

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkausar, V. M., & Husnaini, I. (2021). Perancangan Vending Machine Menggunakan Uang Kertas Berbasis Arduino. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 2(2), 142–147. <https://doi.org/10.24036/jtein.v2i2.139>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hardyanto, R. H. (2017). Konsep Internet Of Things Pada Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Dinamika Informatika*, 6(1), 87–97.
- Hidayat, H., Hartono, & Sukiman. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 5(1), 20–29.
- Lubis, Z., & Annisa, S. (2020). Perancangan Alat Baru Untuk Nominal Uang Pada Vending Mechine. *JET (Journal of Electrical Technology)*, 5(3).
- Megawati, S., & Lawi, A. (2021). Pengembangan Sistem Teknologi Internet of Things Yang Perlu Dikembangkan Negara Indonesia. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 5(1), 19–26.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Saragih, R. R. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil, December*, 1–91.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development/*

*R&D*. Bandung : Alfabeta.

Wijaya, D. S. H. (2017). *Vending Machine Dalam Perseptif Fiqih Muamalah*. 126–148.

