

DAFTAR PUSTAKA

- Akhin, M., & Belyaev, M. (2021). *Kotlin (Packages and imports)*.
<https://kotlinlang.org/spec/packages-and-imports.html>
- Albar, R., & Darmawan, A. (2021). Alat Deteksi Nominal Uang Kertas Rupiah \& Dollar Bagi Penyandang Tunanetra Berbasis Arduino Uno. *Journal of Informatics and ...*, 7(1), 46–55.
<http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/1388>
- Angreni, I. A. A., Adisasmita, S. A., & Ramli, M. I. (2018). *Pengaruh Nilai K Terhadap Tingkat Akurasi Identifikasi Kerusakan Jalan*. 7(2), 63–70.
- Ashad, B. A., Ramdaniah, R., Sriwijanaka, S., & Mansyur, S. H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Pendeteksi Warna Pakaian Berbasis Android bagi Penyandang Tunanetra di SLB Yukartuni Makassar. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 263–268. <https://doi.org/10.54082/jamsi.191>
- Baktikominfo. (2019). *Badan Aksesibilitas telekomunikasi Dan Informasi*. BAKTI.
https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/bahasa_pem%0Arogr aman_python_pengertian_sejarah_kelebihan_dan_kekurangannya-954
- Fauzi, J. F., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2018). Implementasi Metode RGB To HSV pada Aplikasi Pengenalan Mata Uang Kertas Berbasis Android untuk Tuna Netra. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(6), 2319–2325. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1594/577>
- Hidayat, L. (2020). Assistive Technology Pada Aplikasi. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)*, 1(2), 144–152.
- Kurniawan, I. H., & Retnowati, N. D. (2018). Pengenalan Warna Berbasis Android Menggunakan Metode Template Matching. *Compiler*, 7(1), 29–36.
<https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.278>

- Mahara, R., & Basrul, B. (2019). Perancangan Interface Aplikasi E-Skripsi Berbasis Android. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 141. <https://doi.org/10.22373/cj.v2i2.4074>
- Maslahah, S., & Suharmini, T. (2019). Pengaruh aplikasi color detector for blind on based android (coda) terhadap pengenalan warna bagi penyandang tunanetra di yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 35–45. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25165>
- OpenCV. (2023). *Introduction OpenCV 4.9.0*. 27 Desember. <https://docs.opencv.org/4.9.0/d1/dfb/intro.html>
- Pichai, S., & Hassabis, D. (2023). *Introducing Gemini: our largest and most capable AI model*. 06 Desember. <https://blog.google/technology/ai/google-gemini-ai/>
- Pulungan, M. P., Rachman, M. B. A., & ... (2022). Identifikasi Warna Pada Objek Citra Digital Secara Real Time Menggunakan Pengolahan Model Warna HSV. ... *Ilmu Komputer dan ...*, April, 279–289. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2011%0Ahttps://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/download/2011/1588>
- Rachmat, N., & Kesuma, D. P. (2024). Implementasi Large Language Models Gemini Pada Pengembangan Aplikasi Chatbot Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer (JUIC)*, 4(1), 2024. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/juik/article/view/2831%0Ahttps://journal.umgo.ac.id/index.php/juik/index>
- Risaldi, R. H., & Utaminingrum, F. (2020). Deteksi Objek Penghalang secara Real Time berbasis Aplikasi Mobile dengan Metode Gray Level Co-Occurrence Matrix dan K-Nearest Neighbor bagi Penyandang *Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 3(10), 9842–9849. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6603%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/6603/3155>

- Sanjaya, A., & Wahyana, T. (2022). Penerapan Metode K-Nearest Neighbour Untuk Sistem Prediksi Kelulusan Siswa MTs Nurul Muslimin Berbasis Website. *Journal Transformation of Mandalika*, 3(1), 31–47. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/866>
<https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/download/866/863>
- Shidiq, F. (2021). Penerapan Metode K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Menentukan Ikan Cupang Dengan Ekstraksi Fitur Ciri Bentuk Dan Canny. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 3(2), 39–46. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v3i2.3093>
- Sibarani, S. N., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar (IRONs)*, 9(Juli), 320–320. <https://www.researchgate.net/publication/329525878>
- Susila, I. P. A., Ismail, S. J. I., & Satrya, G. B. (2020). Perancangan Sistem Deteksi Warna Untuk Membantu Orang Buta Warna Berbasis Machine Learning Menggunakan. *e-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 2031–2052.
- Pulungan, M. P., Rachman, M. B. A., & ... (2022). Identifikasi Warna Pada Objek Citra Digital Secara Real Time Menggunakan Pengolahan Model Warna HSV. ... *Ilmu Komputer Dan ...*, April, 279–289. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2011>
<https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/download/2011/1588>