

DAFTAR PUSTAKA

- Anca. (2024, June 8). *Pengertian Baterai: Fungsi, Jenis-Jenis, Cara Kerja dan Ukuran Baterai ABC*. Zanoor. <https://www.zanoor.com/pengertian-baterai/>
- Ana Saifatul Khusnah, Bahrus Surur, & Subhan Adi Santoso. (2023). Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37286/jmp.v2i1.239>
- Anggraini, D. (2023, September 20). *Jenis saklar dan cara memilihnya*. PT MONOTARO INDONESIA. <https://www.monotaro.id/blog/artikel/jenis-saklar-dan-cara-memilihnya>
- Evan, F. (2023, May 4). *Programming IoT dengan Arduio IDE*. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2023/05/04/programming-iot-dengan-arduio-ide/>
- Listiyawan, I. (2023, January 4). *Apa Itu UPS? Ini Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya*. Doran Gadget. <https://dorangadget.com/apa-itu-ups-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/>
- Maharani, N. P. B., Piarsa, I. N., & Pratama, I. P. A. E. (2023). Prototipe Billing Playstation Menerapkan Internet of Things. *JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 4(2), 1676. <https://doi.org/10.24843/jtrti.2023.v04.i02.p03>
- Meilinaeka, M. (2024, February 23). *Apa Itu Flutter? Ini Cara Kerja dan 4 Kelebihannya*. Direktorat Pusat Teknologi Informasi. <https://it.telkomuniversity.ac.id/flutter-adalah/>
- Muhammad, A. (2022, October 27). *Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya*. Niagahoster Blog. <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Nadzirin. (n.d.). *Buzzer | Laboratorium Virtual Internet of Things*. <https://te.eng.uho.ac.id/virtualab/manager/buzzer.html>
- Nastiti, M., & Sunyoto, A. (2012). BERBASIS ANDROID Keywords : Analisis dan Perancangan. *Jurnal Dasi*, 13(2), 38–43.
- Pandang, M. S., Nachrowie, N., & Sari, R. D. J. K. (2023). Prototype Kendali Arus

- dan Tegangan Menggunakan Internet of Things (IoT). *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(2), 191–197. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i2.351>
- Perdana, W. A. (2019). *Alat Pemantau Kondisi Seorang Gamer*. 7. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1166/8/10>
UNIKOM_Wisnu_Adi_Perdana_BAB II.pdf
- Prasetyo, F. T. (2021). *RANCANG BANGUN HANDSANITIZER OTOMATIS BERKARAKTER BERBASIS ESP32 DALAM UPAYA MENGURANGI PENYEBARAN COVID 19 PADA LINGKUNGAN SEKOLAH* (Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama Tegal).