BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dalam monitoring lingkungan hidup di sekitar pabrik pengolahan getah karet berbasis *internet of things*. Alur penelitian yang digunakan seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Penelitian

alur pada penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut studi literature yaitu peneliti mencari bahan penulisan skripsi yang diproleh dari jurnal, buku dan website yang terkait dengan judul skrispi yang selanjutnya yaitu perancangan terbagi menjadi dua bagian yaitu perancangan perangkat keras dan perancangan perangkat lunak selanjutnya perakitan dan impelentasi dan pengujian sistem dilakukan agar peneliti mengetahui apakah alat yang dirakit sudah dapat berjalan sesuai dengan yang peneliti rancang dan peneliti akan melakukan analisa kinerja alat.

3.1 Alat dan Bahan.

3.1.1 Alat

Sebelum membuat monitoring lingkungan hidup di sekitar pabrik pengolahan getah karet berbasis *internet of things* ada beberapa peralatan yang harus disiapkan. Daftar peralatan yang digunakan dalam penelitian ini akan dituliskan pada Tabel 3.1.

No	Nama Alat	Spesifikasi	Fungsi	Jumlah
1	Komputer/ laptop	Window 7-10 32/64bit	Untuk membuat sebuah aplikasi yang akan dipakai diperangkat keras dan perangkat lunak.	1 unit
2	Multitester	Analog/Digital	Digunakan untuk mengukur tegangan (ACV-DCV), dan kuat arus (mA-µA).	1 buah
3	Obeng	Obeng (+) dan (-)	Untuk merangkai alat.	1 buah
4	Solder	-	Untuk menempelkan timah ke komponen.	1 buah
5	Bor pcb	-	Untuk membuat lobang baut atau komponen.	1 buah
6	Tang Potong	-	Untuk memotong kabel dan pin komponen.	1 buah
7	IDE Arduino	Arduino 1.6.3	Membuat program yang akan di download perangkat Arduino	
8	APPS Invetor	APPS Invetor 2	Digunakan sebagai pembuatan aplikasi	

Tabel 3.1 Alat Yang Dibutuhkan

3.1.2 Bahan

Sebelum membuat alat ada beberapa bahan yang harus disiapkan. Daftar bahan yang digunakan dalam penelitian ini akan dituliskan pada Tabel 3.2.

No	Nama Bahan	Sepesifikasi	Fungsi	Jumlah
1	Esp32		Sebagai proses printah yang	1 unit
			akan di jalankan	
2	Sensor MICS6814	-	Digunakan sebagai	1 unit
			pembacaan kadar gas udara	
			CO+NO .	

Tabel 3.2. Ba	ahan Yang	Dibutuhkan
---------------	-----------	------------

3	Sensor turbidity	-	Digunakan sebagai sebagai pengukur nilai kualitas air	1 buah
4	Sensor pH Air		Digunakan sebagai pengukur air	1 buah
5	LCD 20x4		Digunakan sebagai tampilan hasil pembacaan sensor	1 buah

3.2 Analisa Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu hal yang dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan alat. Konsep monitoring lingkungan hidup di sekitar pabrik pengolahan getah karet berbasis internet of things digambarkan pada diagram blok dapat dilihat pada gambar 3.2 Blok diagram menjelaskan gambaran umum mengenai cara kerja dari sistem monitoring peringatan polusi udara yang akan dibuat.



Gambar 3.2. Blok Diagram Sistem

Dari gambar blok diagram sistem dapat diketahui sistem kerja dari alat yaitu Sensor gas MICS-6814 hanya digunakan untuk mendeteksi kadar gas udara CO+NO2+NH3, sensor turbidity digunakan sebagai membaca kualitas air serta pH air digunkan sebagai pengukur kadar air .

Serta akan diproses oleh esp32 sehingga hasil pembacaan sensor dapat dilihat pada aplikasi yang telah dibuat pada android dan LCD 20x4.

