PROPOSAL KONTES ROBOT TEMATIK INDONESIA (KRTMI) 2023



PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA 2023

LEMBAR PENGESAHAN

1. Divisi Lomba : Kontes Robot Indonesia 2. Nama Tim : RR EL GANADOR

3. Ketua tim

: Muhammad Rafi Nur Romadhon Nama

NIM : D400200100 Program Studi : Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

No.telpon/HP 085742784022

Email : d400200100@student.ums.ac.id

4. Anggota tim

Anggota 1 : Setya Adi Darma NIM : D400210056 : Ilham Aziz Saputra Anggota 2 : D400210107 NIM : Helmi Hidayatullah Anggota 3

NIM : D400210102

5. Dosen pendamping

Nama lengkap : Umi Fadlilah, S.T., M.Eng. NIP/NIDN 197803222005012002

No.telpon 081393334484

Jumat, 9 Juni 2023

Ketua Tim Pembimbing

(Umi Fadlilah, S.T., M.Eng) (M. Rafi Nur Romadhon) NIP. 197803222005012002 NIM. D400200100

Menyetujui,

Wakil Dekan III FT UMS Wakil Rektor III Bidang

Kemahasiswaan

(Ihwan Susila, S.E., M.Si., Ph.D.) (Dr. Indah Pratiwi, S.T., M.T.)

NIDN. 0630097102 NIDN. 0620107201

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I	
INFORMASI RINCI DARI TIM	1
1.1 Tim Peserta	1
1.2 Institusi	1
1.3 Alamat Lengkap,E-mail dan No.HP Contact Person	1
BAB II	
INFORMASI RINCI MENGENAI ROBOT	3
2.1 Nama Tim	3
2.2 Informasi Umum Robot	3
2.3 Desain Robot	3
2.4 Sistem Kendali	5
2.5 Sistem Sensor Dan Interface	7
2.6 Algoritma Dan Strategi	8
2.7 Sketsa Gambar	9
BAB III	
RANCANGAN DAN ANGGARAN BIAYA	11

BAB I INFORMASI RINCI DARI TIM

1. TIM PESERTA

Tabel 1.1 Merupakan keterangan ketua tim, anggota dan pembimbing KRTMI 2023

Nama Tim : RR EL GANADOR	
Nama Ketua Tim : Muhammad Rafi Nur Romadhon	Nama Pembimbing : Umi Fadlilah, S.T., M.Eng.
No. HP: 085742784022 Email: d400200100@student.ums.ac.id Nama Anggota Tim: 1. Setya Adi Darma 2. Ilham Aziz Saputra 3. Helmi Hidayatullah	No. HP: 081393334484 Email: umi.fadlilah@ums.ac.id

Tabel 1.1 Tim Peserta KRTMI 2023

2. INSTITUSI

Tabel 1.2. merupakan keterangan terkait institusi calon peserta

Nama lengkap Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta			
Alamat Jelas :			
Jl. Ahmad Yani, Tromol Pos 1, Pabelan Kartasura, Surakarta, Jawa Tengah			
Nomor Telepon: (0271) 717417 Nomor FAX: (0271) 715448			
Alamat e-mail: ums@ums.ac.id			

Tabel 1.2. Institusi Calon Peserta

3. Alamat Lengkap, E-mail dan No. HP Contact Person

Tabel 1.3. Merupakan data ketua dan anggota tim KRTMI 2023

NAMA	NIM	ALAMAT	EMAIL
Muhammad	D400200100	Santren Rt02/06	d400200100@student.ums.ac
Rafi Nur		Bekonang	<u>.id</u>
Romadhon		Mojolaban	
		Sukoharjo Jawa	
		Tengah Indonesia	

Setya Adi	D400210056	Getasari, 02/02,	d400210056@student.ums.ac
Darma		Gladagsari,	<u>.id</u>
		Gladagsari,	
		Boyolali	
Ilham Aziz	D400210107	Krasak Rt 01/ Rw	d400210107@student.ums.ac
Saputra		01, Krasak, Teras,	<u>.id</u>
		Boyolali	
Helmi	D400210102	Desa Nganguk Gg.	d400210102@student.ums.ac
Hidayatullah		Sentosa No. 440 Rt	<u>.id</u>
		02/Rw 05 Kec.	
		Kota Kudus Kab.	
		Kudus	

