LAPORAN

Rancangan Kombinatorial Pengujian menggunakan software Logisim (Display Alfabet & Number)



Di Susun Oleh : Aziz Maulana (200511084) A4

FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2021

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum, wr.wb

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk sehingga saya dapat Menyusun dan menyelesaikan tugas praktikum yang di berikan oleh bapak "Agust Isa M,MT" selaku dosen mata kliah "Sistem Digital", makalah ini di susun dalam rangka untuk memenuhi tugas UTS.

Makalah ini dibuat untuk hasil menganalisis hasil uji membuat dan mempraktekan Gerbang Logika menggunakan software Logisim Simulator, untuk mengetahui rangkaian display nama.

Wassalammualaikum, wr.wb

Penyusun,

Cirebon, 16-Juni-2021

(.....)

Daftar Isi

BAB I		1
DEKRII	PSI SISTEM/RANCANGAN	1
	1.1 Merancang Rangkaian Digital Kombinatorial	1
	1.2 Dekripsi & Spesifikasi	1
	1.3 Blok Diagram	1
	1.4 Display 16 Segment	2
BAB II .		3
PERAN	CANGAN TABEL I/O	3
	2.1 Tabel Input & Output	3
	2.2 I/O Kmap & Persamaan Logika	3
BAB III		9
DESAIN	N RANCANGAN LOGISIM	9
	3.1 Desain	9
	3.2 Uji Coba(Test)	10
BAB IV		18
PENUT	UP	18
	4.1 Kesimpulan & Saran	18
	4.2 Lampiran	18
	☐ Link Presentasi Youtube	18

BAB I

DEKRIPSI SISTEM/RANCANGAN

1.1 Merancang Rangkaian Digital Kombinatorial

Merancang sistem atau rangkaian kombinatorial yang dapat menampilkan karakter sesuai yang di inginkan sesuai perancang nya.

Dengan selesai nya tugas ini, agar supaya dapat merancang dan mensimulasikan hasin rancangan sesuai dengan yang di kehendaki.

1.2 Dekripsi & Spesifikasi

Rancanglah sebuah sistem atau rangkaian logika kombinatorial untuk memenuhi fungsi yang di minta. Jangan lupa hasil rancangan harus di sederhanakan menggunakan K-Map kemudian hasil rancangan di simulasikan menggunakan perangkat lunak untuk simulasi rangkaian logika untuk memastikan kesesuaian dengan fungsi yang di harapkan.

Rangkaian Digital Kombinatorial yang dapat menerima masukan 5-input sakelar/tombol/switch ON/OFF dan mengeluarkan output pada display 16-segment sesuai dengan karakter yang sudah di rancang, dengan :

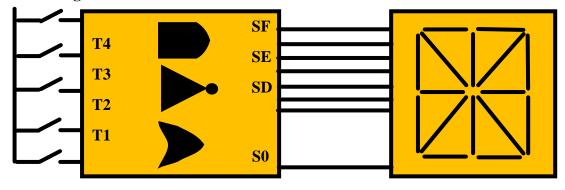
• Input : Sakelar/Tombol/Switch/ ON/OFF = 5 buah.

• Output : Display 16-Segment dari (S0,S1,S2,S3.....,SF).

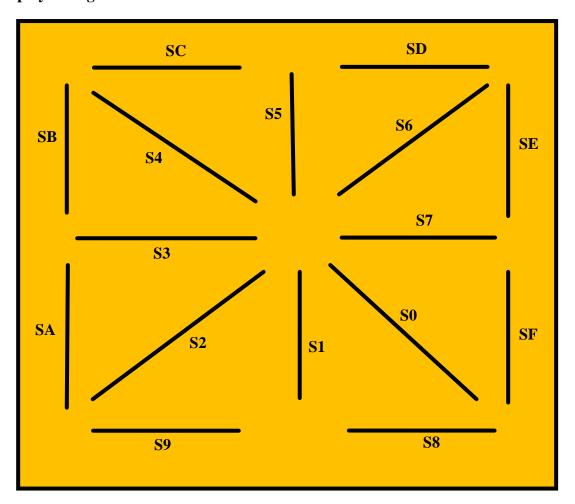
• Karakter yang tampilkan : 12-15 Karakter sesuai rancangan.

