

PENERAPAN ARSITEKTUR CLIENT DATA LAYER MENGUNAKAN TANSTACK QUERY PADA DASHBOARD SENTIMENT ANALYSIS DENGAN METODE FOUNTAIN

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Pengajuan Tugas Akhir Pada Program Studi Sarjana Terapan
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Bisnis dan Informatika Politeknik Negeri
Banyuwangi



Oleh:
NASRUL FAHMI ULUMUDDIN
NIM 362258302204

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNOLOGI REKAYASA
PERANGKAT LUNAK
JURUSAN BISNIS DAN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
2026**

**PENERAPAN ARSITEKTUR CLIENT DATA LAYER
MENGUNAKAN TANSTACK QUERY PADA DASHBOARD
SENTIMENT ANALYSIS DENGAN METODE FOUNTAIN**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Jurusan Bisnis dan Informatika Politeknik Negeri Banyuwangi Sebagai
Syarat Untuk Pengajuan Tugas Akhir Pada Program Studi Sarjana Terapan Teknologi
Rekayasa Perangkat Lunak

Oleh:

NASRUL FAHMI ULUMUDDIN

362258302204

Pembimbing:

Sepyan Purnama Kristanto, S.Kom., M.Kom

Arum Andary Ratri, S.Si., M.Si.

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNOLOGI REKAYASA
PERANGKAT LUNAK
JURUSAN BISNIS DAN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul

PENERAPAN ARSITEKTUR CLIENT DATA LAYER MENGUNAKAN TANSTACK QUERY PADA DASHBOARD SENTIMENT ANALYSIS DENGAN METODE FOUNTAIN

Disusun oleh:
NASRUL FAHMI ULUMUDDIN
NIM 362258302204

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Seminar
Proposal Tugas Akhir bagi yang bersangkutan.

Banyuwangi, 4 Januari 2026

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

Disetujui,
Dosen Pembimbing 1,

Dianni Yusuf, S.Kom., M.Kom.
NIP. NIPPPK.
198403052021212004

Sepyan Purnama Kristanto, S.Kom., M.Kom
NIP. NIP. 199009052019031024Nama
Penguji 1

Banyuwangi, 4 Januari 2026

Disetujui,
Dosen Pembimbing 2,

Arum Andary Ratri, S.Si., M.Si.
NIP. NIP. 199209212020122021

Penerapan Arsitektur Client Data Layer Menggunakan TanStack Query pada Dashboard Sentiment Analysis dengan metode Fountain

Oleh

NASRUL FAHMI ULUMUDDIN

NIM: 362258302204

ABSTRAK

Abstrak adalah sebuah ringkasan singkat yang menjelaskan secara umum tentang isi dari laporan tugas akhir. Abstrak ditulis dalam tiga (3) paragraf yang berisi beberapa kalimat yang menyatakan tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan dari laporan tugas akhir. Paragraf pertama berisi latar belakang dan tujuan tugas akhir. Paragraf kedua berisi metode dan pembahasannya. Paragraf ketiga berisi hasil dan simpulan dari tugas akhir yang dikerjakan.

Abstrak harus menjelaskan secara jelas dan singkat apa yang dibahas dalam laporan tugas akhir, mengapa penelitian ini penting dan apa yang ditemukan dari penelitian tersebut. Abstrak harus ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami dan harus mencakup informasi penting yang dibahas dalam laporan tugas akhir.

Abstrak harus mengandung kata-kata yang relevan dengan laporan tugas akhir dan ditulis dengan bahasa yang formal dan akademik. Abstrak merupakan bagian penting dari sebuah laporan tugas akhir karena merupakan bagian yang pertama kali dibaca oleh pembaca dan harus dapat memberikan gambaran yang jelas tentang isi dari laporan tugas akhir. Oleh karena itu, abstrak harus ditulis dengan baik dan sebaik mungkin agar dapat memberikan gambaran yang jelas tentang laporan tugas akhir yang ditulis. Panjang abstrak sebaiknya dicukupkan dalam satu halaman, termasuk kata kunci. Tiga kata kunci dipandang cukup, yang masing-masingnya memuat paduan kata utama, yang dapat merepresentasikan isi Abstrak.

