

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Restina, Dias Ayu.. Surabaya, 2013, “*Rancang Bangun Sistem Pembayaran Pada Wahana Permainan dengan RFID*”.
- [2] Soediyono, EKO. Salatiga, 2014, *Studi Implementasi QR Code Untuk Pengenalan Benda Cagar Budaya Indonesia*”.
- [3] Ir. Sere Saghranie Daulay,M.Si, 2013, *Hubungan antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan*, Widyaiswara Pusdiklat Industri
- [4] Dari sumber <https://firebase.google.com/docs/functions/> diakses pada 15 Maret 2019
- [5] Omer Beart Sezer,Erdogan Dogdu, Ahmet Murat Ozbayoglu, 2017 IEEE, *Context Awaer Computing ,Learning, and Big Data in Internet of Thing*.
- [6] Daniel W. Engels,PhD, IEEE 2015, Towards definition the interent of Things.
- [7] Dari sumber <https://bertzzie.com/knowledge/serverside-nodejs/ProtokolHTTP.html> diakses pada 15 maret 2018
- [8] Dari sumber <https://www.instructables.com/id/Get-Started-With-NodeMCU/>, diakses pada 15 Maret 2019
- [9] Dari sumber <https://www.amazon.com/SunFounder-Channel-Optocoupler-Expansion-Raspberry/dp/B00E0NTPP4> diakses pada 15 Maret 2019
- [10] Dari sumber <https://www.electronicwings.com/arduino/lcd-16x2-interfacing-with-arduino-uno> diakses pada 15 Maret 2019