

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. N. Budiman, S. Lestanti, H. Yuana, and B. N. Awwalin, “Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika SIBI (Sistem Bahasa Isyarat Indonesia) berbasis Machine Learning dan Computer Vision untuk Membantu Komunikasi Tuna Rungu dan Tuna Wicara,” *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 119–128, 2023, [Online]. Available: <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi>
- [2] D. Permana and J. Sutopo, “APLIKASI PENGENALAN ABJAD SISTEM ISYARAT BAHASA INDONESIA (SIBI) DENGAN ALGORITMA YOLOv5 MOBILE APPLICATION ALPHABET RECOGNITION OF INDONESIAN LANGUAGE SIGN SYSTEM (SIBI) USING YOLOv5 ALGORITHM,” *Jurnal SimateC*, vol. 11, no. 2, Jun. 2023.
- [3] DARMATASIA, “PENGENALAN SISTEM ISYARAT BAHASA INDONESIA (SIBI) MENGGUNAKAN GRADIENT-CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK DARMATASIA Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi,” *Jurnal Instek*, vol. 6, no. 1, 2021.
- [4] M. H. Maulidan, A. Sukmawati, and Y. Suryaningsih, “Media Berbasis Progressive Web Application (PWA) pada Pembelajaran Perpangkatan dan Bentuk Akar dengan Metode Tutorial,” 2021. [Online]. Available: <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>
- [5] Y. Al Fadillah and A. Rafli Akbar, “Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Terapan*, vol. 01, pp. 354–362, 2024.
- [6] R. Dwi Susanto and D. Arwin Dermawan, “Implementasi Finite State Machine dan Algoritma Naïve Bayes pada Game Lord Of Sewandono,” *Journal of Informatics and Computer Science*, vol. 03, 2021.
- [7] M. L. D. P. P. S. O. A. Desy, “Merdeka Belajar Dengan Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, pp. 398–404, Jan. 2024.

- [8] F. S. A. E. Mohammad Daniel Gumilar, “IMPLEMENTASI PROGRESSIVE WEB APP PADA SISTEM INFORMASI E-LEARNING UNTUK PEMEBELAJARAN BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON,” *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. Vol. 10, No. 2, pp. 309–318, Sep. 2021.
- [9] A. Fernando, L. Costaner, M. Devega, and U. Lancang Kuning, “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, vol. 3, no. 1, pp. 60–68, 2023.
- [10] R. S. Arjanu and I. M. Suartana, “Analisis Performa Teknologi Progressive Web App pada Aplikasi Online Notebook,” *Journal of Informatics and Computer Science*, vol. 06, 2025.
- [11] A. Lubis, A. Setiawan, and P. FKIP Universitas Rokania, “ADAPTIVE LEARNING DALAM DESAIN INSTRUKSIONAL: PENDEKATAN STRATEGIS MENINGKATKAN KETERLIBATAN MAHASISWA DI E-LEARNING PERGURUAN TINGGI,” 2025.
- [12] A. Khairullah Andhika, I. Alghifari, and T. Santoso, “Penerapan Metode Finite State Machine pada Perancangan Game Demonic Time,” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 8, no. 3, 2025.
- [13] vera diana towidjojo, hasanuddin Danti AYu Saraswati, “Bahasa Isyarat Indonesia,” *Jurnal Medical Profession (MedPro)*, vol. 4, Feb. 2022.
- [14] Rakha Aditya Putra, Wildan Satio Siregar, and Gusmaneli Gusmaneli, “Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital,” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 01–09, May 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.832.
- [15] A. 3Indra K. Reza Hermiati, “PEMBUATAN E-COMMERCE PADA RAJA KOMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 1, pp. 54–66, 2021.
- [16] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO

- COPY DENGAN DATABASE MySQL,” *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, Dec. 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- [17] N. M. H. R. H. N. Kevin Kurniawansyah, “Pelatihan Pengelolaan Database Menggunakan XAMPP Untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jambi,” *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, vol. 2, no. 2, pp. 151–161, May 2025, doi: 10.62951/karya.v2i2.1426.
- [18] T. D. H. Abdul Fattah Hasibuan, “Analisis Keretakan Website Dengan Aplikasi Owasp Zap,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIRSI)*, vol. 2, pp. 141–154, May 2023.
- [19] R. Azmi, E. Agustina, and I. Purnama, “Perancangan UML Untuk Sistem Informasi E-Learning Pada Sekolah SMP Negeri 1 Kualuh Hulu,” 2026.
- [20] L. Syaputri *et al.*, “PERBANDINGAN EFEKTIVITAS METODE WATERFALL DAN AGILE DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW,” *Journal of Sciencetech Research and Development*, vol. 6, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/in>
- [21] S. Dika Pratama and M. Noviansyah Dadaprawira, “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value,” *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, vol. 6, no. 2, pp. 560–569, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- [22] R. Nanda, “Perancangan Aplikasi Tuna Wicara Dan Tuna Rungu Dengan Metode Waterfall Berbasis Android,” 2022.