Kata kunci: Konsep Abstrak, Komponen Abstrak, Kata Kunci.

Implementation of Client Data Layer Architecture Using TanStack Query on Sentiment Analysis Dashboard with the Fountain Method

by:

NASRUL FAHMI ULUMUDDIN

NIM: 362258302204

ABSTRACT

The abstract is a short summary that explains in general the contents of the final assignment report. The abstract is written in three (3) paragraphs containing several sentences stating the objectives, methods, results and conclusions of the final assignment report. The first paragraph contains the background and objectives of the final assignment. The second paragraph contains the method and discussion. The third paragraph contains the results and conclusions of the final assignment carried out.

The abstract must explain clearly and concisely what is discussed in the final project report, why this research is important and what was found from the research. The abstract must be written in language that is easy to understand and must include important information discussed in the final project report.

The abstract must contain words that are relevant to the final project report and be written in formal and academic language. The abstract is an important part of a final assignment report because it is the part that is first read by the reader and must be able to provide a clear picture of the contents of the final assignment report. Therefore, the abstract must be written well and as well as possible in order to provide a clear picture of the final project report being written. The length of the abstract should be limited to one page, including keywords. Three keywords are considered sufficient, each of which contains a combination of main words, which can represent the contents of the Abstract.

Key words: Abstract Concepts, Abstract Components, Key Words.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR SINGKATAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Proyek	1
1.4 Manfaat Proyek	2
1.5 Batasan Proyek	2
1.6 Keaslian Gagasan	2
1.7 Sistematika Penulisan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Teori Dasar Komponen Elektronika	4
2.1.1 Jenis dan Karakteristik Komponen Pasif	4
2.1.2 Jenis dan Karakteristik Komponen Aktif	4
2.1.3 Peran dan Fungsi Modul dalam Sistem Elektronika	4
2.1.4 Analisis Daya dan Efisiensi Komponen	4
2.2 Sistem dan Teknik Rangkaian Elektronika	5
2.2.1 Konsep Dasar Rangkaian Analog	5
2.2.2 Konsep Dasar Rangkaian Digital	5
2.2.3 Teknik Pengolahan Sinyal pada Sistem Elektronika	5
2.2.4 Pengkabelan dan Pengaturan Sirkuit untuk Keandalan Sistem	5
2.2.5 Pengendalian dan Penggerak (Motor Driver, Relay, dsb.)	5
2.3 Teknologi yang Digunakan	5
2.3.1 Mikrokontroler dan Mikroprosesor	6
2.3.2 Sensor dan Aktuator	6
2.3.3 Teknologi Nirkabel	6
2.4 Metode Kontrol dan Kecerdasan Buatan	6
2.4.1 Pengendalian PID (Proportional-Integral-Derivative)	6
2.4.2 Fuzzy Logic Control	6
2.4.3 Deep Learning	6
2.4.4 Perbandingan dan Pemilihan Metode yang Sesuai	7
2.5 Konsep Engineering Design Process	7
2.5.1 Pengertian dan Langkah-langkah Engineering Design Process	7
2.5.2 Aplikasi Engineering Design Process pada Proyek Elektronika	7
2.5.3 Studi Kasus Implementasi Engineering Design Process dalam Desain Elektronika	7
2.5.4 Teknik Evaluasi dan Optimasi Desain	7
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	7

