

# **INTERNET OF THINGS**



---

# INTERNET OF THINGS

## Dalam 24 Jam

---

**Rolly M. Awangga**  
Informatics Research Center



**Kreatif Industri Nusantara**

***Penulis:***

Rolly Maulana Awangga

ISBN : 978-602-53897-0-2

***Editor:***

M. Yusril Helmi Setyawan

***Penyunting:***

Syafrial Fachrie Pane

Khaera Tunnisa

Diana Asri Wijayanti

***Desain sampul dan Tata letak:***

Deza Martha Akbar

***Penerbit:***

Kreatif Industri Nusantara

***Redaksi:***

Jl. Ligar Nyawang No. 2

Bandung 40191

Tel. 022 2045-8529

Email : awangga@kreatif.co.id

***Distributor:***

Informatics Research Center

Jl. Sariasih No. 54

Bandung 40151

Email : irc@poltekpos.ac.id

Cetakan Pertama, 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

*‘Jika Kamu tidak dapat  
menahan lelahnya  
belajar, Maka kamu harus  
sanggup menahan  
perihnya Kebodohan.’  
Imam Syafi’i*

# CONTRIBUTORS

---

ROLLY MAULANA AWANGGA, Informatics Research Center., Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia



# CONTENTS IN BRIEF

---

<b>1 Internet</b>	<b>1</b>
<b>2 Hardware</b>	<b>5</b>
<b>3 Software</b>	<b>9</b>
<b>4 APLIKASI PENDETEKSI BANJIR</b>	<b>13</b>





# DAFTAR ISI

---

Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Foreword	xvii
Kata Pengantar	xix
Acknowledgments	xxi
Acronyms	xxiii
Glossary	xxv
List of Symbols	xxvii
Introduction	xxix
<i>Rolly Maulana Awangga, S.T., M.T.</i>	
<b>1 Internet</b>	<b>1</b>
1.1 Internet	1
1.1.1 Sejarah Internet	1
1.2 IoT (Internet Of Things)	2
1.3 Protokol	2
	<b>ix</b>

1.3.1	Jenis-Jenis Protokol	3
<b>2</b>	<b>Hardware</b>	<b>5</b>
2.1	Arduino	5
2.1.1	Arduino Uno	6
<b>3</b>	<b>Software</b>	<b>9</b>
3.1	Software	9
3.1.1	IDE ( <i>Integrated Development Environment</i> )	9
3.1.2	Instalasi IDE	9
<b>4</b>	<b>APLIKASI PENDETEKSI BANJIR</b>	<b>13</b>
4.1	APLIKASI PENDETEKSI BANJIR	13
4.1.1	KENAPA HARUS APLIKASI INI ?	13
4.1.2	Alat dan Bahan	13
4.1.3	CODE PROGRAMNYA	16
4.1.4	BAGAIMANA CARA PASANG NYA?	17
4.1.5	Bagaimana Cara Kerja alat nya?	18
4.1.6	FOTO ALAT PENDETEKSI BANJIR	18
4.1.7	KESIMPULAN	18

# DAFTAR GAMBAR

---

2.1	Penjelasan Beberapa Bagian Arduino Uno	7
3.1	Ini adalah installer	10
3.2	Ini adalah Halaman Agreement	10
3.3	Ini adalah Halaman Installation Options	11
3.4	Ini adalah Halaman Pemilihan Direktori	11
3.5	Ini adalah Proses Installasi IDE	12
3.6	Ini adalah Proses Installasi Telah Selesai	12
4.1	Arduino	14
4.2	Bread Board	14
4.3	Kabel Jumper	15
4.4	Pendeteksi Sensor Ultrasonik	15
4.5	Arduino IDE	16
4.6	Lampu LED	16
4.7	Alat Pendeteksi Banjir	18



# DAFTAR TABEL

---



# Listings

---





# FOREWORD

---

Sepatah kata dari Kaprodi, Kabag Kemahasiswaan dan Mahasiswa



# KATA PENGANTAR

---

Buku ini diciptakan bagi yang awam dengan git sekalipun.

R. M. AWANGGA

*Bandung, Jawa Barat*  
*Februari, 2019*



# ACKNOWLEDGMENTS

---

Terima kasih atas semua masukan dari para mahasiswa agar bisa membuat buku ini lebih baik dan lebih mudah dimengerti.