Tabel 1.3. Data Ketua Dan Anggota KRTMI 2023

BAB II

INFORMASI RINCI MENGENAI ROBOT

2.1 Nama Tim: RR EL GANADOR

2.2 Informasi Umum Robot

Pembuatan robot *digital twin* beracuan pada peraturan kontes robot tematik Indonesia (KRTMI) 2023 yang bertugas untuk bermain permainan *robo game – Digital Twin* dengan permainan yang lebih rumit dengan inspirasi proes perakitan di industri manufaktur, yakni dengan mengambil koin dari rak dan menempatkan koin tersebut pada posisi tertentu pada lapangan digital.

Dalam permainan *robo game Digital-Twin*, robot ini memerlukan sebuah *gripper* untuk proses pengambilan dan penempatan koin. Robot dioperasikan secara manual oleh operator melalui koneksi nirkabel dimana alat penggerak roda pada robot ini adalah *Motor DC* dan penggerak *gripper* adalah *motor servo*.

Untuk penerapan *Digital-Twin* ini memerlukan sebuah kamera untuk menangkap citra dari robot dan koin yang berada pada lapangan phisik yang akan dikirimkan ke komputer juri untuk diolah menjadi model robot dan koin pada lapangan digital pada computer juri. Lapangan digital selanjutnya dikirimkan kepada peserta sebagai acuan untuk pergerakan robot dan penempatan koin pada lapangan digital.

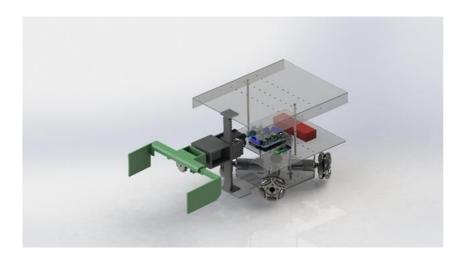
2.3 Desain Robot

a. Ukuran Robot

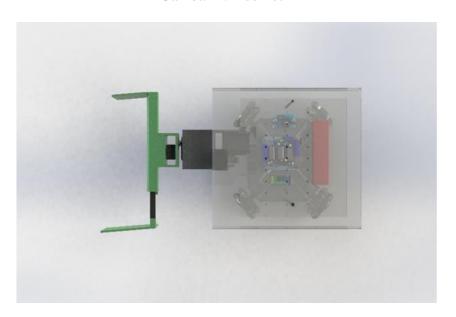
Desain robot RR EL GANADOR dirancang dengan total panjang 45 cm, lebar 20 cm, dan tinggi 20 cm.

b. Desain Robot

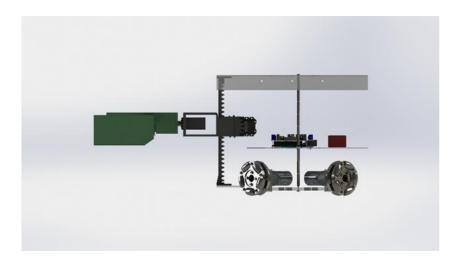
Pada gambar 1 merupakan rancangan desain robot berkaki secara 3D yang didesain menggunakan *software Solidwork*.



Gambar 1.1 Isometri



Gambar 1.2 Tampak Atas



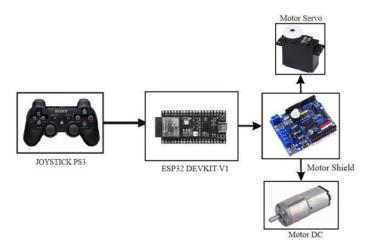
Gambar 1.3 Tampak Samping

2.4 Sistem Kendali

Robot yaitu suatu mesin hasil rakitan manusia yang dapat diprogram. Robot memiliki pusat sistem kendali yaitu mikrokontroler. Mikrokontroler merupakan *chip* yang berisi berbagai unit penting untuk melakukan pemrosesan data sehingga dapat berlaku sebagai pengendali dan komputer sederhana. Dengan menggunakan *IC* mikrokontroler, maka kita dapat membuat pengendali robot dengan cara memprogram *IC* mikrokontroler untuk dapat mengendalikan pergerakan dan interaksi robot dengan lingkungan.