NO													
Karakter	A	Z	I	Z	_	M	+	A	4	-	0	8	4

1.3 Blok Diagram



1.4 Display 16 Segment



S0-S7

• Saklar utama dari T0,T1,T2,T3,T4

• NOT Gate : 26

• AND Gate : 12

• OR Gate : 6

• Saklar Penutup : 8

S8-SF

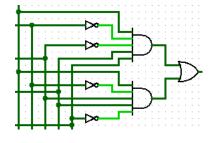
• Saklar utama dari T0,T1,T2,T3,T4

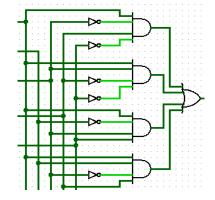
• NOT Gate : 58

• AND Gate : 34

• OR Gate : 8

• Saklar Penutup : 8





BAB II

PERANCANGAN TABEL I/O

2.1 Tabel Input & Output

			INPUT												OUTPUT							
NO	T4	T3	T2	T1	T0	DISPLAY	80	S1	S2	S 3	S4	S5	S 6	S7	S8	89	SA	SB	SC	SD	SE	SF
1	0	0	0	0	1	BLANK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2																						
3	1	0	0	0	0	BLANK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	0	0	1	A	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
5	1	0	0	1	0	Z	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
6	1	0	0	1	1	I	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	1	0	1	0	0	Z	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
8	1	0	1	0	1		0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
9	1	0	1	1	0	M	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
10	1	0	1	1	1	+	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	0	0	0	A	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
12	1	1	0	0	1	4	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
13	1	1	0	1	0	_	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	0	0	8	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	4	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1
17	1	1	1	0	0	BLANK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	1	1	1	1	1	BLANK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

2.2 I/O Kmap & Persamaan Logika

• SO

S 0	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0					
1	1					
0	1					

Persamaan Logika (.....)

• S1

S1	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0				1	1
1	0					
1	1					
0	1				1	

Persamaan Logika (**T4 ~T3 ~T2 T0**) + (**T4 ~T3 T1 T0**)

• S2

S 2	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0		1			
1	1					
0	1		1			

Persamaan Logika (T4 ~T3 T2 ~T1 ~T0) + T(4 T3 ~T2 ~T1 ~T0)

• S3

S 3	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					1
1	0			1		
1	1		1			1
0	1				1	

Persamaan Logika (**T4 ~T3 ~T2 ~T1 T0**) + (**T4 ~T3 T2 T1 T0**) + (**T4 T3 ~T2 T1** ~**T0**) + (**T4 T3 T2 ~T1**)

• S4

S4	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0					
1	1					
0	1			1		

Persamaan Logika (T4 ~T3 T2 T1 ~T0)

• S5

S5	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0				1	1
1	0					
1	1					
0	1				1	

Persamaan Logika (**T4 ~T3 ~T2 T0**) + (**T4 ~T3 T1 T0**)

• S6

S 6	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0			1		
1	0		1			1
1	1					
0	1		1	1		

Persamaan Logika (**T4 ~T3 T1 ~T0**)+(**T4 ~T3 T2 ~T0**)+(**T4 T3 ~T2 ~T1**)

• S7

S 7	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0			1		
1	0		1	1		1
1	1		1			1
0	1				1	

Persamaan Logika (T4 ~T2 T1 ~T0) + (T4 ~T3 T2 T1 T0) + (T4 T3 ~T1)

• S8

S 8	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0				1	
1	1		1			
0	1		1			1

Persamaan Logika

 $(T4 \sim T3 T2 \sim T1) + (T4 T2 \sim T1 \sim T0) + (T4 T3 \sim T2 T1 T0)$

• S9

S 9	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0				1	
1	1		1			
0	1		1			1

Persamaan Logika

 $(T4 \sim T3 \ T2 \sim T1) + (T4 \ T2 \sim T1 \sim T0) + (T4 \ T3 \sim T2 \ T1 \ T0)$

