

REFERENSI

- [1] "SIPSN," *Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional*, <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/> (accessed Jul. 24, 2024).
- [2] Intellias, "Hand Tracking and Gesture Recognition Using AI: Applications and Challenges," *Intellias*, Mar. 14, 2024. Accessed: Jul. 24, 2024. [Online]. Available: <https://intellias.com/hand-tracking-and-gesture-recognition-using-ai-applications-and-challenges/>
- [3] R. P. Aulia, J. Prihatin, and B. H. Siswati, "HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DENGAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN BUKU AJAR ELEKTRONIK SISTEM EKSRESI BERBASIS BRAIN-BASED LEARNING (BBL) DILENGKAPI VIDEO DAN DIAGRAM ROUNDHOUSE," *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 10, no. 1, pp. 11–17, Apr. 2023, doi: 10.31849/bl.v10i1.13435.
- [4] F. Fahrudin, M. Andriani, dan E. Altirika, "Gerakan Tangan Pemain Otomatis Menggunakan Computer Vision," 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://jits.unmuhbabel.ac.id/>
- [5] F. Revindasari, A. Dewayanti, dan E. I. Syahrazad, "HABERTAN: Game Petualangan 3D Dengan Tema Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Pendekatan Inovatif Untuk Pengenalan Lingkungan," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, no. 4, hlm. 388–397, Feb 2024, doi: 10.35746/jtim.v5i4.485.
- [6] M. W. Andriani dan A. Ramadani, "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar," *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 7, no. 2, Jun 2022, doi: 10.58258/jupe.v7i2.3849.
- [7] E. Merpati, V. Tulenan, dan H. V. F. Kainde, "Teknologi Ground Plane Augmented Reality Pengenalan Daur Ulang Limbah," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 19, no. 01, hlm. 11–20, Jan 2024, doi: 10.35793/jti.v19i01.52037.
- [8] R. R. C. Putra, T. Sugihartono, dan F. Panca Juniawan, "Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Pengenalan Gambar Tokoh Pahlawan Nasional Pada Uang Kertas Berbasis Android," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, hlm. 405–412, Des 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i3.1285.
- [9] R. Riyanto dan A. Suharso, "Implementasi Augmented Reality Pengenalan Hewan, Buah dan Kendaraan Untuk Pendidikan Usia Dini," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, Agu 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i2.4821.
- [10] I. R. Pd M., *MODUL AJAR PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI*. Penerbit Adab, 2021.

- [11] D. K. D. S. Anita Trisiana Diana Wati &., "MENINGKATKAN KARAKTER CINTA LINGKUNGAN SEBAGAI KEPEDULIAN SISWA TERHADAP PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP," *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, Jan. 2019, doi: 10.33061/glc.v6i2.2553.
- [12] "Panduan Solusi MediaPipe," *Google AI for Developers*. Accessed: Jan. 17, 2025. [Online]. Available: <https://ai.google.dev/edge/mediapipe/solutions/guide?hl=id>
- [13] JetBrains, "PyCharm," JetBrains. Accessed: Jan. 17, 2025. [Online]. Available: <https://www.jetbrains.com/pycharm/>
- [14] "Welcome to Python.org," Python.org. Accessed: Jan. 17, 2025. [Online]. Available: <https://www.python.org/doc/>
- [15] J. VanderPlas, *Python Data Science Handbook: Essential Tools for Working with Data*. O'Reilly Media, 2023.
- [16] H. AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2013.
- [17] T. T. Mukarromah and P. Agustina, "Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini," *Edukids J. Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 18, no. 1, pp. 18–27, 2021, doi: 10.17509/edukids.v18i1.33338.
- [18] Z. Septikasari, H. Retnowati, and I. Wilujeng, "Pendidikan Pencegahan Dan Pengurangan Risiko Bencana (PRB) Sebagai Strategi Ketahanan Sekolah Dasar Dalam Penanggulangan Bencana," *J. Ketahanan Nas.*, vol. 28, no. 1, p. 120, 2022, doi: 10.22146/jkn.74412.
- [19] T. P. PS, *penanganan dan pengolahan sampah*. Depok: Penebar Swadaya Groub, 2008.
- [20] W. Purnami, "Pengelolaan Sampah di Lingkungan Sekolah untuk Meningkatkan Kesadaran Ekologi Siswa," *INKUIRI J. Pendidik. IPA*, vol. 9, no. 2, p. 119, 2021, doi: 10.20961/inkuiri.v9i2.50083.
- [21] B. Pengembangan dan B. Hartono MKom, "P Y YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK Sistem Informasi."

- [22] A. Sinicki, *Unity Untuk Pengembangan Game Android*. Yogyakarta: ANDI (anggota IKAPI), 2019.
- [23] R. Roedavan, *Unity- Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung, 2016.
- [24] R. A. Sianturi, A. M. Sinaga, Y. Pratama, H. Simatupang, J. Panjaitan, and S. Sihotang, "PERANCANGAN PENGUJIAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL APLIKASI SIAPPARA DI KABUPATEN HUMBANG HASUNDUTAN," *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 133–141, Sep. 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.4706.
- [25] Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, "PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA," *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, May 2022, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.



LAMPIRAN