Terima kasih ini juga ditujukan khusus untuk team IRC yang telah fokus untuk belajar dan memahami bagaimana buku ini mendampingi proses Intership.

R. M. A.



# ACRONYMS

---

IoT	Internet Of Things.
TCP/IP	Transmission Control Protocol/Internet Protocol.
UDP	User Datagram Protocol.
RTP	Real Time Protocol.
FTP	File Transfer Protocol.
HTTP	Hyper Text Transfer Protocol.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol.
DNS	Domain Name System.
ICMP	Internet Control Message Protocol.
IMAP	Internet Message Access Protocol.
HTTPS	Hyper Text Transfer Protocol Secure.
SSH	Sucure Shell.
SSL	Secure Socket Layer.
IDE	Integrated Development Environment.
LED	Light Emitting Diode.





# GLOSSARY

---

IoT	Merupakan sebuah konektifitas internet yang dapat bertukar informasi satu sama lainnya dengan benda-benda yang ada disekeliling dengan melalui sensor atau radio frequency identification.
Arduino	Arduino adalah sebuah rangkaian alat elektronik yang memiliki sebuah komponen utama chip mikrokontroler yang dapat di program di komputer untuk dapat di kendalikan.
Internet	Merupakan jaringan komputer yang dimana satu jaringan dengan yang lain dapat saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi atau dapat disimpulkan internet dapat menghubungkan suatu media elektronik dengan media lainnya.
Protokol	adalah suatu aturan yang dapat mengatur sebuah komunikasi untuk menghubungkan pengirim dan penerima pesan dalam berkomunikasi serta dalam bertukar informasi agar dapat berjalan dengan baik dan akurat.
platform	Adalah sebuah arsitektur hardware atau software sistem yang dimana sistem tersebut dapat berjalan dengan baik.
Ethernet	Ethernet adalah teknologi jaringan komputer berdasarkan pada kerangka jaringan area lokal dimana sebuah sistem kerja dari pro-

tokol Ethernet menunggu intruksi melalui rangkaian kabel sebelum mengirimkan data atau informasi melalui sebuah jaringan.

# SYMBOLS

---

- $A$  Amplitude
- $\&$  Propositional logic symbol
- $a$  Filter Coefficient
  
- $\mathcal{B}$  Number of Beats



# INTRODUCTION

---

ROLLY MAULANA AWANGGA, S.T., M.T.

Informatics Research Center  
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Pada era disruptif saat ini. git merupakan sebuah kebutuhan dalam sebuah organisasi pengembangan perangkat lunak. Buku ini diharapkan bisa menjadi penghantar para programmer, analis, IT Operation dan Project Manajer. Dalam melakukan implementasi git pada diri dan organisasinya.

Rumusnya cuman sebagai contoh aja biar keren[?].

$$ABCDEF\alpha\beta\Gamma\Delta\sum_{def}^{abc} \tag{I.1}$$



# BAB 1

---

## INTERNET

---

### 1.1 Internet

Internet adalah suatu jaringan komputer yang dimana satu jaringan dengan yang lain saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi atau dapat disimpulkan internet dapat menghubungkan suatu media elektronik dengan media lainya.

Pada era globalisasi saat ini merupakan salah satu dampak perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi(TI). Dengan adanya internet ini segala bentuk informasi menjadi semakin terbuka dan maju.

#### 1.1.1 Sejarah Internet

Pada tahun 1989 internet mulai dikenal di beberapa negara dan mengawali kegiatan secara online. Penelitian mengenai perangkat yang dikendalikan melalui internet dilakukan John Romkey pada tahun 1990 dengan menciptakan pemanggang roti yang dapat diaktifkan dan dimatikan secara online.

Selanjutnya berbagai penelitian perangkat keras dan lunak dilakukan untuk pengendalian jarak jauh melalui internet. Kevin Ashton, seorang Direktur Eksekutif Auto-ID Lab di MIT menyebutkan pertama kali istilah The Internet of Things (IoT)



pada tahun 1997 berbasis Radio Frequency Identification (RFID). Selanjutnya RFID digunakan dalam skala besar di militer Amerika Serikat sejak tahun 2003 [?].

