

DAFTAR PUSTAKA

- Adafruit Industries, “Adafruit GFX Graphics Library,” [Online]. Available: <https://learn.adafruit.com/adafruit-gfx-graphics-library>. [Accessed: July 25, 2025].
- Arduino. “Arduino Mega 2560 Rev3,” [Online]. Available: <https://www.arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardMega2560>. [Accessed: July 20, 2025].
- Fadli, M., “Pengembangan Media Interaktif Kimia Berbasis IoT,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 3, pp. 213–221, 2021.
- Handoko, B., *Internet of Things dan Arduino: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Nurhaliza, K., *Mengenal Flowchart dan Pseudocode dalam Algoritma dan Pemrograman*. Jakarta: Andi Publisher, 2021.
- Purwanto, A., “Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 22, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- Santoso, D., *Pemrograman Mikrokontroler Menggunakan Arduino*. Bandung: Informatika, 2019.
- Sutrisno, A., “Pemanfaatan RFID untuk Sistem Absensi Otomatis,” *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer dan Informatika (JITEKI)*, vol. 6, no. 1, pp. 45–51, 2020.
- Syahputra, R., “Penerapan Internet of Things dalam Sistem Pembelajaran Berbasis Arduino,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 110–118, 2022.