

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, Mila., Denda Dewatama., dan Marsha Atisobhita. 2017. *Implementasi Kontrol PI Pada Pengaturan Kecepatan Motor DC*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Elektro Terapan 1(1), 217-222.
<https://prosiding.polinema.ac.id/sngbr/index.php/sntet/article/view/91>
- Favian, Reyhan. 2020. *Rancang Bangun Robot Sortir Barang Berdasarkan Warna Menggunakan Lego Mindstorms Ev3*. Tugas Laporan Akhir Teknik Komputer. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Gupta, Shubham., Abhisehek Rathee., Abhisehek Kathariya., Ashish, dan Harpreet-Kau Channi. 2017. *Modeling and Designing of Color Detector using Arduino*. International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology, 2(6), 203-206.
https://www.researchgate.net/profile/Harpreet-KauChanni/publication/325722263_Modeling_and_Designing_of_Color_Detector_using_Arduino/links/5b2011e0458515270fc580dd/Modeling-and-Designing-of-Color-Detector-using-Arduino.
- Lubis, Zulkarnain. 2018. *Metode Baru Robot Pengantar Menu Makanan Menggunakan Android dengan Kendali PID Berbasis Mikrokontroler*. JET (Journal of Electrical Technology), 3(2), 105-115.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/550>.
- Mandari, Yopi., dan Triyanto Pangaribowo. 2016. *Rancang Bangun Sistem Robot Penyortir Benda Padat Berdasarkan Warna Berbasis Arduino*. Jurnal Teknologi Elektro, 7(2), 106-113.
<https://jte.mercubuana.ac.id/publications/141895/rancang-bangun-sistem-robot-penyortir-benda-padat-berdasarkan-warna-berbasis-ard>
- Nurdin, Muhammad., Sulaeman., dan Fajriahani, Hajjar. 2017. *Kontrol Jarak Jauh Mobile Robot Pemindah Barang dengan Joystick Wireless Berbasis Arduino*. Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Informatika. 2(1), 173-178
http://repository.poliupg.ac.id/671/1/%5B47%5DSNTEI2017_SK09_pp173-178.pdf.
- Panggabean, Adeliya. Kartika., Syahfaridzah, Aldina., dan Ardiningih, Nabila.

- Ayu. (2020). *Mendeteksi Objek Berdasarkan Warna Dengan Segmentasi Warna HSV Menggunakan Aplikasi Matlab*. Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi, 4(2), 94-97.
<https://ejournal.methodist.ac.id/index.php/methomika/article/view/207>
- Tintia, Nurvida. 2019. "*Penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids and U Art*". Diss. UIN Raden Intan.
- Rahmat, Basuki., Suryansyah Suryansyah., Aidil Aidil., dan Denis Prayogi. 2018. *Perancangan Robot Pensortir Benda dengan Pengenalan Pola Warna Menggunakan Kamera*. Journal of Applied Microcontroller and Autonomous System, 4(1), 1-9.
<https://ejournal.ppkia.ac.id/index.php/JAMAS/article/view/7>
- Sanjaya, Andi., Endang Setyati., dan Herman Budianto. 2020. *Klasifikasi Topeng Pandawa Dengan Svm. Integer*. Journal of Information Technology, 5(1), 64-68. <https://ejournal.itats.ac.id/integer/article/view/910>.
- Santoso, Santoso., dan Radna Nurmawati. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. Jurnal Integrasi, 9(1), 84-91.
<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JI/article/view/288>.
- Siswanto, Agus 2018. *Implementasi Logika Fuzzy Pada Robot Beroda Untuk Menentukan Arah Jalan Keluar Dari Suatu Ruangan*. Jurnal Processor, 13(2), 1270-1286.
<http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/402>.
- Widyaningsih., Iwan Tritoasmoro., dan Nor Kumalasari. 2020. *Perbandingan Klasifikasi Kematangan Buah Kopi Menggunakan Metode Fuzzy Logic Dan K-Nearest Neighbor Dengan Ekstraksi Ciri Gray Level Co-Occurrence Matrix*. Proceedings of Engineering, 7(2), 2-14.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/13016>