## 1.2 IoT (Internet Of Things)

IoT (Internet Of Things) merupakan sebuah konektifitas internet yang dapat bertukar informasi satu sama lainnya dengan benda-benda yang ada disekeliling, dengan menggunakan IoT (Internet Of Things) kita dapat melacak atau memantau suatu objek tertentu secara otomatis dan real time. Dengan penggunaan komputer dan perkembangan teknologi yang semakin maju dimasa sekarang, tidak menutup kemungkinan bahwa IoT akan mampu mendominasi sebagian besar dari pekerjaan manusia, dan akan mengalahkan kemampuan tenaga manusia seperti mengontrol peralatan elektronik dari jarak jauh maupun jarak dekat menggunakan media internet.

Internet of Things menggunakan beberapa teknologi yang secara garis besar di gabungkan menjadi satu diantaranya adalah sensor sebagai pembaca data, koneksi internet menjadi beberapa macam topologi jaringan, dan radio frequency identification (RFID). Salah satu bentuk contoh penggunaan IoT adalah sistem pemantauan keadaan lingkungan atau keadaan sekitar seperti deteksi suhu, gerakan, gelombang suara dan berbagai macam tipe deteksi lainnya, dimana proses tersebut dapat dilaksanakan dengan baik oleh sebuah sensor yang terintegrasi dengan mikrokontroler. Mikrokontroler yang ada akan mengumpulkan data sensor dan memprosesnya sesuai kebutuhan dengan real time.

## 1.3 Protokol

Dalam jaringan komputer, protokol merupakan suatu perangkat aturan yang menata atau mengatur komunikasi antar beberapa komputer dalam sebuah jaringan sehingga komputer local dan komputer pada jaringan yang berbeda platform dapat saling mengirimkan informasi dan saling berkomunikasi.

Pada dasarnya protokol merupakan suatu aturan yang mendefinisikan sebuah fungsi seperti mengirimkan pesan, mengirimkan data, mengirimkan informasi dan berbagai macam fungsi lainnya. Fungsi-fungsi tersebut harus dapat dipenuhi oleh pengirim dan penerima supaya komunikasi yang dilakukan berlangsung secara baik dan benar, meskipun sistem yang terdapat dalam jaringan tersebut berbeda. Protokol menangani semua hal yang berkaitan dalam komunikasi data, dari pertukaran data yang memiliki perbedaan format data hingga sampai ke masalah koneksi listrik dalam suatu jaringan. Pada jaringan komputer, terdapat sebuah proses komunikasi dari suatu entiti atau perangkat dengan entiti lainnya yang memiliki sistem berbeda. Entiti tersebut merupakan segala sesuatu yang dapat melakukan proses mengirim dan menerima sehingga dibutuhkan pengertian yang baik antara kedua entiti tersebut agar dapat saling berkomunikasi dengan baik, sama halnya dengan protokol.

### 1.3.1 Jenis-Jenis Protokol

#### 1. Protokol Ethernet

Protokol Ethernet merupakan protokol yang sering digunakan pada saat ini. Metode akses yang digunakan oleh Ethernet biasa disebut dengan CSMA(*Carrier Sense Multiple Access*) atau CD(*Collision Detection*). Cara kerja dari protokol Ethernet dimana sebuah sistem pada setiap komputer menunggu intruksi melalui rangkaian kabel sebelum mengirimkan data atau informasi melalui sebuah jaringan. Jika jaringan tidak sibuk, komputer akan mengirimkan informasi data namun jika suatu node lain sudah menyampaikan pesan melalui kabel tersebut, maka komputer akan menunggu dan mencobanya kembali setelah rute telah aman.

#### 2. TCP/IP

TCP/IP atau *Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol* merupakan standar dari komunikasi data yang dipakai oleh jaringan internet dalam proses tukar-menukar data atau informasi dari satu komputer menuju komputer lainnya dalam jaringan internet.

#### 3. UDP

UDP (*User Datagram Protocol*) merupakan salah satu protokol transpor TCP/IP yang dapat mendukung suatu komunikasi yang unreliable tanpa melalui koneksi antar host dalam suatu jaringan yang menggunakan TCP/IP.

#### 4. RTP

RTP (*Real Time Protocol*) merupakan protokol yang dirancang untuk menyediakan fungsi-fungsi transport jaringan untuk mengirimkan data secara realtime seperti data audio, video melalui layanan multicast atau layanan unicast.

#### 5. FTP

FTP (*File Transfer Protocol*) merupakan jenis protokol yang digunakan untuk melakukan upload ataupun mendownload file dimana keamanannya dibuat berdasarkan dari username dan juga password.

