., & H, S. (2014). Does gamification work? *A literature review of empirical studies on gamification*, 3025-3034.
- Juhartini. (2017). Hubungan Antara Frekuensi Pemberian Konsultasi Gizi Dengan Kepatuhan Diet dan Kadar Gula Darah pada Diabetes Melitus Tipe 2 di Unit Pelayanan Terpadu Diabetes Melitus Center Kota Ternate. *Jurnal Riset Kesehatan*, 35-40.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of learning and Intruction: Game-based Methods and ...* - Karl M. Kapp - *Google Books, The Gamification of Learning and Instruction*. Karl M. Kapp.
- Kusniyati, H., & Pangondian , N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatikavol. 9 No. 1*, 9-18.

- Lowry, P. et al. (2013) 'Talking "Fun and Games" Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)', *Journal of the Association for Informatics Systems*. Doi:10.17705/1jais.00347.
- Maryamah, Wicaksono, S. A., & Regasari, R. (2017). Optimasi Komposisi Makanan Pada Penderita Diabetes Melitus dan Komplikasinya Menggunakan Algoritma Genetika. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 1(4), 270–281.
- Ndraha, S. (2014). Diabetes Melitus Tipe 2 dan Tatalaksana Terkini. *Departemen Penyakit dalam Fakultas Kedokteran Universitas Krida Wacana Jakarta*, Vol. (27). No (2). Hal 9-16.
- Nuur, A. M. (2014). PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM SISTEM KARDIO TRAINER BERBASIS APLIKASI MOBILE MULTI PLATFORM. 16.
- Plangger K., Kietzmann J., Robson K., Pitt L., McCarthy I. (2015) Experiences with Gamification: The MDE Framework. In : Groza M., Ragland C. (eds) *Marketing Challenges in a Turbulent Business Environment. Developments in Marketing Science: Proceedings of the Academy of Marketing Science*. Springer, Cham
- Pratomo, A. (2018). *Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement*. 8(2), 63–74.
- RDA 10th edition, National Academic Press, 1989
- Sugiyono (2013) 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D', *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. doi: 10.1016/jtiv.2011.06.008.
- Susanti, S., & Bistara, D. N. (2018). Hubungan Pola Makan Dengan Kadar Gula Darah Pada Penderita Diabetes Mellitus. *Jurnal Kesehatan Vokasional*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.22146/jkesvo.34080>
- Werbach, K. and Hunter, D. (2012) 'The Gamification Toolkit Game Elements', in *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Widiastuti, K. C., Ananda, D., & Syahbani, M. H. (2015). Aplikasi Pengambilan Keputusan dan Pengatur Pola Makan Bagi Penderita Diabetes Melitus. *e-Proceeding of Applied Science*, 1736.