• **SA**

SA	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					1
1	0				1	
1	1		1			
0	1			1		

Persamaan Logika

 $(T4 \sim T3 \sim T2 \sim T1 \ T0) + (T4 \sim T3 \ T2 \ T1 \sim T0) + (T4 \ T3 \sim T2 \ T1 \ T0) + (T4 \ T3 \ T2 \ T1 \sim T0)$ $\sim T1 \sim T0)$

• **SB**

SB	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					1
1	0				1	
1	1		1			1
0	1			1		

Persamaan Logika

 $(T4 \sim T3 \sim T2 \sim T1 \ T0) + (T4 \sim T3 \ T2 \ T1 \sim T0) + (T4 \ T3 \sim T2 \ T1 \ T0) + (T4 \ T3 \ T2 \ \sim T1)$

• SC

SC	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					1
1	0				1	
1	1		1			
0	1		1			

Persamaan Logika (T4 ~T3 ~T2 ~T1 T0) + (T4 T2 ~T1 ~T0) + (T4 T3 ~T2 T1 T0) T0)

• SD

SD	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0			1		
1	0				1	
1	1		1			
0	1		1			

Persamaan Logika (**T4 ~T3 ~T2 T1 ~T0**) + (**T4 T2 ~T1 ~T0**) + (**T4 T3 ~T2 T1 T0**)

• **SE**

SE	T4:1	T1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0		1		1	1
1	1		1			1
0	1			1		

Persamaan Logika (**T4 ~T3 T2 T1 ~T0**) + (**T4 T3 ~T1**) + (**T4 T3 ~T2 T0**)

• **SF**

SF	T4:1	T 1	0	1	1	0
T3	T2	T0	0	0	1	1
0	0					
1	0		1		1	1
1	1		1			1
0	1			1		

Persamaan Logika (**T4 ~T3 T2 T1 ~T0**) + (**T4 T3 ~T1**) + (**T4 T3 ~T2 T0**)

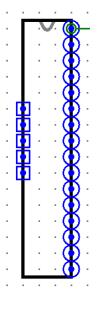
BAB III

DESAIN RANCANGAN LOGISIM

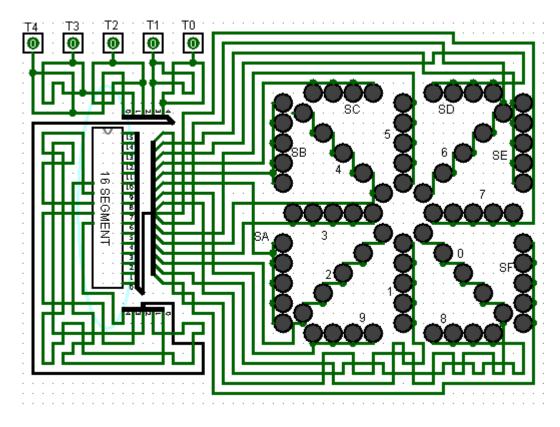
3.1 Desain

16-SEGMENT/5-SAKLAR

PENGGABUNGAN CIRCUIT ANTARA 2/8 SEGMENT MENJADI SATU



RANCANGAN



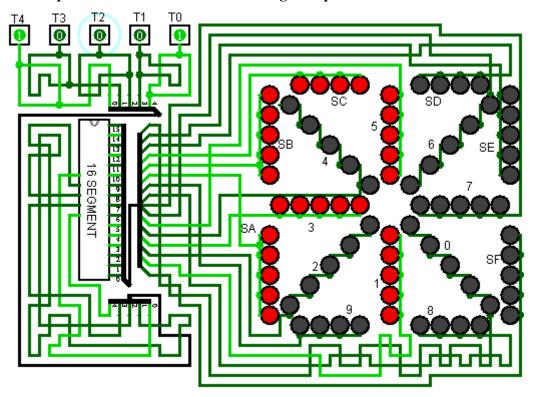
3.2 Uji Coba(Test)

