

DAFTAR PUSTAKA

- A.B., A.-I. (2017). Implementasi Teknologi Websocket dalam Pengembangan Sistem Berbagi Lokasi Berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(9), 950–959.
- Achmad, Z. A. (2019). *PENERAPAN WEBSOCKET UNTUK TRANSMISI DATA PADA IOT (INTERNET OF THINGS) GUNA MENDUKUNG ERA INDUSTRI 4.0*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Afrie Setiawan. (2011). *Aplikasi Mikrokontroler ATmega8535 & ATmega 16 Menggunakan Bascom*.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Afrie+Setiawan.+%282011%29.&btnG=
- Aminudin. (2015). *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*. Lokomedia.
- Amrullah, M. A., Lhaksana, K. M., & Adytia, D. (2018). Pembangunan dan pengujian protokol MQTT & WebSocket untuk Aplikasi IoT Rumah Cerdas berbasis Android. *E-Proceeding of Engineering*, 5(2), 3760–3769.
- Booch, G. (1996). Unified modeling language. *Performance Computing/Unix Review*, 14(13). <https://doi.org/10.4018/jdm.2001010103>
- Bride, M. (2007). *Java Script*. Holder Headline.
- Chamim. (2019). *MIKROKONTROLLER Belajar AVR Mulai dari Nol*.
- Deitel. (2012). *Java:How to Program*. Pearson Education, Inc.
- Djuandi, F. (2011). Pengenalan Arduino. In *E-book*. www.tobuku.com.
<http://www.tobuku.com/docs/Arduino-Pengenalan.pdf>
- Edi Susanto, Dwi Nuri Putri Dharma, M. I. (2013). *Rancang Bangun Alat Pemberi Makan Anjing/Kucing Otomatis dengan Kontrol SMS*.

- Fakhrun, M. W. R., & Gumilang, S. F. S. (2018). Rancangan Web Service Dengan Metode Rest Api Untuk Integrasi Aplikasi Mobile Dan Website Pada Bank Sampah. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 214–219.
- Fowler, M. (2005). *Uml Distilled (표준 객체 모델링 언어 입문)(3판)(3판)*. 196.
<http://books.google.com/books?id=S-LoMAAACAAJ&pgis=1>
- I Made Suradana, I. W. S. (2013). *PENGENDALIAN MOBILE ROBOT MENGGUNAKAN PERSONAL COMPUTER DENGAN KONEKSI BLUETOOTH*.
- Indra Gunawan, Taufik Akbar, M. G. I. (2020). *Prototipe Penerapan Internet Of Things (Iot) Pada Monitoring Level Air Tandon Menggunakan Nodemcu Esp8266 Dan Blynk*.
- Insinyoer.com. (2019). *Cara Kerja Motor Servo*. 24 Mei.
<http://www.insinyoer.com/cara-kerja-motor-servo/>
- Jadibaru. (2015). *Pengenalan Android Studio*.
- Joseph, A. (2020). *Interface I2C 16x2 LCD with Arduino Uno*.
- Khair, U., & Sabrina, T. (2019). Alat Pemberi Makan Kucing Otomatis Berbasis Arduino Uno Pada Pet Shop. *Sebatik*, 23(1), 9–14.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.437>
- Koyanagi, F. (2018). *ESP32: Internal Details and Pinout*.
- Nasution, R. Y. (2015). *DESIGN AND IMPLEMENTATION OF AUTOMATIC GUITAR TUNER WITH SERVO MOTOR BASED ON ARDUINO*.
- Nerd. (2018). *ESP32 Useful Wi-Fi Library Functions (Arduino IDE)*.
- Nugraha, A. (2011). Rekayasa Perangkat Lunak menggunakan UML dan Java. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*, 6.

https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=uly0ekGR_X4C&oi=fnd&pg=PA131&dq=Adi+Nugroho.+2009.+Rekayasa+Perangkat+Lunak+Meninggunakan+UML+Dan+Java.+ANDI,+Yogyakarta&ots=31ntGw3u0R&sig=AgCx0qDT_cWsfAedW9SBIHNaypw#v=onepage&q=Adi+Nugroho.2009.Rekayasa+Pe

Nugraha, N. W., & Rahmat, B. (2018). Sistem Pemberian Makanan Dan Minuman Kucing Menggunakan Arduino. *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(3). <https://doi.org/10.33005/scan.v13i3.1446>

OneM2M. (2016). *WebSocket Protocol Binding*.

http://www.onem2m.org/images/files/deliverables/Release2/TS-0020_WebSocket_Protocol_Binding_V2_0_0.pdf

Paradice, D. B., Brewer, K. L., Graham, J. C., & Courtney, C. J. F. (2010). *Database Systems for Mangement Database Systems for Management Third edition. In Text*.

Permana, A. Y., & Romadlon, P. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE*. 10(4 (66)), 153–167.

Proweb. (2020). *Arsitektur RestAPI*.

Raharjo, B. (2015). *Mudah Belajar Python Untuk Aplikasi Desktop dan Web*. Informatika Bandung.

Reddy, M. (2011). *API Design for C++*. Elsevier.

Sakti, E. (2015). *Cara Kerja Sensor Ultrasonik, Rangkaian, & Aplikasinya*.

Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis

- Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.42>
- Saputro, M. I., & Rivaldi, A. (2020). Alat Pemberi Makan Hewan Peliharaan Otomatis Berbasis Teknologi Internet Of Things (IoT). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer MH Thamrin*, 6(1), 62–71.
- Saputro, T. T. (2017). *NodeMCU*.
- Satriadi, A., Wahyudi, & Christiyono, Y. (2019). Perancangan Home Automation Berbasis NodeMCU. *Transient*, 8(1), 64–71.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/transient/article/view/22648>
- Sinaupedia. (2020). *Motor Servo*.
- Sparkfun. (2015). *WiFi Module - ESP*.
- Sujarwata. (2018). *Belajar Mikrokontroler BS2SX Teori*.
- Swati Dhingra. (2016). *REST vs. SOAP: Choosing the best web service*.
<https://searcharchitecture.techtarget.com/tip/REST-vs-SOAP-Choosing-the-best-web-service>
- Vicky, E. S. D. (2017). *APLIKASI SISTEM PARKIR MENGGUNAKAN FACE RECOGNITION BERBASIS ANDROID DENGAN FRAMEWORK REACT NATIVE*. [http://eprints.kwikkiangie.ac.id/85/18/Resume %28Jurnal%29.pdf](http://eprints.kwikkiangie.ac.id/85/18/Resume%20Jurnal%29.pdf)
- Villela, lucia maria aversa. (2013). Module Bluetooth HC-05 Bluetooth. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wibowo, G. I. (2014). *erancangan Aplikasi Gudang. E-Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*. 1–18.
- William, B. K., & Sawyer, S. C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. (9th editio). McGraw-Hill.

Winarno, E., Zaki, A., & Community, S. (2018). *Pemrograman Web Berbasis HTML 5, PHP, Dan JavaScript*. Elex Media Komputindo.