2.6.	Tinjauan Penelitian Terdahulu tentang Proyek Serupa	8
2.6.	Analisis Kekurangan dan Kelebihan Metode pada Penelitian Terdahulu . . .	8
2.6.	Inovasi dan Kontribusi yang Dibawa dalam Penelitian Ini	8
BAB 3	KONSEP RANCANGAN ALAT DAN PENGUJIAN	9
3.1	Metode Pengerjaan Project Berbasis Engineering Design Process	9
3.1.	Identifikasi Masalah	9
3.1.	Definisi Kebutuhan	9
3.1.	Generasi Ide dan Solusi	9
3.1.	Perencanaan dan Desain Awal	9
3.1.	Pembuatan Prototipe	9
3.1.	Pengujian dan Evaluasi	10
3.1.	Perbaikan dan Penyempurnaan	10
3.2	Perancangan Sistem Elektronika	10
3.2.	Blok Diagram Sistem	10
3.2.	Pemilihan dan Spesifikasi Komponen Elektronika	10
3.2.	Perancangan Rangkaian Elektronika	10
3.3	Perancangan Mekanik	10
3.3.	Spesifikasi Desain Mekanik	10
3.3.	Pemilihan Bahan dan Komponen Mekanik	11
3.3.	Desain Struktur dan Konstruksi	11
3.4	Perancangan Perangkat Lunak	11
3.4.	Flowchart atau Diagram Alir Perangkat Lunak	11
3.4.	Pemrograman dan Pengembangan Kode	11
3.4.	Pengujian Kode Perangkat Lunak	11
3.5	Perancangan Integrasi Sistem	11
3.5.	Integrasi Komponen Elektronika, Mekanik, dan Perangkat Lunak	11
3.5.	Pengujian Awal dan Penyempurnaan Integrasi	12
3.6	Rencana Pengujian	12
3.6.	Metode Pengujian Sistem	12
3.6.	Prosedur Pengujian	12
3.6.	Kriteria Keberhasilan Pengujian	12
DAFTAR PUSTAKA		13

DAFTAR SINGKATAN

FWHM	:	<i>Full width half maximum</i>
rms	:	<i>root mean square</i>
RFS	:	<i>Rotary forcespinning</i>
PVP	:	Polivinil pirolidon
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional
SI	:	Satuan Internasional

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagian ini menjelaskan alasan dan motivasi di balik pengembangan proyek ini. Proyek ini diinisiasi untuk mengatasi kebutuhan atau permasalahan tertentu yang timbul dalam bidang teknologi, industri, atau aplikasi sehari-hari. Melalui identifikasi kebutuhan ini, diperoleh wawasan tentang bagaimana proyek dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien. Latar belakang ini juga menguraikan pentingnya topik proyek dalam perkembangan teknologi terkini, serta bagaimana penerapan teknologi atau metode yang diusulkan dapat membawa nilai tambah. Selain itu, bagian ini memberikan gambaran singkat mengenai situasi atau tren teknologi saat ini yang mempengaruhi pengembangan proyek.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah langkah penting yang merangkum permasalahan spesifik atau kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan proyek. Pada bagian ini, dijelaskan permasalahan utama yang dihadapi, seperti keterbatasan pada sistem atau perangkat yang sudah ada, atau kebutuhan baru yang belum terpenuhi oleh teknologi saat ini. Identifikasi masalah juga mencakup tantangan teknis, fungsional, atau ekonomi yang menjadi penghambat dan bagaimana proyek ini diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut. Fokusnya adalah memberikan pemahaman yang jelas mengenai alasan pentingnya mengembangkan proyek ini sebagai solusi yang dibutuhkan.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan proyek menyatakan secara spesifik hasil atau capaian yang diinginkan dari pengembangan proyek ini. Bagian ini dirancang untuk memastikan bahwa proyek memiliki sasaran yang jelas dan terukur. Tujuan tersebut dirumuskan berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi dan mencakup pencapaian tertentu, seperti peningkatan kinerja sistem, efisiensi, atau kemudahan penggunaan yang diharapkan. Selain itu, tujuan proyek dapat berupa pengembangan prototipe, penerapan teknologi tertentu, atau pencapaian fungsionalitas baru yang belum ada. Penjabaran tujuan yang jelas membantu menjaga fokus proyek dan memberikan arah yang tepat dalam setiap tahapan pengembangan.

