

DAFTAR PUSTAKA

- Ajilaksana, B., Josi, A., & Andrianto, S. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165>
- Ardiansyah, A. R., Nur'azizan, A. H., & Fernandis, R. (2024). Implementasi Deteksi Bahasa Isyarat Tangan Menggunakan OpenCV dan MediaPipe. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*, 3, 331–337.
- Barus, O. P., Pangaribuan, J. J., Pratama, Y. A., & Wiliem, E. (2022). Implementasi Algoritma Support Vector Machine Terhadap Klasifikasi Pose Balet. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(3), 1558–1566. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i3.2647>
- Chalik, A. M., Qowy, B. A., Hanafi, F., & Nuraminah, A. (2021). Mouse Tracking Tangan dengan Klasifikasi Gestur Menggunakan OpenCV dan Mediapipe. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 1(2), 10–18. <https://doi.org/10.55606/juitik.v1i2.323>
- Enstein, J. B., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109.
- Fakhrudin, M. A. (2023). Sistem Deteksi Gestur Jari Tangan menggunakan Mediapipe dan Faster-RCNN untuk Mengontrol Kecepatan Kipas Angin. *Undergraduate Thesis, Universitas Dinamika*.
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>
- Khairianto, D., & Firdaus, R. (2024). Penerapan Hand Gesture Recognition Sebagai Media Kontrol Presentasi Aplikasi Powerpoint. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1852–1860. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9167>
- Makahaube, S. S., Sambul, A. M., & Sompie, S. R. (2021). Implementation of Gesture Recognition Technology for Automated Education Service Kiosk. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 465–472.
- Mujahid, A., Awan, M. J., Yasin, A., Mohammed, M. A., Damaševičius, R., Maskeliūnas, R., & Abdulkareem, K. H. (2021). Real-time hand gesture recognition based on deep learning YOLOv3 model. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(9). <https://doi.org/10.3390/app11094164>
- Muntari, N. R., & Hanif, K. H. (2022). Klasifikasi Penyakit Kanker Payudara Menggunakan Perbandingan Algoritma Machine Learning. *Jurnal Ilmu*

- Komputer Dan Teknologi*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.35960/ikomti.v3i1.766>
- Normawati, D., & Prayogi, S. A. (2021). Implementasi Naïve Bayes Classifier Dan Confusion Matrix Pada Analisis Sentimen Berbasis Teks Pada Twitter. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 697–711.
- Nurhasanah, G. (2023). EKSPLORASI KETERAMPILAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI PELATIHAN CODING PYTHON DAN PENGEMBANGAN GAME DENGAN PYGAME. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Aplikasinya*, 3(1), 13–16.
<https://doi.org/10.21009/jpmsa.v3i1.44296>
- Peling, I. B. A., Ariawan, I. M. P. A., & Subiksa, G. B. (2024). Deteksi Bahasa Isyarat Menggunakan Tensorflow Lite dan American Sign Language (ASL). *Jurnal Krisnadana*, 3(2), 90–100.
<https://doi.org/10.58982/krisnadana.v3i2.534>
- Prananta, G. B., Azzikri, H. A., & Rozikin, C. (2023). Deteksi dan Pengenalan Gesture Tangan Secara Real-Time Menggunakan Jaringan Saraf Tiruan Konvolusional. *Methodika*, 9(2), 30–34.
<https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methodika/article/view/1911/1578>
- Prasetyo, S. D., Hilabi, S. S., & Nurapriani, F. (2023). Analisis Sentimen Relokasi Ibukota Nusantara Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan KNN. *Jurnal KomtekInfo*, 10, 1–7. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v10i1.330>
- Rahayu, S., & Yamasari, Y. (2024). Klasifikasi Penyakit Stroke dengan Metode Support Vector Machine (SVM). *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 5(3), 440–446.
- Rahman, O. H., Abdillah, G., & Komarudin, A. (2021). Klasifikasi Ujaran Kebencian pada Media Sosial Twitter Menggunakan Support Vector Machine. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i1.2700>
- Ramadhani, A. (2024). Sistem Kontrol Robot Mobil melalui Deteksi Bentuk Gestur Jari Tangan menggunakan MediaPipe. *Undergraduate Thesis, Universitas Dinamika*.
- Sama, H. (2023). Pengaruh Edukasi Pemrograman Jarak Jauh Bahasa Python pada Sikap Efikasi Kota Batam. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 14(03), 618–627.
- Toga, J., & Naquita, A. (2023). TERBISA (PENERJEMAH BAHASA ISYARAT): PERANGKAT LUNAK BERBASIS PENCITRAAN VISUAL SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI DUA ARAH BAGI PENYANDANG TUNARUNGU DAN TUNAWICARA. *Journal for Energetic Youngsters*, 1(2), 123–139.
- Wiraswendro, P. E., & Soetanto, H. (2022). *PENERAPAN ALGORITMA RANDOM FOREST CLASSIFIER PADA SISTEM DETEKSI SIMBOL*

SISTEM ISYARAT BAHASA INDONESIA APPLICATION OF RANDOM FOREST CLASSIFIER ALGORITHM IN INDONESIAN SIGN LANGUAGE SYSTEM (SIBI) DETECTION SYSTEM. 19(2), 75–81.

Yang, Z., Shen, Y., & Shen, Y. (2024). Football referee gesture recognition algorithm based on YOLOv8s. *Frontiers in Computational Neuroscience, 18*(February), 1341234. <https://doi.org/10.3389/fncom.2024.1341234>

Yudianto, J., & Darmawanti, I. (2024). Social Identity of Teenagers Playing Massively Multiplayer Role-Playing Game (MMORPG) in Surabaya. *Innovative: Journal of Social Science Research, 4*(4), 1386–1398. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12572>