3.2.1 Perancangan Perangkat Keras

Perancangan menjadi bagian yang sangat penting dilakukan dalam pembuatan suatu alat karena dengan merancang terlebih dahulu dengan komponen yang tepat akan mengurangi berlebihnya pembelian komponen dan kerja alat sesuai dengan yang diinginkan. Untuk menghindari kerusakan komponen perlu dipahami juga akan karakteristik dari komponen-komponen tersebut.

3.2.1.1 Rangkaian Sensor MICS-6814

Sensor MICS-6814 digunakan sebagai *input* untuk membaca nilai kadar gas udara CO+NO2 dan NH3. Gambar rangkaian sensor MICS-6814 dapat dilihat seperti pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Rangkaian Sensor MICS-6814

Pada rangkaian sensor MICS-6814 penjelasan penggunaan pin esp32 dan sensor MICS-6814 ditampilkan sebagai berikut:

- Sensor MICS-6814 mendapat tegangan input sebesar +5.0V dari sumber tegangan
- Pin GND mendapat Ground dari sumber tegangan
- Pin Data CO mendapat pin 33 dari esp32.
- Pin Data NO2 mendapat pin 34 dari esp32.
- Pin Data NH3 mendapat pin 35 dari esp32.

Dibawah ini adalah potongan script program sensor MICS6814.

```
void loop()
{
  int CO=analogRead(sensorPin);
  range=map(CO,bawah,atas,1,1000);
  int NO2=analogRead(sensorPin1);
  range1=map(NO2,Db,Da,0,10);
  int NH3=analogRead(sensorPin2);
  range2=map(NH3,Db1,Da1,0,500);
  int no=range2/100;
```

Gambar 3.4 Potongan Scrip Program Sensor MICS6814

3.2.1.2 Rangkaian Turbidity

Rangkaian *Turbidity* digunakan sebagai input yang akan diproses oleh esp32 sehingga akan melakukan pembacaan kekeruhan air. Gambar rangkaian turbidity dan tata letak dapat dilihat seperti pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Rangkaian Turbidity

Pada rangkaian *turbidity* penjelasan penggunaan PIN nodemcu dan *turbidity* yaitu Pin A0 dihubungkan ke pin 32 dari esp32 dan GND dihubungkan ke GND esp32 serta 3,3 v dihubungkan ke VCC 3,3 pada *turbidity*.

Dibawah ini adalah potongan script program sensor Turbidity.

```
int sensorValue = analogRead(sensorPin);
Serial.println(sensorValue);
int turbidity = map(sensorValue, 0, 750, 100, 0);
Serial.println(turbidity);
```

Gambar 3.6 Potongan Scrip Program Sensor Turbidity

3.2.1.3 Rangkaian *pH Air*

Rangkaian pH Air digunakan sebagai *input* yang akan diproses oleh esp32 sehingga akan melalukan pembacaan Nilai pH air pada pencemaran lingkungan. Gambar rangkaian pH Air dan tata letak dapat dilihat seperti pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Rangkaian pH Air

Pada rangkaian pH Air Penjelasan penggunaan pin esp32 dan pH air yaitu pin A0 esp32 dihubungkan ke pin A0 *pH* air dan GND dihubungkan ke GND esp32 serta vcc pH dihubungkan ke 3,3 V. Dibawah ini adalah potongan *script program* sensor *pH*.



Gambar 3.8 Potongan Scrip Program Sensor pH

3.2.1.4 Rangkaian LCD 16x2

Rangkaian *LCD 20x4* digunakan sebagai *output* untuk menampilkan hasil pembacaan sensor *ph, sensor turbidity, sensor MICS 6814*. Gambar rangkaian *LCD 20x4* dan tata letak dapat dilihat seperti pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rangkaian LCD 16x2