NO	T4	T3	T2	T1	T0	DISPLAY
1	0	0	0	0	1	BLANK
2	• • • • • •	• • • • •	• • • • • • • •	• • • • • • • •	• • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
3	1	0	0	0	0	BLANK
4	1	0	0	0	1	\mathbf{A}
5	1	0	0	1	0	Z
6	1	0	0	1	1	I
7	1	0	1	0	0	Z
8	1	0	1	0	1	_
9	1	0	1	1	0	M
10	1	0	1	1	1	+
11	1	1	0	0	0	A
12	1	1	0	0	1	4
13	1	1	0	1	0	_
14	1	1	0	1	1	0
15	1	1	1	0	0	8
16	1	1	1	0	1	4
17	1	1	1	0	0	BLANK
18	1	1	1	1	1	BLANK

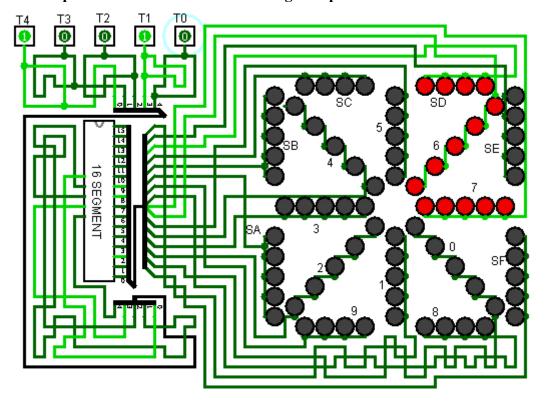
Output rangkaian nya menggunakan LED Jumblah led yang di gunakan sebanyak 68LED, 5-Saklar Input 16-Segment Output.

	Karakter	A	Z	I	Z	_	M	+	A	4	-	0	8	4
--	----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

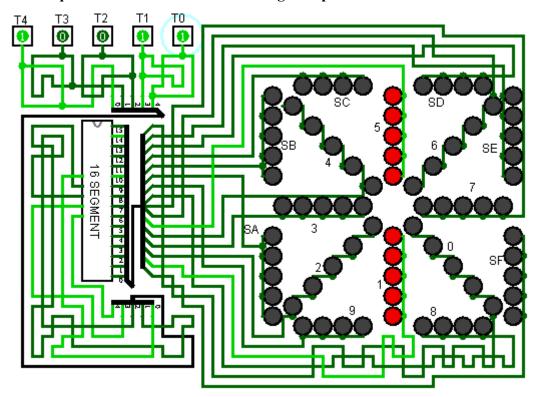
❖ Menampilkan sebuah karakter "A" Dengan Input "1 0 0 0 1"



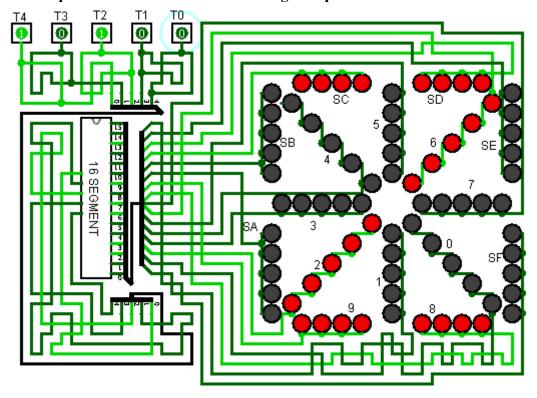
❖ Menampilkan sebuah karakter "Z" Dengan Input "1 0 0 1 0"



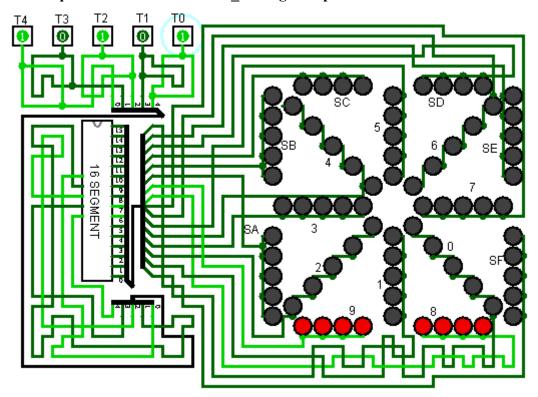
❖ Menampilkan sebuah karakter "I" Dengan Input "1 0 0 1 1"