1.4 Manfaat Proyek

Manfaat proyek menguraikan dampak positif yang diharapkan dari hasil proyek ini bagi pengguna, industri, atau masyarakat secara umum. Manfaat ini mencakup berbagai aspek, seperti kontribusi terhadap peningkatan produktivitas, pengurangan biaya, peningkatan kualitas, atau kemudahan dalam penggunaan teknologi. Selain manfaat langsung, proyek ini juga diharapkan memiliki dampak jangka panjang yang bermanfaat, seperti mendorong inovasi di bidang terkait atau membuka peluang baru untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan menjelaskan manfaat proyek, pembaca dapat memahami nilai tambah yang dihadirkan oleh proyek ini.

1.5 Batasan Proyek

Batasan proyek mengidentifikasi cakupan dan batasan ruang lingkup pengembangan sistem atau perangkat yang dirancang. Bagian ini mencakup aspek-aspek yang akan menjadi fokus utama dalam pengembangan serta aspek yang akan dikecualikan dari lingkup proyek. Penjelasan batasan ini penting agar proyek tetap terarah dan tidak meluas ke aspek-aspek yang berada di luar tujuan awal. Batasan proyek juga mencakup keterbatasan teknis, waktu, atau sumber daya yang mempengaruhi desain dan implementasi sistem. Dengan menetapkan batasan, proyek ini dapat lebih terfokus dan efisien dalam pencapaiannya.

1.6 Keaslian Gagasan

Keaslian gagasan bertujuan untuk menekankan inovasi atau kontribusi unik yang ditawarkan oleh proyek ini. Bagian ini menjelaskan bagaimana proyek ini menawarkan pendekatan yang berbeda atau peningkatan dibandingkan dengan metode atau perangkat yang sudah ada. Keaslian gagasan dapat diperlihatkan melalui perbandingan dengan proyek atau produk serupa, menunjukkan perbedaan signifikan atau keunggulan yang dihadirkan oleh solusi yang diusulkan. Misalnya, peningkatan kinerja, efisiensi, atau kemudahan penggunaan yang dihasilkan dari metode atau pendekatan baru. Selain itu, bagian ini juga bisa mencakup penggunaan teknologi atau desain yang belum banyak diterapkan dalam konteks yang sama. Penekanan pada keaslian gagasan membantu menunjukkan bahwa proyek ini tidak hanya mengikuti pola yang sudah ada, tetapi juga menghadirkan sesuatu yang baru dan relevan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan panduan mengenai struktur dari keseluruhan laporan proyek ini, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami alur isi laporan dari setiap bab. Bagian ini menjelaskan isi dari setiap bab secara singkat, mulai dari latar belakang

hingga kesimpulan dan rekomendasi. Misalnya, BAB I membahas pendahuluan dan dasar pengembangan proyek, BAB II menguraikan tinjauan pustaka dan landasan teori, dan seterusnya. Dengan memberikan sistematika penulisan, pembaca dapat memahami bagaimana laporan ini disusun secara keseluruhan dan bagaimana setiap bab saling berkaitan dalam mencapai tujuan akhir proyek.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar Komponen Elektronika

Bagian ini membahas teori dasar mengenai komponen elektronika yang digunakan dalam perancangan sistem. Setiap komponen memiliki karakteristik khusus yang mempengaruhi kinerja keseluruhan sistem. Pemahaman tentang karakteristik komponen-komponen ini sangat penting dalam mengoptimalkan fungsi dan stabilitas rangkaian.

2.1.1 Jenis dan Karakteristik Komponen Pasif

Komponen pasif seperti resistor, kapasitor, dan induktor memiliki fungsi dasar dalam pengaturan arus dan tegangan dalam sirkuit. Bagian ini menguraikan jenis-jenis komponen pasif serta karakteristik utama yang mempengaruhi performa dan fungsi komponen tersebut dalam sirkuit elektronika.