#### 6. HTTP

HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) merupakan protokol yang digunakan untuk melakukan transfer halaman web.

#### 7. DHCP

DHCP adalah singkatan dari (*Dynamic Host Configuration Protocol*), dimana dipakai untuk mempermudah pengalokasian IP Address pada satu jaringan, bila dimana ada jaringan lokal yang tidak menggunakan DHCP maka harus memberikan IP secara manual.

#### 8. DNS

DNS adalah singkatan dari (*Domain Name System*), dimana sebuah DNS adalah standar teknologi yang mengatur penamaan publik dari sebuah website atau dapat juga disebut dengan sebuah sistem yang dapat menyimpan informasi tentang name host atau nama domain dalam bentuk distributed database didalam jaringan komputer

## 9. ICMP

ICMP adalah singkatan dari (*Internet Control Message Protocol*), dimana Protokol ICMP ini memiliki tujuan yang berbeda dengan TCP dan UDP dalam hal ICMP tidak digunakan secara langsung oleh aplikasi jaringan milik pengguna.

## 10. IMAP

IMAP adalah singkatan (*Internet Message Access Protocol*), dimana IMAP adalah protokol standar untuk mengakses atau mengambil e-mail yang berasal dari server atau IMAP adalah merupakan protokol komunikasi dua arah sebagai perubahan yang dibuat pada local mail yang dikirimkan ke server dan memungkinkan pemakainya untuk memilih pesan e-mail yang akan dia ambil,

## 11. HTTPS

HTTPS adalah (*Hyper Text Transfer Protocol Secure*) dimana HTTPS itu adalah bentuk protokol umum, yang sering digunakan untuk mengakses sebuah halaman web, HTTPS dapat kita diartikan sebagai bentuk protokol internet yang paling valid dan yang paling aman. HTTPS ini akan melindungi integritas serta kerahasiaan antara situs dan komputer pengguna.

## 12. SSH

SSH Yaitu singkatan dari (*Sucure Shell*), SSH adalah protokol jaringan yang memungkinkan pertukaran data secara aman antara 2 komputer. Protokol SSH ini dapat digunakan untuk mengendalikan komputer secara jarak jauh untuk mengirimkan file. Protokol ini memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan protokol yang sejenis seperti FTP, TALNET, DANRSH

## 13. SSL

SSL atau singkatan dari (*Secure Socket Layer*), adalah suatu protokol keamanan data yang dipakai untuk menjaga pengiriman data web server dan pengguna situs web itu sendiri. Dimana SSL adalah standar industri untuk komunikasi web yang aman dan digunakan untuk melindungi jutaan transaksi online setiap hari.

## BAB 2

---

# HARDWARE

---

### 2.1 Arduino

Arduino merupakan perangkat keras berupa papan mikrokontroler yang bersifat *Open Source* sehingga bisa dibuat oleh siapa saja. Jenis dari kartu arduino sendiri terdiri dari beberapa macam seperti :

- Arduino Uno
- Arduino Diecimila
- Arduino Duemilanove
- Arduino Leonardo
- Arduino Mega
- Arduino Nano

Meskipun memiliki jenis yang berbeda-beda, namun prinsip yang digunakan dalam pemrograman yang diperlukan hampir sama atau menyerupai. Yang membedakan

dari jenis-jenis arduino diatas adalah kelengkapan peralatan atau fasilitas dan pin-pin yang perlu digunakan.

Arduino sendiri dibuat dengan tujuan untuk memudahkan dalam melakukan eksperimen atau perwujudan berbagai percobaan yang menggunakan peralatan berbasis mikrokontroler seperti :

- Pendeteksi bencana alam
- Pelacakan lokasi kendaraan
- Penyiraman tanaman secara otomatis
- Sistem Lock Door pada sebuah ruangan
- Sistem pendeteksi terhadap manusia

### 2.1.1 Arduino Uno

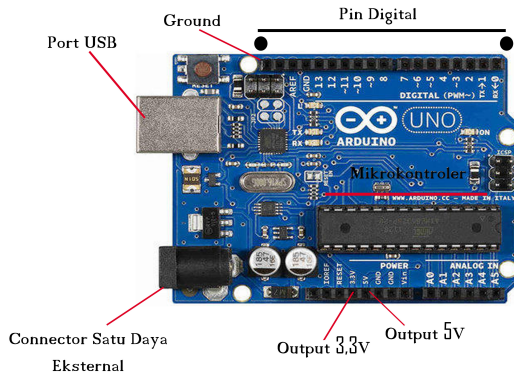
Arduino Uno merupakan salah satu jenis dari berbagai macam jenis kartu Arduino. Memiliki ukuran sebesar kartu kredit, papan kecil tersebut mengandung mikro kontroler dan sejumlah I/O (*Input / Output*) yang dapat memudahkan pengguna agar dapat melakukan berbagai eksperimen ataupun project elektronika yang dikhususkan untuk tujuan tertentu.

