

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, F., & Salsabil, S. (2019). Internet of Things: Sejarah Teknologi Dan Penerapannya. *Isu Teknologi Stt Mandala*, 14(2), 92–99.
- Aplikasi, M., & Matlab, G. U. I. (2018). *11378-24461-1-Pb*. 4(4), 1–5.
- Ariya Caraka, A., Haryanto, H., Purwanti Kusumaningrum, D., & Astuti, S. (2015). *LOGIKA FUZZY MENGGUNAKAN METODE TSUKAMOTO UNTUK PREDIKSI PERILAKU KONSUMEN DI TOKO BANGUNAN* (Vol. 14, Nomor 4).
- Athiyah, U., Handayani, A. P., Aldean, M. Y., Putra, N. P., & Ramadhani, R. (2021). Sistem Inferensi Fuzzy: Pengertian, Penerapan, dan Manfaatnya. *Journal of Dinda : Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, 1(2), 73–76. <https://doi.org/10.20895/dinda.v1i2.201>
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Destiarini, & Kumara, P. W. (2019). Robot Line Follower Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno Atmega328. *Jurnal Informanika, Volume 5 No.1, Januari-Juni 2019*, 5(1), 18–25.
- Fadlilah, U., & Saniya, N. (t.t.). MONITORING SUHU KABEL TRAFO MELALUI TAMPILAN LCD DAN SMS. *Jurnal Teknik Elektro*, 17(02).
- Farhan Londjo, M. (t.t.). *IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM LOGIN*. 7(2), 2021.

- Heriyanto, E., Kumalasarinurnawati, E., & Andayati, D. (2018a). Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D. *Jurnal SCRIPT*, 5(2), 56–62.
- Heriyanto, E., Kumalasarinurnawati, E., & Andayati, D. (2018b). Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D. *Jurnal SCRIPT*, 5(2), 56–62.
- ILO. (2018). Manajemen Risiko Kebakaran. *Kantor Perburuhan Internasional*, 26.
- Kurnianto, A., Dedy Irawan, J., & Ariwibisono, F. X. (2022). PENERAPAN IOT (INTERNET OF THINGS) UNTUK CONTROLLING LAMPU MENGGUNAKAN PROTOKOL MQTT BERBASIS WEB. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 6, Nomor 2).
- Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafetaria NO Caffé di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Microsoft. (2013). *Microsoft Visio 2013*. Microsoft.
- Mulyana, & Susanti, D. (2021). Perancangan Sistem Informasi E-Booking Paket Pernikahan Pada Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Web (Studi Kasus: Galih Wedding Organizer). *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1), 263–270.
- Putra, N. C., Jayanta, & Widiastiwi, Y. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Untuk Mendeteksi Kualitas Air Higiene Sanitasi Menggunakan Metode Sugeno (Studi Kasus : Air Tanah Kota Bekasi). *Jurnal*

Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasi, 1(4), 693–706.

Rahman, M. (2019). SISTEM PENCEGAH KEBAKARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODUL BERBASIS ARDUINO PT Dirgantara Indonesia ABSTRAK. *Jurnal FIKI, IX(2), 2087–2372.*

Ramadani, D. (2018). Implementasi Algoritma LUC Dalam Penyandian Teks. *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), 3(1), 36–41.* <https://doi.org/10.54367/means.v3i1.223>

Rani, L., Ronaldo, R., Darwanto, A., & Khomariah, N. E. (2018). PURWARUPA PENDETEKSI DINI KEBAKARAN MENGGUNAKAN FUZZY LOGIC DENGAN SMS SEBAGAI MEDIA INFORMASI. Dalam *KONVERGENSI* (Vol. 14, Nomor 2).

Ruslianto, I., Ristian, U., Hasfani, H., Sari, K., & DrHHadari Nawawi, J. (2023). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Rekayasa Sistem Fotosintesis dan Ekosistem pada Media Aquascape Berbasis Internet Of Things.*

Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi, 9(1), 84–91.*

Sari, S. P., Candra, O., & Asmi, J. (2020). Alat Pendeteksi Kebakaran Menggunakan SMS. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia, 1(2), 251–254.* <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.69>

Sasmoko, D., & Mahendra, A. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS IoT dan SMS GATEWAY MENGGUNAKAN ARDUINO. *Simetris :*

Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 8(2), 469.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1316>

Selvia Laurin, M., & Wahyu Wibowo, D. (2022a). *PROTOTYPE AKSES GEDUNG PERPUSTAKAAN DILENGKAPI SISTEM PERINGATAN DINI KEBAKARAN BERBASIS INTERNET OF THINGS*. 9(2).

Selvia Laurin, M., & Wahyu Wibowo, D. (2022b). *PROTOTYPE AKSES GEDUNG PERPUSTAKAAN DILENGKAPI SISTEM PERINGATAN DINI KEBAKARAN BERBASIS INTERNET OF THINGS*. 9(2).

Simbolon, C. G., Ahmad, I., Hanuranto, T., Novianti, A., & St, S. (2020). Desain Dan Implementasi Prototipe Pendeteksi Dini Kebakaran Gedung Menggunakan Algoritma Fuzzy Logic Berbasis Internet of Things (Iot) Design and Implementation Prototype of Early Fire Building Detection Using Fuzzy Logic Algorithm Based on Internet of. *e-Proceeding of Engineering*, 7(2), 3532–3539.

Sri Kusumadewi. (2003). *Artificial intelligence (teknik dan aplikasinya)*. Graha Ilmu 2003.

Suryana, T. (t.t.). *Implementasi Modul Sensor MQ2 Untuk Mendeteksi Adanya Polutan Gas di Udara*. <http://iot.ciwaruga.com>

Waworundeng, J. M. S. (2020). Desain Sistem Deteksi Asap dan Api Berbasis Sensor, Mikrokontroler dan IoT. *CogITO Smart Journal*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.239.117-127>

Wijaya, M. D. A. and O. (2019). Analisis Kesiapsiagaan Masyarakat dalam Menghadapi Bencana Kebakaran Pada Kawasan Permukiman Padat Penduduk. *Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*.