

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T, A. (2015). Robust Waste Collection Exploiting Cost Efficiency of IoT Potentiality in Smart Cities. IEEE, 978, 1-4.
- [2] S, N. I.2017. Hubungan Antara kebiasaan Bermain Video Game Dengan Interaksi Sosial Pada Anak disekolah Dengan Muhammadiyah. Bantul Yogyakarta.
- [3] Rizky, M. A.2019. Implementasi Algoritma Depth First Search Dalam Mencari Titik Api Pada Robot Hexapod. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- [4] Latifah, N. H., Prihatini, E., Handayani, S. H.2019. Garbage Monitoring and Warning System. IEEE, 171-175.
- [5] Satriyo, Satriyo, Agus Riyanto, and Agus Salim. "Implementasi Machine Vision Untuk Pembelajaran Artificial Intelligence Pada Program Studi Teknologi Rekayasa Sistem Elektronika." Jurnal ELIT 4.1 (2023): 1-8.
- [6] Mada, S.2016. Membuat Robot Arduino Bersama Profesor Bolabot Menggunakan Interface Python. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Rachmawan, A.2017. Penentuan Posisi Robot Sepakbola Beroda Menggunakan Rotary Encoder dan Kamera. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- [8] Utomo, E. B.2015. Autonomous Mobile Robot Berbasis Landmark Menggunakan Particle Filter dan Occupancy Grid Maps Unruk Navigasi, Penentuan Posisi dan Pemetaan. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- [9] Rahayu, M.2019. Rancang Bangun Teknologi RFID (Radio Frequency Identification) Pada Proses Pelayanan Perpustakaan Jurusan Teknik Elektro. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.