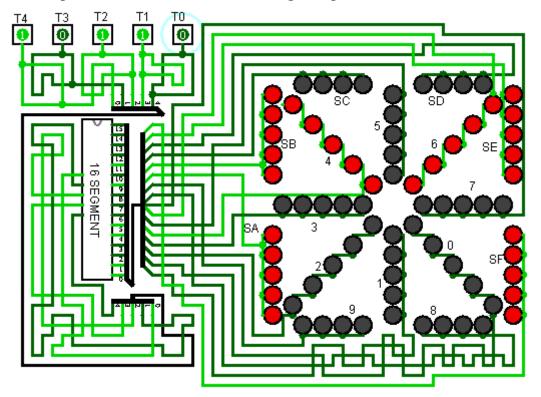
❖ Menampilkan sebuah karakter "Z" Dengan Input "1 0 1 0 0"



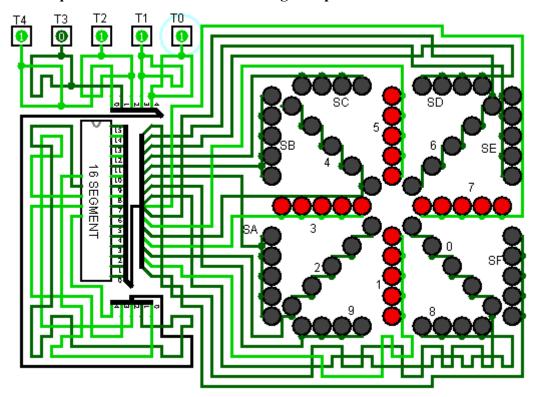
❖ Menampilkan sebuah karakter "_" Dengan Input "1 0 1 0 1"



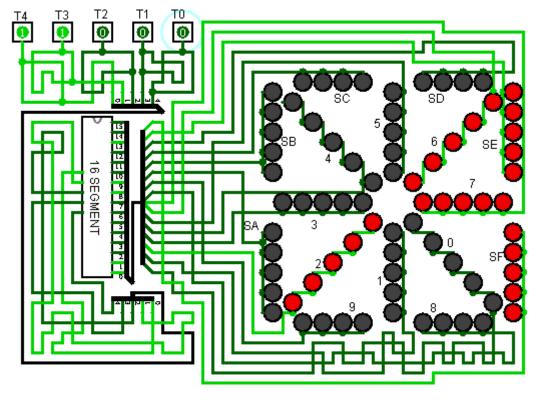
❖ Menampilkan sebuah karakter "M" Dengan Input "1 0 1 1 0"



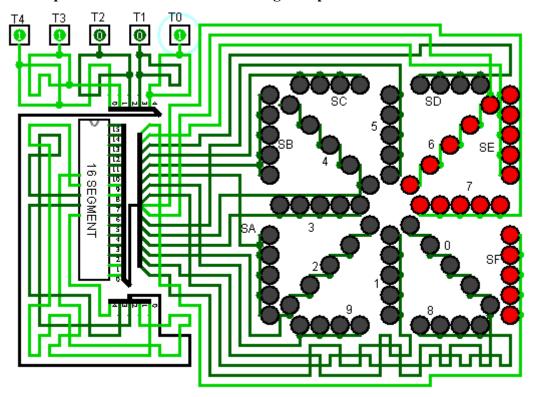
❖ Menampilkan sebuah karakter "+" Dengan Input "1 0 1 1 1"