Pada rangkaian *LCD 20x4* penjelasan penggunaan pin *LCD 20x4* ditampilkan sebagai berikut: VCC *LCD 20x4* dihubungkan ke tegangan 5.0V dari esp32, pin GND pada LCD dihubungkan ke Ground dari esp32 sedangkan pin data SCK dihubungkan kepin D21 dari esp32 dan pin SDA dihubungkan kepin D24 esp32 Potongan *script* program *LCD 20x4* dapat dilihat pada seperti berikut

```
if(ntu<0){
 ntu= 0;
 }
/*Serial.print(turbidity);
Serial.print(Value);
Serial.print(" | ");
Serial.println(ph);
Serial.println(sensorValue);
*/
lcd.setCursor(0, 0);
lcd.print("Kekeruhan:");
lcd.print("
             ");
lcd.setCursor(10, 0);
lcd.print(ntu);
lcd.setCursor(0,1);
lcd.print("pH Air =");
lcd.print(Po);
```

Gambar 3.10 Potongan Program LCD 20x4

3.2.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.2.1 Flowcart Sistem Monitoring Pencemaran Lingkungan

pembuatan *flowchart* untuk pembuatan pada *hardware*. Pada gambar 3.11. akan ditampilkan *flowchart* dari program yang akan dibuat dalam penelitian ini.



Gambar 3.11 Flowcart Sistem Monitoring Pencemaran Lingkungan

Di bawah ini merupakan penjelasan dari *flowchart* program pada gambar 3.11 : Inisialisasi port yaitu persiapan dari esp32 selanjutnya penghubungan wifi jika wifi terhubung maka selajutnya proses pembacaan sensor MCS6814, pH air dan sensor tubidity sensor siap maka hasil pembacaan sensor akan ditampilkan pada aplikasi yang telah dibuat pada handpone android dan LCD 20x4 end .

3.3 Implementasi

Setelah mengumpulkan alat dan bahan, langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi rancangan alat yang telah dibuat. Pada tahap ini hasil rancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan untuk menjadi sistem yang sesungguhnya. Implementasi pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu: Implementasi perangkat keras dan Implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat keras merupakan tahap terakhir dari perancangan

sistem yang dilakukan dalam tahap ini seluruh komponen dipasang sesuai dengan sistem yang telah dibuat.

3.3.1 Implementasi Perangkat Keras

Realisasi perangkat keras merupakan tahap terakhir dari perancangan yang telah dilakukan. Dalam tahap ini seluruh komponen dipasang sesuai dengan sistem yang telah dibuat.

3.3.2 Implementasi Perangkat Lunak

Penerapan perangkat lunak merupakan suatu tahap dimana program yang telah dirancang akan disimpan kedalam modul *mikrokontroller* melalui *downloader* dan menggunakan *software* tertentu sesuai dengan bahasa pemograman yang akan digunakan. Disini peneliti menggunakan bahasa C dan menggunakan *software Arduino*. Pada *Software* Arduino program ditulis kemudian di*compile*, tujuanya adalah untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah benar atau belum. Langkah terahir yaitu meng-*upload* program kedalam modul *mikrokontroller*.



Gambar 3.12 Prangkat Lunak Arduino

3.3.3 Langkah – langkah Mendaftar, Membuat Program MIT APP Inventor Desain dan Blok Program serta Menjalankan Program.

^{1.} Akses Web MIT App Inventor : <u>http://ai2.appinventor.mit.edu</u>

2. Jika Anda sudah login ke Akun Google, jika belum akan diminta untuk login.



3. Setelah itu Anda akan dibawa ke Laman otorisasi, Klik Allow



- 4. Silahkan Klik Accept Term Of Service (Boleh dipelajari dulu)
- 5. Selamat sahabat sudah bisa menggunakan App Inventor
- 6. Setelah anda terdaftar di App Inventor 2 Online, langkah selanjutnya membuat projek dari APP Inventor 2, dan langkah-langkahnya sebagai berikut
- 7. Akses Web MIT App Inventor : <u>http://ai2.appinventor.mit.edu k</u>embali.
- 8. Lalu memilih akun dari gmail anda yang telah dibuat.

