

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Aiyub, F. F., & Munawir, M. (2019). Kontrol Mouse Menggunakan Webcam Berdasarkan Deteksi Warna. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(1), 73-77.
- Anwar, S., Sinha, S. K., Vivek, S., & Ashank, V. (2019). Hand gesture recognition: A survey. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 511(3), 365–371. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0776-8_33
- Asmoro, J. D., Wibowo, A. T., & Ridwan, M. (2023). Virtual Mouse With Hand Gesture Recognition Based On Hand Landmark Model For Pointing Device. *Jurteks (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 9(2). <https://doi.org/10.33330/jurteks.v9i2.2073>
- Al Rivan, M. E., & Setiawan, A. (2022). Pengenalan Gestur Angka Pada Tangan Menggunakan Arsitektur AlexNet Dan LeNet Pada Metode Multilayer Perceptron. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 11(1). <https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.5176>
- B. T. Anggara, Y. D. Rosita, and D. Hanum, “Sistem Prediksi Tingkat Inflasi Provinsi Jawa Timur Menggunakan Metode Multilayer Perceptron,” pp. 1–8, 2019.
- 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.
- Halder, A., & Tayade, A. (2021). Real-time Vernacular Sign Language Recognition using MediaPipe and Machine Learning. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 2(5).
- K V, D., E, H., Jain D, N., & Reddy B, N. (2020). Hand Gesture Recognition and Voice Conversion for Hearing and Speech Aided Community. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 6(3), 223–228. <https://doi.org/10.32628/cseit206346>
- Lugaresi, C., Tang, J., Nash, H., McClanahan, C., Uboweja, E., Hays, M., Zhang, F., Chang, C.-L., Yong, M. G., Lee, J., Chang, W.-T., Hua, W., Georg, M., & Grundmann, M. (2019). MediaPipe : A Framework for Perceiving and Processing Reality. Google Research.
- Makahaube, S., Sambul, A. M., & Sompie, S. R. (2021). Implementation of Gesture Recognition Technology for Self-Education Service Platform. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 465-472.
- Pressman, Roger S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Rizki, A. A., & Zailani, A. U. (2023). Implementasi dan Perancangan Virtual Mouse dengan Hand Gesture Recognition menggunakan OpenCV. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 753-762.
- Ramadhani, M. W. (2017). Implementasi Sistem Pengenalan Gesture Tangan Sebagai Virtual Mouse Menggunakan Pengolahan Citra Digital. Skripsi Universitas Gadjah Mada.
- Rahmawati, L., Rizky Efendi, I., & Umami, I. (2022). Prototyping Virtual Mouse Menggunakan Gestur Tangan Berbasis Machine Learning. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), 1002–1010.
- Shibly, K. H., Kumar Dey, S., Islam, M. A., & Iftekhar Showrav, S. (2019). Design and Development of Hand Gesture Based Virtual Mouse. 1st International Conference on Advances in Science, Engineering and Robotics Technology 2019, ICASERT 2019. <https://doi.org/10.1109/ICASERT.2019.8934612>
- Subhiyakto & Utomo, 2016. <https://www.mahendrawardana.com/id/testing-dan-implementasi-si/design-test-case-white-box-testing>. Diakses 30 Juni 2024.
- Wiyogo, W. S., & Liliana, L. (2022). Penerapan metode hand gesture recognition dalam melakukan kontrol terhadap aplikasi powerpoint dan media player untuk kebutuhan online conference. *Jurnal Infra*, 10(2), 160-164.
- Yunita, H., & Setyati, E. (2019). Hand Gesture Recognition Sebagai Pengganti Mouse Komputer Menggunakan Kamera. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2). <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i2.114>