Untuk spesifikasi Arduino Uno sendiri dilengkapi dengan :

1. SRAM (*Static Random-Acces Memory*) berukuran 2 KB, fungsinya adalah untuk menampung data atau hasil pemrosesan data selama Arduino menerima pasokan catu daya.
2. *Flash Memory* berukuran 32 KB, fungsinya untuk menaruh program yang telah kita buat.
3. EEPROM (*Erasable Programmable Read-Only Memory*), fungsinya untuk menaruh program bawaan dari arduino Uno dan sebagian lagi dapat kita manfaatkan untuk menaruh data milik kita sendiri secara permanen

Pada gambar ?? terdapat beberapa bagian pada Arduino Uno. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing bagian tersebut :

- **Port USB** digunakan untuk menghubungkan Arduino Uno dengan komputer melalui sepasang kabel USB.
- **Connector Catu Daya Eksternal** digunakan untuk memasok sumber daya listrik untuk Arduino Uno ketika tidak dihubungkan ke dalam komputer. Jika Arduino Uno terhubung ke komputer melalui USB, maka pasokan daya listrik akan dialirkan melalui komputer menuju Arduino Uno.
- **Pin Digital** merupakan pin yang memiliki label 0 sampai dengan 13. Disebut pin digital dikarenakan pin tersebut memiliki isyarat digital berupa 0 atau 1.



**Gambar 2.1** Penjelasan Beberapa Bagian Arduino Uno

Dalam pengimplementasiannya, nilai 0 akan dinyatakan dengan tegangan 0 V sementara nilai 1 dinyatakan sebagai tegangan 5 V.

- **Pin Analog** merupakan pin yang bersifat analog atau memiliki nilai yang saling berkesinambungan. Pada program, nilai setiap pin analog yang berlaku sebagai masukan (hasil dari sensor) berkisar antara 0 sampai 1203.
- **Atmega328** merupakan mikrokontroler yang digunakan pada Arduino Uno.
- Terdapat dua pin yang digunakan untuk memasok catu daya ke dalam komponen elektronis yang digunakan dalam menangani suatu project atau eksperimen, misalnya sensor gerak, sensor jarak dan relai. Tegangan yang tersedia adalah 3,3V dan 5V. Komponen-komponen elektronis yang akan diberikan tegangan oleh Arduino Uno hanyalah komponen yang memerlukan arus kecil.



## BAB 3

---

# SOFTWARE

---

### 3.1 Software

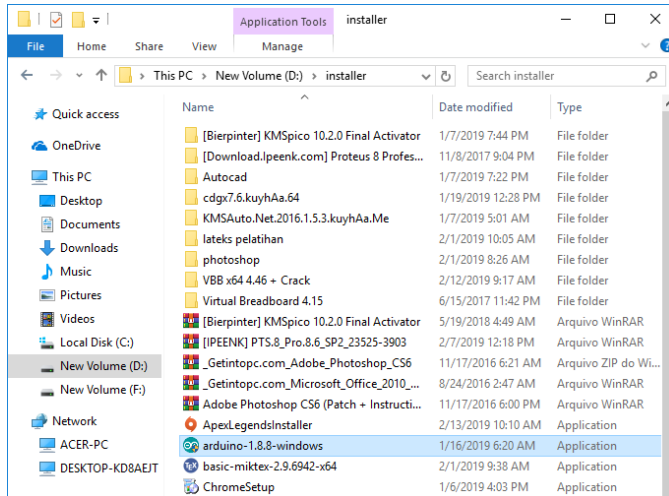
#### 3.1.1 IDE (*Integrated Development Environment*)

IDE adalah sebuah software yang berperan untuk menulis program, meng-compile menjadi kode biner dan meng-upload ke dalam memory microcontroller. Ada banyak projek dan alat-alat dikembangkan oleh akademisi dan profesional dengan menggunakan Arduino, selain itu juga ada banyak modul-modul pendukung (sensor, tampilan, penggerak dan sebagainya) yang dibuat oleh pihak lain untuk bisa disambungkan dengan Arduino. Arduino berevolusi menjadi sebuah platform karena ia menjadi pilihan dan acuan bagi banyak praktisi [?].

