

DAFTAR PUSTAKA

Adani, F., & Salsabil, S. (n.d.). *INTERNET OF THINGS: SEJARAH TEKNOLOGI DAN PENERAPANNYA*.

Andrianto, R., & Munandar, M. H. (n.d.). *APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FIREBASE REALTIME DATABASE*.

Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 17.

Hakim, A. P., & Wahyu, S. (2023). Perancangan Model Arsitektur Sistem Informasi Monitoring Keuangan Warga Menggunakan Enterprise Architecture Planning. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 10(1), 323–338. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i1.2166>

Harahap, M. (2022). Perancangan Perangkat Lunak Teks Editor Bahasa C Menggunakan Metode Lexical Analyzer. *Bulletin of Artificial Intelligence*, 1(1), 13–16. <https://doi.org/10.62866/buai.v1i1.3>

Hartati, S. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE*. 3(2).

I Komang Agus Ady Aryanto & Yohanes Priyo Atmojo. (2023). Sistem Pemantauan Suhu dan Kelembapan pada Laboratorium Berbasis Web dengan Konsep IoT. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 17(2), 113–120. <https://doi.org/10.30864/jsi.v17i2.588>

Karim, M. A., & Adriansyah, A. R. (2022). Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile untuk Donasi menggunakan Metode Hybrid berbasis React Native. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(1), 26–34. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i1.394>

Karimah Tauhid, Volume 2 Nomor 1 (2023), e-ISSN 2963-590X. (2023). 2.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF*. 2(4).

Kiswanton, A. (2024). PENINGKATAN KINERJA PLTB MELALUI KENDALI FREKUENSI FUZZY LOGIC. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3948>

Kurniawan, H., & Sutanto, Y. (2022). Perancangan dan Pembuatan Smart Garden Lamp Berbasis Internet of Things (IoT) Menggunakan Mikrokontroler Untuk

Efisiensi Penggunaan Energi Listrik. *Respati*, 17(2), 58.
<https://doi.org/10.35842/jtir.v17i2.459>

Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>

Lubis, A. I., Saniman, S., & Yetri, M. (2022). Sistem Kendali Lampu Ruangan Menggunakan Metode Fuzzy Logic Dan Android Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Sistem Komputer Triguna Dharma (JURSIK TGD)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.53513/jursik.v1i1.4800>

Mohamad Firdaus. (2022). Perancangan aplikasi chat-room dengan prinsip threading melalui pemrograman dengan bahasa java. *TEKNOSAINS : Jurnal Sains, Teknologi dan Informatika*, 9(2), 121–135. <https://doi.org/10.37373/tekno.v9i2.242>

Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL. *Jurnal Sistem Informasi*, 04.

Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). *PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB*. 4.

Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach* (7th ed). McGraw-Hill.

Putawa, R. A. (2022). Makna Filosofis Ketiadaan dan Relevansinya dengan Tipe Data Undefined pada Javascript. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(1), 80–86. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i1.41775>

Putra, R., & Rosiyanti, H. (n.d.). *PELATIHAN APLIKASI MATLAB PADA MATERI SPLTV DI MAN 1 TANGSEL*.

Rahakbauw, D. L., Rianekuay, F. J., & Lesnussa, Y. A. (2019). PENERAPAN METODE FUZZY MAMDANI UNTUK MEMPREDIKSI JUMLAH PRODUKSI KARET (STUDI KASUS: DATA PERSEDIAAN DAN PERMINTAAN PRODUKSI KARET PADA PTP NUSANTARA XIV (PERSERO) KEBUN AWAYA, TELUK ELPAPUTIH, MALUKU-INDONESIA). *JURNAL ILMIAH MATEMATIKA DAN TERAPAN*, 16(1), 51–59. <https://doi.org/10.22487/2540766X.2019.v16.i1.12764>

Rajagukguk, I., Padini, D., Iqram, M., & Purba, A. Y. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio*.

Rometdo Muzawi, Rometdo Muzawi, Muzawi, R., Yoyon Efendi, Efendi, Y., Wirta Agustin, & Agustin, W. (2018). Sistem Pengendalian Lampu Berbasis Web dan

Mobile. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 29–35. <https://doi.org/10.33372/stn.v4i1.292>

Suharyanto, E. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD*.

Surahmat, A. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENJUALAN PADA PERCETAKAN CUBIC ART. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>

Tahtawi, A. R. A., Hendrawati, T. D., Abdurrahim, A., & Andika, E. (2019). Perancangan dan Analisis Kinerja Sistem Kontrol dan Penjadwalan Lampu Berbasis IoT. *ELKOMIKA: Jurnal Teknik Energi Elektrik, Teknik Telekomunikasi, & Teknik Elektronika*, 7(3), 533. <https://doi.org/10.26760/elkomika.v7i3.533>

Trisudarmo, R. (2022). Penerapan Metode Prototype dalam Sistem E-Government pada Pelayanan Administrasi Kependudukan. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 64–71. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.35>

Wahyudi, I., & Alameka, F. (2023). *ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU*. 04(01).

Wisha Pramudya Agit Pamungkas, Nur Kholis, Nurhayati Nurhayati, & Farid Baskoro. (2022). Sistem Control dan Keamanan Smarthome Berbasis Google Firebase. *Jurnal Teknik Elektro*, 11(1), 40–46. <https://doi.org/10.26740/jte.v11n1.p40-46>

Yomeldi, H. (2020). Decision Making in Internet of Things (IoT): A Systematic Literature Review. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 5(1), 51–65. <https://doi.org/10.24235/itej.v5i1.40>

Ziliwu, C., Sitanggang, R., Ginting, R. U., & Sibero, A. F. K. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK HANDMADE BERBASIS WEB. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 6(1), 16–21. <https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v6i1.1981>