

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, G. I., & Fudholi, D. H. (2024). Pengembangan Sistem Deteksi On-Shelf Availability Produk Menggunakan Algoritma YOLOV8 pada Aplikasi Beregerak. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(2), 1980–1988. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.767>
- Ardianto, D., Sanjaya, S., Handayani, L., & Syafria, F. (2023). *Klasifikasi Citra Daging Sapi dan Babi Menggunakan Convolutional Neural Network (CNN) dengan Arsitektur EfficientNet-B2 dan Augmentasi Data*. 8(2), 153–164.
- Fau, A. (2024). Pelatihan Pengenalan Dasar Framework Flutter dalam Pembangunan Aplikasi Mobile. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 23–28.
- Graceota, A., Budiyo, & Slamet, I. (2021). Mathematics Game as Interactive Learning Media in COVID-19 Pandemic Era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1808(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012041>
- Hastuti, N., Zaky Ainul Fadli, & Noviana, F. (2022). *Pengenalan hurufjepang pada anak-anak taman pendidikan alquran nurul iman pondok*. 6(3), 182–187.
- Kusmadaru, Y. E. (2024). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Jepang berbasis Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Limantoro, G. H., & Atma, Y. D. (2024). *Multidisciplinary Sciences and Arts History of Japanese Writing System ; From Kanji Into Hiragana International Journal of*. 3(4), 96–102.
- 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.
- Nurhikmah, Rustiani S, N. (2024). *Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. 5(4), 4382–4390.

- Permatasari, D. I. (2020). Pengujian Aplikasi menggunakan metode Load Testing dengan Apache JMeter pada Sistem Informasi Pertanian. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 8(1), 135. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i1.34452>
- Pratama, A. A., Muriyatmoko, D., & Harmini, T. (2024). *Implementasi Algoritma Convolutional Neural Network untuk Koreksi Tulisan pada Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa*. 204–209.
- Pratama, S. D., Lasimin, L., & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 6(2), 560. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8166>
- Ripera, G. E. (2024). Implementasi Algoritma Convolutional Neural Network Pada Pengenalan Aksara Sunda Swara Panglayar. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3871>
- Wulandari, W., Nofiyani, N., & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v4i1.3383>
- Yudha, V. K. A. F. Y. (2024). *Pengenalan pola penulisan silabel pada huruf korea (hangul) menggunakan metode convolutional neural network*.