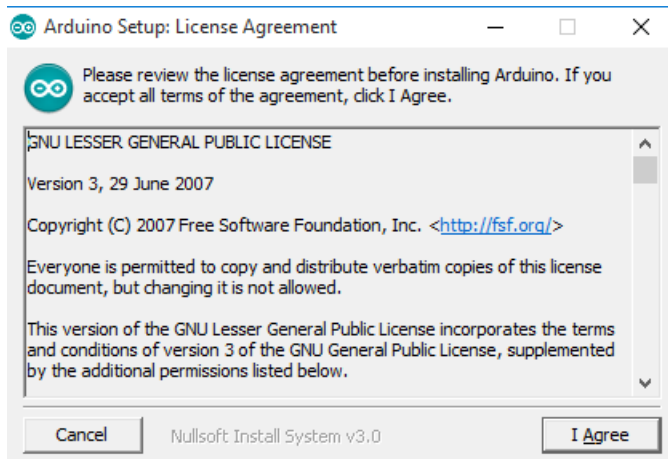
#### 3.1.2 Instalasi IDE

1. Download installer IDE
2. Double-click installer vbb, seperti pada gambar 3.1
3. Maka akan tampil seperti gambar 3.2



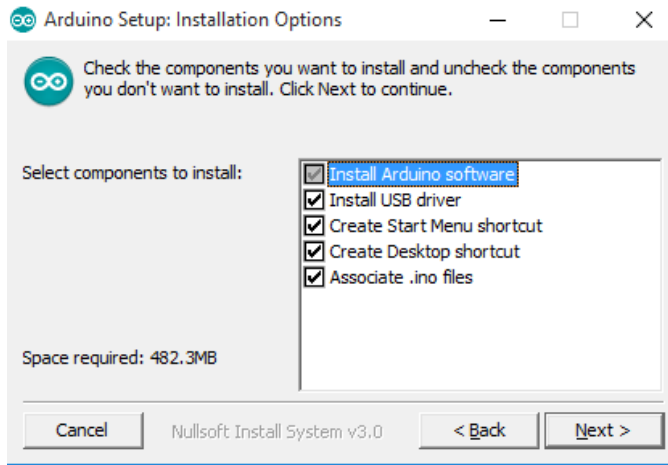


**Gambar 3.1** Ini adalah installer



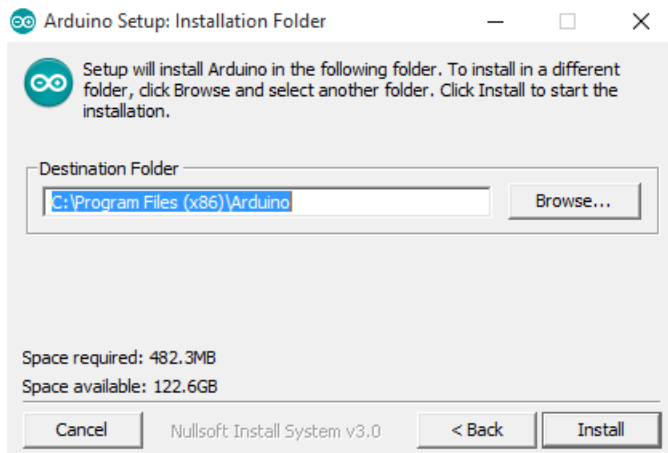
**Gambar 3.2** Ini adalah Halaman Agreement

4. Pilih **Agree** maka akan muncul halaman *Installation Options* seperti pada gambar 3.3



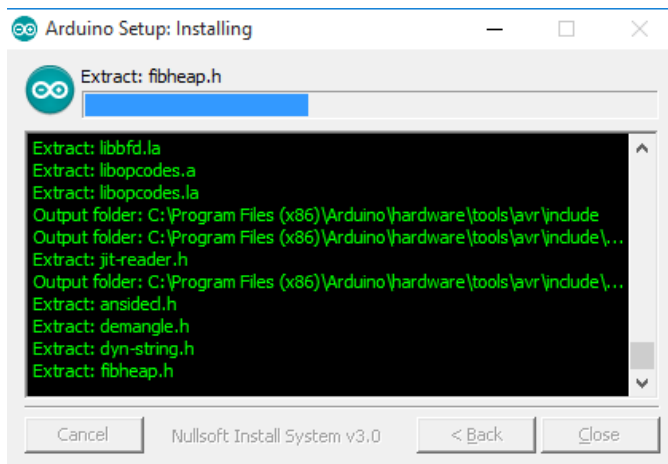
**Gambar 3.3** Ini adalah Halaman Installation Options