2.1.2 Jenis dan Karakteristik Komponen Aktif

Komponen aktif, seperti transistor, dioda, dan IC, memainkan peran penting dalam penguatan dan pengaturan sinyal. Bagian ini menjelaskan berbagai jenis komponen aktif yang digunakan dalam proyek serta karakteristik utamanya, yang menentukan efektivitas dan efisiensi sistem elektronika.

2.1.3 Peran dan Fungsi Modul dalam Sistem Elektronika

Modul-modul elektronika memberikan fungsionalitas tambahan yang membantu dalam memperkuat performa sistem. Bagian ini mengulas modul-modul yang sering digunakan, seperti modul daya atau komunikasi, serta peran masing-masing dalam mendukung integrasi sistem yang lebih efisien.

2.1.4 Analisis Daya dan Efisiensi Komponen

Analisis daya dan efisiensi komponen adalah aspek penting dalam desain sistem yang hemat energi. Bagian ini membahas cara-cara mengevaluasi dan mengoptimalkan daya yang dikonsumsi oleh komponen, yang berperan dalam meningkatkan efisiensi energi dari sistem secara keseluruhan.

2.2 Sistem dan Teknik Rangkaian Elektronika

Bagian ini membahas berbagai sistem dan teknik yang digunakan dalam perancangan rangkaian elektronika, baik analog maupun digital. Setiap teknik ini memungkinkan sistem berfungsi dengan lebih efektif sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

2.2.1 Konsep Dasar Rangkaian Analog

Rangkaian analog digunakan untuk memproses sinyal kontinu dan memainkan peran penting dalam berbagai aplikasi. Bagian ini menjelaskan prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam rangkaian analog, termasuk elemen-elemen utamanya dan penggunaannya.

2.2.2 Konsep Dasar Rangkaian Digital

Rangkaian digital beroperasi dengan sinyal diskrit, cocok untuk pemrosesan informasi digital. Bagian ini menguraikan prinsip dasar rangkaian digital serta komponen-komponen utama yang mendukung fungsi-fungsi digital dalam proyek ini.

2.2.3 Teknik Pengolahan Sinyal pada Sistem Elektronika

Pengolahan sinyal adalah proses penting untuk interpretasi informasi dari lingkungan. Bagian ini membahas metode umum dalam pengolahan sinyal yang diterapkan pada sistem elektronika, termasuk teknik yang digunakan dalam pemfilteran atau pemrosesan data.

2.2.4 Pengkabelan dan Pengaturan Sirkuit untuk Keandalan Sistem

Pengkabelan dan tata letak yang baik meningkatkan keandalan sistem secara keseluruhan. Bagian ini menguraikan teknik pengkabelan dan pengaturan sirkuit yang efektif, serta bagaimana hal ini dapat mempengaruhi performa sistem.

2.2.5 Pengendalian dan Penggerak (Motor Driver, Relay, dsb.)

Bagian ini menjelaskan penggunaan penggerak seperti motor driver dan relay untuk menggerakkan komponen mekanis. Diperlukan teknik pengendalian khusus untuk memastikan bahwa setiap penggerak bekerja sesuai dengan tujuan sistem.

2.3 Teknologi yang Digunakan

Bagian ini mengulas teknologi yang umum digunakan dalam proyek berbasis elektronika, seperti mikrokontroler, sensor, aktor, dan teknologi komunikasi nirkabel. Teknologi ini memungkinkan sistem untuk merespons lingkungan dan berinteraksi dengan pengguna.

2.3.1 Mikrokontroler dan Mikroprosesor

Mikrokontroler dan mikroprosesor berfungsi sebagai unit pemrosesan utama dalam sistem elektronika. Bagian ini menguraikan arsitektur dasar, bahasa pemrograman yang relevan, serta protokol komunikasi yang sering digunakan dalam proyek ini.

2.3.2 Sensor dan Aktuator

Sensor dan aktuator memungkinkan interaksi sistem dengan lingkungannya. Bagian ini membahas jenis-jenis sensor yang digunakan, cara kerja, dan integrasinya ke dalam sistem agar sistem dapat mengumpulkan data dan merespons secara aktif.