Sistem pengendalian robot ini terdapat *ESP32* yang berfungsi sebagai otak dan pusat kontrol dan sebagai pusat wadah interaksi antara komponen yang sudah dikontrol. Selain itu *ESP32* yang berfungsi sebagai pusat kontrol sistem penggerak robot seperti *Motor DC* dan *Gripper* pada robot. Mikrokontroler ini menggunakan arsitektur *Harvard* yang memisahkan memori program dari memori data, baik *bus* alamat maupun *bus* data, sehingga pengaksesan program dan data dapat dilakukan secara bersamaan dan mikrokontroler ini dipilih karena banyaknya fitur pada mikrokontroler ini.

menyambungkan pengontrol PS3 ke ESP32, perlu mengetahui alamat MAC Bluetooth konsol PS3 dan mengatur alamat ESP32 ke alamat tersebut, atau mengubah alamat MAC yang disimpan di pengontrol PS3. Jalur mana pun yang akan pilih, memerlukan alat untuk membaca atau menulis alamat MAC yang dipasangkan dari pengontrol PS3 dengan menggunakan SixaxisPairTool.



Gambar 2.4 Diagram Sistem Robot

Berdasarkan blog diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa pusat otak pengaturan dari perputaran Motor DC dan Motor Servo dijalankan oleh *Driver Motor Shield L293D* lalu diproses oleh mikrokontroler *ESP32* dengan berdasarkan input dari *joystick* yang nantinya data dari *joystick* tersebut mengirim data ke mikrokontroler melalui alamat MAC Bluetooth.

Berikut adalah penjelasan tiap – tiap komponen utama yang digunakan:

A. ESP32

ESP32 adalah Mikrokontroler System on Chip (SoC) berbiaya rendah dari Espressif Systems, yang juga sebagai pengembang dari SoC ESP8266 yang terkenal dengan NodeMCU. ESP32 adalah penerus SoC ESP8266 dengan menggunakan Mikroprosesor Xtensa LX6 32-bit Tensilica dengan Wi-Fi dan Bluetooth yang terintegrasi. Hal yang baik tentang ESP32,seperti ESP8266 adalah komponen RF terintegrasi seperti Power Amplifier, Low-Noise Receive Amplifier, Antena Switch, dan Filter. Hal ini membuat perancangan hardware pada ESP32 menjadi sangat mudah karena hanya memerlukan sedikit komponen eksternal, Board ESP32 memiliki 30 Pin (15 pin di setiap sisi). Ada beberapa board dengan 36 Pin dan beberapa dengan Pin yang lebih sedikit,ESP32 memiliki WiFi 802.11 b/g/n up to 150 Mbps yang sudah terintegrasi dengan board sehingga memudahkan dalam implementasi IoT.Wifi pada ESP32 memiliki keandalan yang cukup tinggi karena dapat menjangkau sinyal hingga 25 meter, penggunaan WiFi ESP32 dapat digunakan menjadi mode Access Point (AP) atau mode Station/Client.

B. Arduino 21293D Motor Drive Shield

Dual L293D Motor Shield merupakan Shield Arduino yang mudah penggunaannya untuk pembuatan aplikasi robot beroda. Karena shield ini dapat menjalankan 4 buah Motor DC dan dua buah Motor Servo sekaligus. Pada intinya shield ini digunakan untuk mengontrol gerakan Motor DC dengan power maksimal 36 Volt dan dapat mensupply arus sebesar 600ma pada tiap channel, chip ini dikenal juga sebagai tipe H-Bridge. H-Bridge ini merupakan sebuah sirkuit elektronik yang dapat mengaktifkan tegangan untuk membuat motor berjalan pada masing-masing arah

C. Motor DC 25GA370

Motor DC ini merupakan motor listrik yang memerlukan suplai tegangan arus searah pada kumparan medan untuk diubah menjadi energi gerak mekanik yang digunakan untuk menggerakkan ban. Motor DC ini memiliki *speed* 100*rpm* dengan torsi 1 kg/cm dan torsi penahan 3.6 kg/cm.