5. Kemudian tekan tombol next, maka akan muncul halaman pemilihan direktori penyimpanan seperti pada gambar 3.4

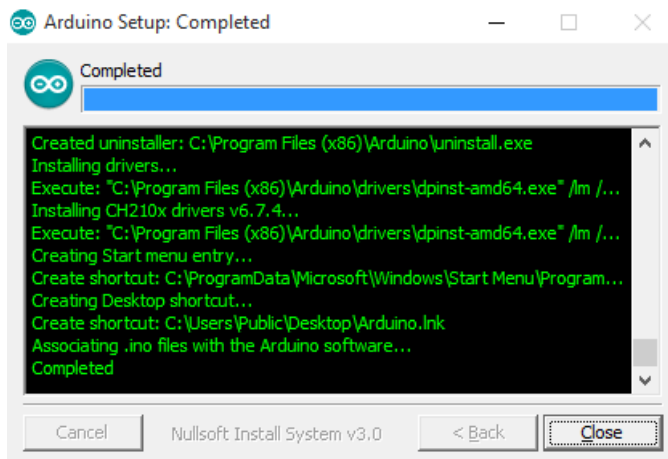


**Gambar 3.4** Ini adalah Halaman Pemilihan Direktori

6. Kemudian tekan tombol install, maka proses instalasi dimulai seperti pada gambar 3.5
7. Proses instalasi selesai, seperti pada gambar 3.6



**Gambar 3.5** Ini adalah Proses Instalasi IDE



**Gambar 3.6** Ini adalah Proses Instalasi Telah Selesai

## BAB 4

---

# APLIKASI PENDETEKSI BANJIR

---

## 4.1 APLIKASI PENDETEKSI BANJIR

### 4.1.1 KENAPA HARUS APLIKASI INI ?

1. Membantu orang apabila terjadi bencana banjir
2. Menanggulangi bencana banjir dan menyiapkan warga akan terjadinya bencana

### 4.1.2 Alat dan Bahan

#### 1. Arduino

Arduino adalah pengendali mikro single-board yang bersifat sumber terbuka, diturunkan dari Wiring platform, dirancang untuk memudahkan penggunaan elektronik dalam berbagai bidang. Pada gambar 4.1 merupakan gambar arduino yang digunakan pada pembuatan alat ini.

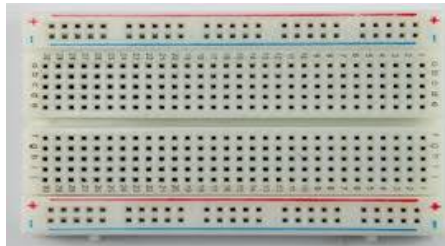
#### 2. Bread board

Breadboard adalah board yang digunakan untuk membuat rangkaian elektronik sementara dengan tujuan uji coba atau prototipe tanpa harus menyolder.



**Gambar 4.1** Arduino

Pada gambar 4.2 merupakan gambar Bread Board yang digunakan pada pembuatan alat ini.



**Gambar 4.2** Bread Board

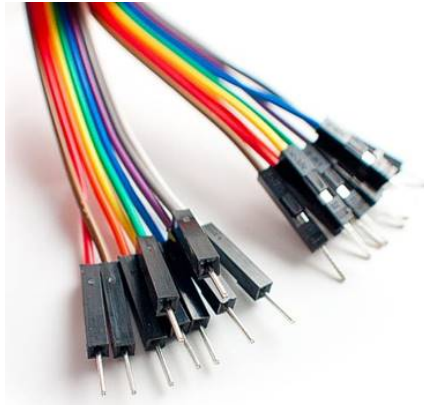
### 3. Kabel jumper

kabel penghubung yang biasa digunakan untuk membuat rangkaian sistem atau prototype sistem menggunakan arduino dan breadboard. Pada gambar 4.3 merupakan gambar Kabel Jumper yang digunakan pada pembuatan alat ini.