2.3.3 Teknologi Nirkabel

Teknologi nirkabel seperti Bluetooth dan Wi-Fi memungkinkan komunikasi jarak jauh dalam sistem IoT. Bagian ini menguraikan jenis teknologi nirkabel yang relevan, termasuk protokol komunikasi dan aspek keamanan yang perlu dipertimbangkan.

2.4 Metode Kontrol dan Kecerdasan Buatan

Bagian ini membahas metode kontrol dan kecerdasan buatan yang diterapkan dalam sistem elektronika untuk mencapai pengendalian yang lebih cerdas dan otomatis, seperti kontrol PID, logika fuzzy, dan deep learning.

2.4.1 Pengendalian PID (Proportional-Integral-Derivative)

PID adalah metode kontrol yang efektif dalam mengatur respons sistem. Bagian ini menjelaskan prinsip dasar PID, aplikasinya dalam pengaturan sistem elektronika, serta teknik tuning yang dapat meningkatkan stabilitas dan respons sistem.

2.4.2 Fuzzy Logic Control

Logika fuzzy adalah metode kontrol fleksibel yang sering digunakan dalam sistem nonlinear. Bagian ini menjelaskan konsep dasar logika fuzzy, serta cara implementasi dan manfaatnya dalam pengendalian sistem yang kompleks.

2.4.3 Deep Learning

Deep learning memungkinkan sistem untuk belajar dari data, yang sangat berguna dalam aplikasi otomatisasi. Bagian ini menguraikan algoritma dasar dalam deep learning, seperti CNN dan RNN, serta penerapannya dalam pengembangan sistem IoT.

2.4.4 Perbandingan dan Pemilihan Metode yang Sesuai

Bagian ini membahas perbandingan antara berbagai metode kontrol yang tersedia, menjelaskan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, serta bagaimana memilih metode yang paling sesuai untuk aplikasi proyek ini.

2.5 Konsep Engineering Design Process

Engineering Design Process adalah metodologi sistematis yang digunakan untuk merancang sistem secara efektif. Bagian ini menguraikan prinsip utama dan langkah-langkah dari Engineering Design Process dalam konteks pengembangan sistem elektronika.

2.5.1 Pengertian dan Langkah-langkah Engineering Design Process

Engineering Design Process adalah proses desain iteratif yang mencakup beberapa tahapan untuk mencapai desain yang optimal. Bagian ini menjelaskan langkah-langkah dasar yang terlibat dan bagaimana proses ini diadaptasi dalam proyek ini.

2.5.2 Aplikasi Engineering Design Process pada Proyek Elektronika

Bagian ini membahas penerapan Engineering Design Process dalam proyek elektronika untuk mencapai hasil desain yang optimal. Diuraikan langkah-langkah praktis dalam menerapkan metodologi ini.

2.5.3 Studi Kasus Implementasi Engineering Design Process dalam Desain Elektronika

Studi kasus ini menunjukkan contoh penerapan Engineering Design Process dalam desain sistem yang relevan dengan proyek. Dengan studi kasus ini, pembaca dapat memahami implementasi proses desain secara nyata.

2.5.4 Teknik Evaluasi dan Optimasi Desain

Teknik evaluasi dan optimasi desain merupakan langkah penting dalam proses desain yang berkelanjutan. Bagian ini menjelaskan metode yang digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan desain agar mencapai hasil terbaik.

2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Bagian ini berisi ulasan terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan proyek ini. Tujuannya adalah untuk melihat pendekatan yang telah digunakan, menemukan kelebihan dan kekurangannya, serta mengidentifikasi inovasi yang dapat dikembangkan.

2.6.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu tentang Proyek Serupa

Bagian ini membahas penelitian terdahulu yang serupa dengan proyek ini. Tinjauan ini bertujuan untuk memahami bagaimana proyek ini dapat memberikan kontribusi yang berbeda atau lebih baik.

2.6.2 Analisis Kekurangan dan Kelebihan Metode pada Penelitian Terdahulu

Setiap metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu memiliki kelebihan dan kekurangan. Bagian ini mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut berdasarkan analisis metode-metode tersebut.

