

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M. R., Al-Farish, M. Z., Taufiqurrahman, M., Ardiansah, G., & Elgar, M. (2023). Penggunaan Python Sebagai Bahasa Pemrograman Untuk Machine Learning Dan Deep Learning. *Karimah Tauhid*, 1 - 6.
- Arisandi, N. P. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter pada Kesenian Pencak Silat. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 923.
- Fauzana, A., Hatiwatib, E. N., & Dwitama, F. (2023). SISTEM INFORMASI INVENTORI PERSEDIAAN BARANG PADA PT. YASA BERKAH MANDIRI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *JURNAL JTS*, 30.
- Kanani, P., & Padole, M. (2019). Deep Learning to Detect Skin Cancer using Google Colab. *Blue Eyes Intelligence Engineering & Sciences Publication*, 2176-2183.
- Kumalasari, I., Saputra, A. A., Pakpahan, A. G., Kurtubi, A., Amiruddin, A., Fridaniarta, B., . . . Azahra, R. Y. (2023). PELATIHAN DAN PEMBUATAN WEBSITE MENGGUNAKAN HTML DAN CSS . *Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat*, 121.
- Muffariq, M. U. (2020). Membentuk Karakter Pemda Melalui Pencak Silat. *Khazanah Pendidikan Islam*, 41 - 53.
- Pramana, D. B., Amalina, T., & Adam, R. I. (2022). Analisis K-means Clustering Pada Pengiriman Produk Bearing. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 128-137.
- Rahayuni, K. (2018). *Pencak Silat*. Malang: Universitas Negeri Malang d/h IKIP Malang.
- Rakhman, P. A., Rokmanah, S., & Fariha, S. (2023). IMPLEMENTASI MUATAN LOKAL PENCAK SILAT DI SD NEGERI LIALANG KOTA SERANG. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 258.
- Trichahya, R. S. (2023). APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK PAUD MENGGUNAKAN HTML 5. *Teknologipintar.org*, 3.
- Trilaksono, A. R. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE DRIVE SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Digital Teknologi Informasi* , 91 - 97.