### 4. Pendeteksi sensor ultrasonik

Sensor yang dapat mendeteksi gelombang ultrasonik, yaitu gelombang suara yang memiliki frekuensi ultrasonik atau frekuensi di atas kisaran frekuensi pendengaran manusia. Pada gambar 4.4 merupakan gambar Pendeteksi Sensor Ultrasonik yang digunakan pada pembuatan alat ini.

### 5. Arduino IDE



**Gambar 4.3** Kabel Jumper



**Gambar 4.4** Pendeteksi Sensor Ultrasonik

Merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengatur program pada arduino. Pada gambar 4.5 merupakan gambar Arduino IDE yang digunakan pada pembuatan alat ini.



**Gambar 4.5** Arduino IDE

## 6. Lampu LED

Produk diode pancaran cahaya yang disusun menjadi sebuah lampu. Pada gambar 4.6 merupakan gambar Lampu LED yang digunakan pada pembuatan alat ini.



**Gambar 4.6** Lampu LED

### 4.1.3 CODE PROGRAMNYA

```
1 //defines pins numbers
2 const int trigPin = 10;
3 const int echoPin = 11;
4 //const int buzzer = 12;
5 const int ledPin= 13;
6
7 // defines variables
```

```

8 long duration;
9 int distance;
10 int safetyDistance;
11
12 void setup() {
13     pinMode (trigPin , OUTPUT); // Sets the trigPin as an Output
14     pinMode (echoPin , INPUT); // set the echoPin as an Input
15     //pinMode(buzzer , OUTPUT);
16     pinMode (ledPin , OUTPUT);
17     Serial.begin(9600); // Starts the serial communication
18 }
19
20 void loop() {
21     // Clears the trigPin
22     digitalWrite (trigPin , LOW);
23     delayMicroseconds(2);
24     // Set the trigPin on HIGH state for 10 micro seconds
25     digitalWrite(trigPin , HIGH);
26     delayMicroseconds(5);
27     digitalWrite (trigPin , LOW);
28     // Reads the echoPin, returns the second wave travel time in
        microseconds
29     duration = pulseIn(echoPin , HIGH);
30     // Calculating the distance
31     distance = duration*0.034/2;
32     safetyDistance = distance;
33     if (safetyDistance <=10){
34         // digitalWrite(buzzer , HIGH);
35         digitalWrite(ledPin , HIGH);
36     }
37     else{
38         // digitalWrite (Buzzer , LOW);
39         digitalWrite(ledPin , LOW);
40     }
41     // Prints the distance on the Serial Monitor
42     Serial.print("Distance: ");
43     Serial.println (distance);
44 }

```

#### 4.1.4 BAGAIMANA CARA PASANG NYA?

1. Masukan lampu led di port GND dan Port 13
2. Pasang Pendeteksi sensor HC-SR04
3. Sambungkan kabel juper nya dengan urutan port 11 dan 10 di masukan di port echo dan port trig
4. Masukan port 5v ke port vcc
5. Masukan port GND ke Port GND

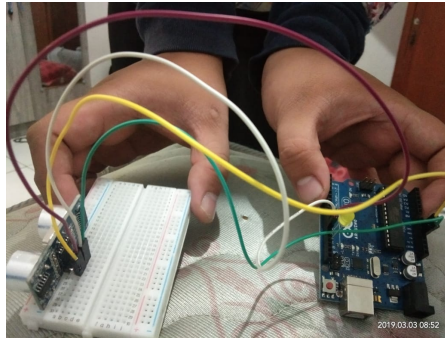


### 4.1.5 Bagaimana Cara Kerja alat nya?

1. Sensor diletakan di samping sungai atau di selokan besar
2. Sensor akan berubah warna menjadi warna merah apabila air naik
3. Sensor akan mendeteksi air pada jarak 10 cm dan akan langsung memberi peringatan banjir

### 4.1.6 FOTO ALAT PENDETEKSI BANJIR

Pada gambar 4.7 merupakan gambar alat pendeteksi banjir



**Gambar 4.7** Alat Pendeteksi Banjir

### 4.1.7 KESIMPULAN

Banjir merupakan bencana yang tidak bisa di duga duga oleh manusia dan banjir bisa terjadi dimana mana. Karena itu aplikasi ini dibuat agar orang orang bisa bersiaga menghadapi bencana banjir