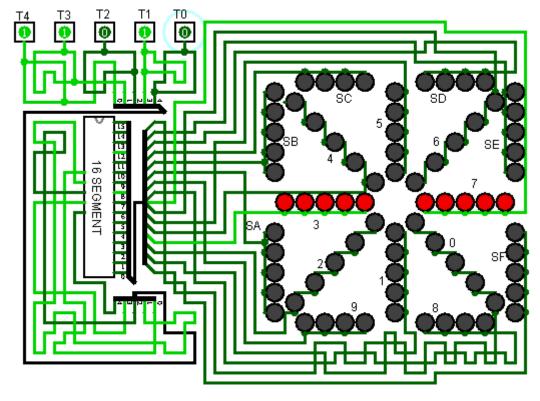
❖ Menampilkan sebuah karakter "A" Dengan Input "1 1 0 0 0"



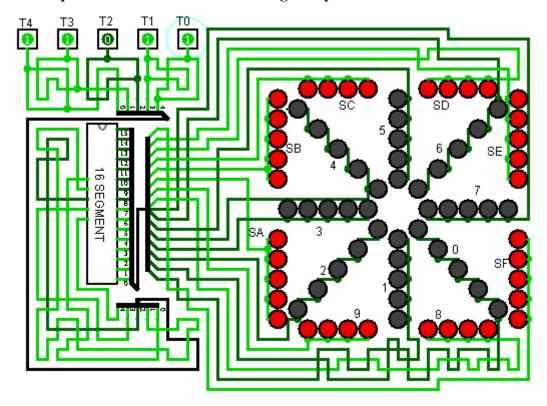
❖ Menampilkan sebuah karakter "4" Dengan Input "1 1 0 0 1"



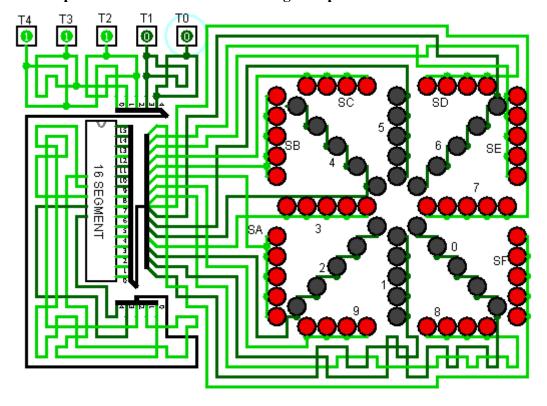
❖ Menampilkan sebuah karakter "-" Dengan Input "1 0 0 1 0"



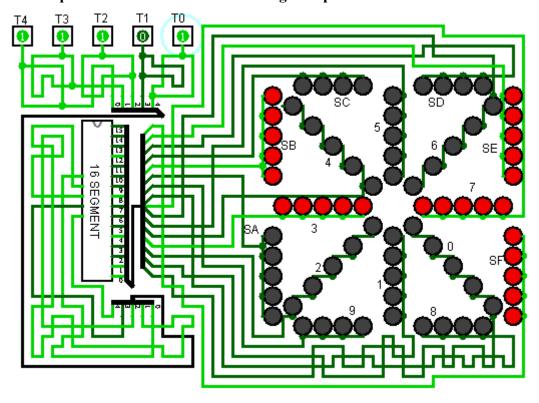
❖ Menampilkan sebuah karakter "0" Dengan Input "1 1 0 1 1"



❖ Menampilkan sebuah karakter "8" Dengan Input "1 1 1 0 0"



❖ Menampilkan sebuah karakter "4" Dengan Input "1 1 1 0 1"



BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan & Saran

Kita dapat membuat 16-segment dengan cara menggabungkan dari 2 circuit yang satu nya ber isi 8 segment. Dari circuit pertama kita isikan 8 segment diantara nya S0-S7 bersama 5 saklar pembuka, 8 saklar penutup lakukan hal yang sama ke circuit ke dua dan berisi S8-SF, lalu kita gabungkan menjadi satu dari circuit pertama sama circuit ke 2 dengan 5-saklar input di output dengan 16 saklar.

4.2 Lampiran

Selebih nya saya hanyalah mahasiswa biasa, kurang lebih nya ***mohon maaf bila ada kesalahanbaik di sengaja maupun tidak di sengaja......

❖ Link Presentasi Youtube (https://youtu.be/50ngJcFCu2Y)