

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Aan Jiwa Permana, I Gede Partha Sindu, & Gede Saindra Santyadiputra. (2020). The Effectiveness of the Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi (UNY)*.
- Astriani, Latifah, N., & Lutfi, I. (2022). MONITORING GERAKAN SHALAT MELALUI KAMERA DENGAN METODE POSE PREDICT. *Jurnal Qua Teknika*, 12(2).
- Daniel Tanugraha, F., Pratikno, H., Musayanah, M., & Indah Kusumawati, W. (2022). Pengenalan Gerakan Olahraga Berbasis (Long Short- Term Memory) Menggunakan MediaPipe. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 4(1). <https://doi.org/10.52435/jaiit.v4i1.182>
- Hatta, Moch., Mulyono, N. V., & Ontoseno, R. D. H. (2020). PENERAPAN METODE EKSTRAKSI WAVELET HAAR UNTUK DETEKSI GERAKAN SANDI SEMAPHORE MENGGUNAKAN STICK LALU LINTAS. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.51804/tesj.v4i1.787.13-18>
- I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, & Made Windu Antara Kesiman. (2023). Studi Dasar Pengenalan Isyarat Tangan dalam Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dialek Bali. *Urnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*.
- I Made Dendi Maysanjaya, & I Made Gede Sunarya. (2023). Klasifikasi Severity Level Kasus Diabetic Retinopathy Pada Citra Fundus Retina. *SINTA*.
- I Putu Gede Dharma Saputra, Made Windu Antara Kesiman, & I Made Gede Sunarya. (2026). Deteksi Pemalsuan QRIS MPM Statis Menggunakan YOLO, PaddleOCR dan Metode Berbasis Aturan. *Bulletin Of Computer Science Research (Forum Kerjasama Pendidikan Tinggi FKPT)*.
- I Putu Widia Prasetya, & I Made Gede Sunarya. (2024). Image Classification of Balinese Seasoning Base Genep Based on Deep Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*.
- Kadek Yota Ernanda Aryanto, & I Made Agus Wirawan. (2025). Klasifikasi Gerakan Tangan Berbasis Sinyal sEMG Menggunakan Deep Learning. *EPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika) Universitas Tanjungpura*.
- Khumaidi, A. (2022). Sistem Tracking Posisi Kamera Menggunakan Pengolahan Citra Untuk Pemusatan Posisi Pengambilan Video di Automation Academy.

Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer TRIAC, 9(2).
<https://doi.org/10.21107/triac.v9i2.16021>

Moetia Putri, H., & Fuadi, W. (2020). Pendeteksian Bahasa Isyarat Indonesia Secara Real-time menggunakan Long Short Term Memory (LSTM). *TTS*, 1.

Motty, A., Yogitha, A., & Nandakumar, R. (2019). Flag semaphore detection using tensorflow and opencv. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 7(6).

Putra, I. A., Nurhayati, D., & Eridani, D. (2022). Human Action Recognition (HAR) Classification Using MediaPipe and Long Short-Term Memory (LSTM). *Teknik*, 43(2).

Putu Sastra Krisna Yana, I Gede Partha Sindu, & I Nengah Eka Mertayasa. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Teknik Penulisan Aksara Bali. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*.

Sampoerna Academy. (2022, February 27). *Yuk Mengetahui Lebih Dalam Semaphore: Sejarah, Manfaat dan Gerakan*. PT. Sekolah Sampoerna Internasional.

