

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. W. Kushartanti, “Terapi Latihan Pascacedera Bahu,” *Medikora*, vol. V, no. 2, pp. 212–226, 2015.
- [2] F. S. Daldiri, “Rancang Bangun Aplikasi Terapi Pasca Stroke Untuk Latihan Pergerakan Jari Tangan Dengan Menggunakan Leap Motion Controller.” Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Institut Teknologi, Sepuluh Nopember Surabaya, 2017.
- [3] David Prasetyo B.A. (2015), *Hand Gesture Recognition Pada Aplikasi Motion Controller*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional, Jakarta.
- [4] Febriansyah, H. (2018). Penerapan Teknologi Leap Motion Untuk Membantu Pembelajaran Bahasa Isyarat Di SLB ABC Muhammadiyah Sumedang, *Skripsi*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.
- [5] Julio, A. (2019). *Aplikasi Zoo Ar Layanan Foto Bersama Binatang Berbasis Augmented Reality Dan Teknologi Leap Motion*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.
- [6] Sutopo, Ariesto Hadi (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash. *Graha Ilmu.*, Yogyakarta.
- [7] S. Morrissey, “Understanding Shoulder Injury,” 2017.
- [8] M. Okechukwu and F. Udoka, “Understanding Virtual Reality Technology: Advances and Applications,” *Adv. Comput. Sci. Eng.*, no. March 2011, 2011.
- [9] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma, “Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 71, 2019.

- [10] Ultraleap, “Digital worlds that feel human | Ultraleap,” pp. 1–12, 2020.
- [11] F. Weichert, D. Bachmann, B. Rudak, and D. Fisseler, “Analysis of the accuracy and robustness of the Leap Motion Controller,” *Sensors (Switzerland)*, vol. 13, no. 5, pp. 6380–6393, 2013.
- [12] A. Colgan, “How does the Leap Motion Controller work?,” *Blog.Leapmotion.Com*, 2014. [Online]. Available: <http://blog.leapmotion.com/hardware-to-software-how-does-the-leap-motion-controller-work/>.
- [13] G. Engines and M. Development, “What is Unity3D ?,” 2020.
- [14] G. Marin, F. Dominio, and P. Zanuttigh, “Hand gesture recognition with jointly calibrated Leap Motion and depth sensor,” *Multimed. Tools Appl.*, vol. 75, no. 22, pp. 14991–15015, 2016.
- [15] G. Pierce, *Unity iOS Game Development*. 2012.
- [16] P. Dixon, “The Blender Foundation,” *Early Years Educator*, 2007.
- [17] T. Suryana dan Koesheryatin, Pengantar Internet, HTML dan Javascript, Bandung: Mujahid Press, 2013.
- [18] B. Sidik, Pemrograman Web dengan PHP 7, Bandung: Informatika, 2017.
- [19] E. B. Setiawan dan A. T. Ramdany, Membangun Aplikasi Android, Web Dan Web Service, Bandung: Informatika, 2019.
- [20] Munawar, “Pemodelan Visual dengan UML,” vol. 1, 2005.
- [21] I. Jacobson, I. Spence, and B. Kerr, “Use-case 2.0: The hub of software development,” *Queue*, vol. 14, no. 1, pp. 94–123, 2016.