1 C A scouth and completion	protection of the American State of the State of the	North Standard And Matterson 4	-	
	Google Päh akun			
	Wahyu Setawun Bakwanyu Qiganal com >			
	primering the second se			
	Semantin bernard bernandimented terner			
	martin bernard martin@ternard25.sage >			

9. Jika ada yang notifikasi untuk izin masuk, tekan saja izin (Allow).

🖸 Cara Merelattar App Investiona 🔳 🖀 Mill Spore	nd Thomstee Instein	G. Permittan Usi	*	+			144	8	×
← → C # accounts google com/signiny/or	uth/linglecy/convent?auth	mernlikpatsA366AN	Notes - Providence	spydpCaSoR8b	dWqT5TAG8W6e	4	ŵ	۲	1
mit	edu ingin mer	ngakses Akun	Google /	Anda					
	@ ==	nanin33mart@gmail.com	i.						1
	Ini akan	mengizinkan mit.e	du:						
	Mesgaithan Anda deng	en into pribadi. Anda di Go	ogie	Ö,					
	Methal into pritiidi And tersedia uktak publik	a, lermasuk kilo pribadi A	nda yangi						
	Noihat siamat amail Ar	xia							
Dengan erformer ringer re	menopetak granari, Anda meng ti Anza betinan dengan persyak Imgelari itu kecar ke beti per	gcanican apakasis an dan Googe atan tapacan dan Natigawan pr g leht Nation sajat	n nan teropose neu rusing rusin	kan ng Atela					ł
		THA		1					-
🔍 🚾 🎟 🌍 🔤 🧊	5		1		111 E <mark>6</mark> 172	949	NO:	6467 7/5/3	inn tab

10. Lalumuncul jendela App Inventor 2 dengan menekan Create Apps!



11. Muncul tampilan My Project, lalu tekan Start New Project untuk memberi nama project. Contoh nama projectnya "Operasi_Penjumlahan2" (Tanpa kutip). Sebagai catatan bahwa memberikan nama tidak boleh mengandung spasi. Setelahselesai memberi nama projek tekan OK.

S MIT App Inventor	🗙 😒 MIT App Inventor	× 😢 Ocops	× +		
← → C 🗎 ai2.app	inventor.mit.edu/#5174765391052800				ie 🛧 🛛 🍪
	Projects • Connect • Build • Se	ettings • Help •	My Projects View	v Trash Guide Report an Issue	English • adityanaditama@gmail.com •
New project New Folder Mo	ve. Move To Trash View Trash Login to	Gallery Publish to Gallery			
Projects					
Name				Date Created	Date Modified 🔻
Adit				Sep 4, 2023, 1:09:19 AM	Sep 4, 2023, 1:09:19 AM
		Drivony Doline	, and Tarma of Llas		

12. Setelah terdata nama projectnya, secara automatis app inventor akan langsung menampilkan media yang akan dibuat.

)	G 🔒 ai2.ap	pinventor.mit.edu/#6300	0470011101184				le 🖈 🛛 🤪
-		Projects - Connect -	Build + Settings +	Help +	My Projects	View Trash Guide Report an Issue	English - adityanaditama@gmail.com
×.	OTCORDOX	× 11	•	0		Label8	AccentColor ®
201	DatePicker	•				A ph	Default
-	Image	3			-	A Label10	AlignHorizontal ⁽²⁾
A	Label	3		170110151		HorizontalArrange	n Center: 3 *
	ListPicker	3	DISEKITAR PA		HAN	😑 🔤 Horizontal Arrange	n Center : 2 *
_	ListView		Kekeruha			A Label1	BackgroundColor
A	Notifier					A shalo	Default
				0.00 PPM		HorizontalScrollAr	BackgroundImage
**	PasswordTextBox	۲				B HorizontalArrange	DieDefeultText (2)
	Slider	0	102	: 0.0 PPM		▲ co	
3	Spinner	3			1000	A co1	CloseScreenAnimation
•0	Switch	3	The second	: 0.0 PPM	-	A Label6	Default •
	TextBox	0	Kalkar		1 m		HighContrast [®]
()	TimePicker	3	Kekeru		2 days	Rename Delete	OpenScreenAnimation ®
	WebViewer	(7)	P	H: XXX	(and the second se	Media	Default •
-			4	0			PrimaryColor ®
Layo	out					651b82ae 82290 ing	PrimaryColorDark (?)
Med	ia					background JPG	White
Drav	ving and Animation		Non-v	isible components		beskgroundesles and	ScreenOrientation ®