D. Motor Servo MG955R

Motor Servo tipe ini merupakan Motor Servo yang kuat untuk berbagai oprekan yang butuh torsi lebih besar. Tipe ini memiliki *full metal gear* sehingga lebih tahan lama dibanding versi lain yang sebagain *gear*-nya terbuat dari plastik. Untuk Motor Servo ini dirancang untuk menggerakkan *gripper* pada robot.

E. Joystick

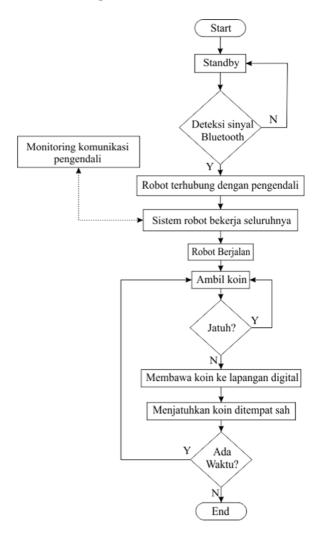
Joystick berfungsi sebagai alat kendali pada robot agar dapat bergerak dan melakukan perintah dari pengendali.

2.5 Sistem Sensor Dan Interface

Pada sistem pertandingan kontes robot tematik Indonesia 2023 menggunakan konsep *digital-twin*. Kontes ini merupakan permainan antara dua tim yang menggerakkan robot di lapangan phisik untuk mengambil dan menempatkan koin pada posisi tertentu di lapangan digital. Pada saat kontes dimulai kedua robot akan bergerak mengambil koin di rak dan kemudian bergerak membawa koin untuk ditempatkan pada titik yang sah pada pertempuan garis pada lapangan digital.

Lapangan phisik berupa lapangan datar segi empat yang berwarna hijau dengan empat penanda pada keempat sudutnya. Sebagai penerapan digital-twin, diperlukan sebuah kamera utama yang diletakkan di atas lapangan phisik untuk menangkap citra dari lapangan phisik, robot, dan koin phisik dari peserta kontes. Citra ini akan dikirimkan ke komputer juri untuk diolah menjadi model robot dan koin pada lapangan digital yang berada pada komputer juri. Lapangan digital selanjutnya dikirimkan ke peserta sebagai acuan untuk pergerakan robot phisik dan penempatan koin pada lapangan digital

2.6 Algoritma Dan Strategi



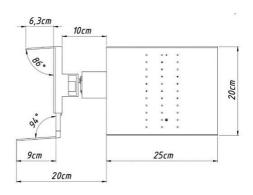
Gambar 2.5 Strategi Robot RR EL GANADOR

Pada awal start, robot dalam posisi standby dan dapat dihubungkan dengan joystick melalui koneksi Bluetooth. Setelah terhubung dengan joystick, robot dapat bergerak sepenuhnya sesuai dengan perintah dari joystick dikarenakan dikendalikan secara jarak jauh melalui koneksi Bluetooth yang dioperasikan oleh user atau pemain. Pemain mengoperasikan robot untuk bergerak mengambil koin yang berada di rak koin menggunakan gripper. Setelah mendapatkan koin dari rak, koin dijatuhkan dengan tujuan agar posisi koin dapat tertangkap kamera utama. Gripper mengambil kembali koin yang dijatuhkan dan membawa koin tersebut ke daerah lapangan fisik, kemudian koin dijatuhkan pada tempat yang sah sesuai dengan urutan yang diberikan. Setelah menempatkan koin pada tempat yang sah dan masih memiliki waktu, robot kembali untuk pengambilan

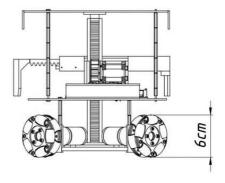
koin dan menempatkannya lagi di pertemuan garis pada lapangan digital hingga waktu telah habis.

