

DAFTAR PUSTAKA

- , R. N. (2026). Rancang Bangun Prototype Sistem Absensi Iot Berbasis Esp32-Cam Dan Face Recognition Pada Program Makan Bergizi Sekolah. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1), 412–419. <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8398>
- Alfarizi, M. R., & Al-farish, M. Z. (2023). *PENGUNAAN PYTHON SEBAGAI BAHASA PEMROGRAMAN UNTUK MACHINE LEARNING DAN DEEP LEARNING*. 2, 1–6.
- Amalia, N. (2022). Perbandingan Algoritma Fisherface dan Algoritma Local Binary Pattern Untuk Pengenalan Wajah. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(12), 690–704. <https://doi.org/10.47065/tin.v2i12.1568>
- Fawzi, A., Studi, P., Elektro, T., Tarumanagara, U., Fat, J., Studi, P., Elektro, T., Tarumanagara, U., Wulandari, M., Studi, P., Elektro, T., & Tarumanagara, U. (2023). *Perancangan alat presensi berdasarkan pengenalan wajah menggunakan metode histogram of oriented gradients*. 25(1), 13–24.
- Gunawan, M. A., Purba, H. S., Saputra, N. A. B., Wiranda, N., & Adini, M. H. (2024). Perancangan Pendeteksi Wajah dengan Metode Haar Cascade dan Local Binary Pattern Berbasis OpenCV. *Computing and Education Technology Journal*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.20527/cetj.v4i1.12332>
- Informatika, T., Teknik, F., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024). *Implementasi Local Binary Pattern Histogram Dalam Multiple Face Recognition*. 3, 245–250.
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. (2016). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(2), 7–14. <https://doi.org/10.36982/jiig.v6i1.4>
- Isum, R., Maryati, S., & Tryatmojo, B. (2019). *Akurasi Sistem Face Recognition OpenCV Menggunakan Raspberry Pi Dengan Metode Haar Cascade*. (Cv).
- Jubilee Enterprise. (2019). *Python untuk Programmer Pemula*. PT. Elex Media Komputindo.
- Junaidi, J. J., Ardiansyah, M., Sanusi, S., Murhaban, M., & Andiini, M. R. (2024). Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Website Di Dinas Kominfo

- Gayo Lues. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 20.
<https://doi.org/10.35308/jti.v3i1.9419>
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). *Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC*. 1(1), 24–35.
- Muchtar, H., & Apriadi, R. (n.d.). *Implementasi Pengenalan Wajah Pada Sistem Penguncian Rumah dengan Metode Template Matching Menggunakan Open Source Computer Vision Library (Opencv)*. 2(1), 39–42.
- Muhammad Bambang Firdaus, Putra, G. M., Putra, M. W. P., Wulan Sari, N. W., Anam, M. K., & Yumami, E. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Presensi Pegawai Berbasis Area Menggunakan Geolocation. *Metik Jurnal*, 7(1), 36–41.
<https://doi.org/10.47002/metik.v7i1.406>
- Muhammad Saied, & Akhmad Syafii. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM ABSENSI BERBASISTEKNOLOGI TERKINI UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSIPENGELOLAAN KEHADIRAN KARYAWAN DALAM PERUSAHAAN. *Jurnal Teknik Indonesia*, 2 Nomor 3. <https://doi.org/10.58860/jti.v2i3.21>
- Nova, R. F. (2023). *Pengenalan Wajah menggunakan Algoritma Local Binary Pattern Histogram (LBPH)*.
- parjito, O. U. (2022). 2362-5172-1-Pb. *Alat Terapan Yang Difungsikan Secara Khusus Dan Terpadu Sesuai Kemampuan Yang Dimilikinya Aplikasi Merupakan Suatu Perangkat Komputer Yang Siap Pakai Bagi User*, 3(3), 354–365.
- Perdana, A. P., Bahri, S., & Ristian, U. (2023). *IMPLEMENTASI METODE HISTOGRAM OF ORIENTED GRADIENT DAN K-NEAREST NEIGHBOR UNTUK IDENTIFIKASI MOTIF BATIK*. 11(03).
- Pradana, F., & Amir, A. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGAMANAN GEDUNG YANG DIKONTROL MELALUI APLIKASI ANDROID BERBASIS IoT. *Foristek*, 10(1).
<https://doi.org/10.54757/fs.v10i1.51>
- Python. (n.d.-a). *Keras*.
- Python. (n.d.-b). *TensorFlow*.

Python. (2020). *deepface*.

Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>

Ridwan, M., Fitri, I., & Benrahman, B. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(2), 173–184. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.209>

Risawandi. (2019). Mudah Menguasai PHP & MySQL Dalam 24 Jam. *Unimal Press*, 72.

Shedriko, & Firdaus, M. (2022). Pengenalan Wajah dengan Algoritma Local Binary Pattern Histogram Menggunakan Python. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 272–281.

Sriyolja, Z. (2013). Kontribusi Literasi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Universitas. *Kontribusi Literasi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Universitas Pendidikan Indonesia*, 5, 40.

Wahab, A. (2025a). *RANCANG BANGUN TRAINER KIT PROGRAMMABLE LOGIC CONTROLLER (PLC) SEBAGAI SARANA PENDUKUNG PRAKTIKUM PADA MATA KULIAH PENGENDALIAN LOGIKA TERPROGRAM (STUDI KASUS: PRODI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA)*.