13. Lalu masukan bahasa programnya berupa blok.

S MIT App Inventor	× 💱 MIT App Inventor	× +				
← → C 🗎 ai2.app	pinventor.mit.edu/#630047001110	1184				ið 🛧 🛛 🍑 i
	Projects - Connect - Build -	Settings - Help -	My Projects	View Trash Guide	Report an Issue	énglish + adityanaditama@gmail.com +
salsa_1 Publish to Gallery		Screen1 • Add Screen	Remove Screen			Designer Blocks
Blocks	Viewer					
Built-in Control Logic Secons Colors Colors Procedues Pro	ntl gen gen Show Warnings		<pre>were #20000310 Deschweyet pp example 0 0 # 0 # 0 # 0 # 0 # 0 # 0 # 0 # 0 # 0</pre>	E2: e: e: <td></td> <td> () </td>		 ()

- 14. .Selanjutnya harus dipastikan adalah androidmu sudah mendownload juga App Inventor.
- 15. Pastikan bahwa alamat internet pada android anda dan PC leptor atau komputer anda harus sama.
- 16. Selanjutnaya kembali lagi ke App Inventor PC leptor atau komputer anda, pilih Connect, lalu tekan Al Companion dan akan muncul Barcode yang diambil menggunakan Android.



17. Nyalakan App Inventor pada Android anda dengan cara menekan, lalu tekan scan QR code, setelah scan tang ada di leptop.



18. Setelah itu tunggu sebentar saja maka akan muncul link buat mendwonload aplikasi kemudian jika selesai mendwonload maka selanjutnya menginstal aplikasi hasil tampilan sebagai berikut:



3.4 Pengujian Sistem

Setelah perancangan *hardware* dan *software* selesai, maka yang dilakukan adalah *running* program, pengujian tiap-tiap rangkaian apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Pengujian dilakukan pada bagian-bagian seperti pengujian respon, jangkauan sistem dan rangkaian keseluruhan pada sistem ini.

3.4.1 Rancangan Pengujian Sensor MCS 6814

Pengujian sensor mcs6814 bertujuan agar mengetahui seberapa akurat sonsor mcs6814 dalam membaca kadar gas CO +NO2 +NH3 Maka perlu dilakukan ujicoba sensor.

3.4.2 Rancangan Pengujian Sensor Turbidity

Pengujian *turbidity* dilakukan apakah agar peneliti mengetahui apakah program yang telah dibuat dapat berkerja dengan baik dalam melakukan pembacaan nilai analog yang akan digunakan sebagai pembacaan kondisi kekeruhan air pada lingkungan.

3.4.3 Rancangan Pengujian Aplikasi

Pengujian *aplikasi* bertujuan agar mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat dapat dengan baik diproses oleh nodemcu dan memastikan seberapa lama waktu yang dibutuhkan aplikasi dalam menampilkan hasil pembacaan sensor.

3.4.4 Pengujian Sistem Keseluruhan

Pengujian sistem secara keseluruhan bertujuan untuk memastikan semua komponen dapat berjalan dengan sempurna. Mulai dari *aplikasi*, sensor mcs6814, dan sensor turbidity blok sistem esp32 dan program yang mengatur jalannya sistem keseluruhan.

3.5 Analisis Kinerja

Untuk analisa kerja, dilakukan bersama pada saat melakukan uji coba alat yang bertujuan untuk mengetahui kerja alat tersebut. Selain itu yang akan dianalisa adalah jarak, respon dalam untuk inputan pada sistem Monitoring Lingkungan Hidup Di Sekitar Pabrik Pengolahan Getah Karet Berbasis Internet Of Things. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah di dapat akan dianalisis untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat sesuai dengan harapan.