2.7 Sketsa Gambar

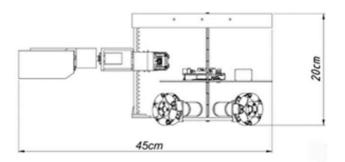
Berikut merupakan sketsa robot dari desain robot KRTMI RR EL Ganador



Gambar 2.6 Sketsa robot tampak atas



Gambar 2.7 Sketsa robot tampak depan



Gambar 2.8 Sketsa robot tampak samping

Evaluasi KRTMI Wilayah 2023

Kekurangan

- 1. Kendala gripper yang digunakan terlalu panjang sehingga beban bagian terlalu berlebih dan pada servo penyangganya kurang begitu kuat
- 2. Jaringan pada saat hari H sempat terjadi hilang koneksi dan kurang stabil
- 3. Pencahayan dari luar ruangan yang membuat kamera kedua kurang maksimal dalam mengambil gambar track dari bawah

Kemajuan

- 1. Pembuatan desain robot sudah sesuai dengan ketentuan
- 2. Pembahasan strategi yang ditentukan ketika sebelum race sudah sesuai

Saran

- 1. Gripper yang hendak digunakan ketika nasional akan dirubah desinnya supaya lebih kokoh dan mengganti servo tengah dengan jenis MG996 supaya lebih kokoh dalam menyangga grippernya
- 2. Menggunakan backup-an jaringan menggunakan mobile hotspot
- 3. Menutup jendela yang terkenan Cahaya matahari langsung dengan kain atau banner yang lebih ringan

BAB III RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

TIMELINE RISET KRTMI TAHUN 2023

	TIM KRTMI 2023					
NO	KEGIATAN		JUNI			
NO			2	3	4	
1	Perubahan desain dan mekanik					
2	Penyempurnaan program					
3	Latihan persiapan race nasional					

Berikut ini merupakan rancangan anggaran biaya yang dibutuhkan oleh divisi KRTMI:

No	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	TOTAL HARGA
1.	Arduino Mega 2560 R3 Rev3 Atmega2560 16u2 Compatible Board	1	Rp.213.300,00	Rp.213.300,00
2.	16mhz + Ongkir PCB fiber single side 15x20 cm	2	Rp.21.000,00	Rp.42.000,00
3.	2 EMAX ES08MA Metal Gear Servo + Ongkir	1	Rp.254.900,00	Rp.254.900,00
4.	2 Baterai Lipo Tattu 2300mah 3C 45C XT60 11.1V + Ongkir	1	Rp.765.900,00	Rp.765.900,00
5.	Cetak Akrilik	1	Rp.300.000,00	Rp.300.000,00
6.	Cetak 3D Printing	1	Rp.300.000,00	Rp.300.000,00
7.	Lakban Hitam	5	Rp.17.300,00	Rp.86.500,00
8.	1 set Motor DC Gear box torsi tinggi 200rpm 12V DC	1	Rp.500.000,00	Rp.500.000,00
9.	Step Down XL4005 DC to DC 5A	3	Rp.17.300,00	Rp.51.900,00
	To	Rp.2.514.500,00		

Tabel 1.4. Rancangan Anggaran Biaya Tim KRTMI 2023

LAMPIRAN

1. Arduino Mega 2560 R3 Rev3 Atmega2560 16u2 Compatible Board 16mhz



2. PCB fiber single side 15x20 cm



3. EMAX ES08MA Metal Gear Servo



4. Baterai Lipo Tattu 2300mah 3C 45C XT60 11.1V



5. 1 set Motor DC Gear box torsi tinggi 200rpm 12V DC



6. Step Down XL4005 DC to DC 5A