2.6.3 Inovasi dan Kontribusi yang Dibawa dalam Penelitian Ini

Penelitian ini membawa inovasi tertentu yang berkontribusi dalam memperkaya hasil penelitian sebelumnya. Bagian ini menjelaskan kontribusi utama proyek ini terhadap bidang elektronika, serta perbedaan yang ditawarkan.

BAB 3

KONSEP RANCANGAN ALAT DAN PENGUJIAN

3.1 Metode Pengerjaan Project Berbasis Engineering Design Process

Bagian ini menjelaskan metode pengerjaan proyek yang mengadopsi pendekatan Engineering Design Process. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan perancangan dan pengembangan proyek dilakukan secara sistematis, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi akhir. Langkah-langkah dalam metode ini membantu dalam mencapai solusi yang optimal dan terukur.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah bertujuan untuk menguraikan permasalahan utama yang dihadapi dan memerlukan solusi. Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk memahami aspek-aspek penting dari masalah dan menentukan faktor-faktor yang perlu diatasi melalui proyek ini.

3.1.2 Definisi Kebutuhan

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, tahap ini berfokus pada definisi kebutuhan proyek secara jelas dan terstruktur. Kebutuhan ini meliputi spesifikasi teknis, fungsi yang diinginkan, serta kriteria-kriteria lain yang harus dipenuhi agar solusi dapat berfungsi dengan baik.

3.1.3 Generasi Ide dan Solusi

Pada tahap ini, berbagai ide dan solusi alternatif dikembangkan dan dievaluasi. Bagian ini menjelaskan proses brainstorming untuk menghasilkan ide yang inovatif, termasuk analisis terhadap kelebihan dan kekurangan dari setiap alternatif solusi yang diusulkan.

3.1.4 Perencanaan dan Desain Awal

Desain awal sistem dikembangkan berdasarkan solusi yang dipilih, dengan mempertimbangkan aspek teknis dan kebutuhan yang telah didefinisikan. Bagian ini menyajikan perencanaan mengenai struktur sistem, alat, dan bahan yang akan digunakan, serta jadwal kerja proyek secara keseluruhan.

3.1.5 Pembuatan Prototipe

Prototipe dibuat untuk menguji konsep dan desain awal dari sistem. Bagian ini menguraikan langkah-langkah dalam proses pembuatan prototipe, termasuk alat dan bahan

yang diperlukan, serta tantangan yang mungkin dihadapi selama proses.

3.1.6 Pengujian dan Evaluasi

Prototipe yang telah dibuat kemudian diuji untuk menilai kinerjanya terhadap kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Bagian ini menjelaskan prosedur pengujian yang diterapkan, metode pengumpulan data, serta analisis terhadap hasil yang diperoleh.

3.1.7 Perbaikan dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi, dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan sistem. Bagian ini menjelaskan penyesuaian yang dilakukan untuk meningkatkan kinerja sistem, serta proses iterasi yang dilakukan hingga mencapai hasil yang optimal.

3.2 Perancangan Sistem Elektronika

Bagian ini menguraikan perancangan dari sisi elektronika yang menjadi inti dari sistem. Perancangan ini mencakup blok diagram, pemilihan komponen, dan perancangan rangkaian.

3.2.1 Blok Diagram Sistem

Blok diagram sistem memberikan gambaran umum mengenai arsitektur sistem secara keseluruhan. Bagian ini menyajikan diagram beserta penjelasan fungsi setiap blok yang terdapat di dalam sistem, termasuk bagaimana setiap blok berinteraksi.

3.2.2 Pemilihan dan Spesifikasi Komponen Elektronika

Pemilihan komponen elektronika dilakukan berdasarkan kebutuhan dari desain sistem. Bagian ini menjelaskan spesifikasi teknis dari setiap komponen yang digunakan, seperti mikrokontroler, sensor, aktuator, dan komponen pendukung lainnya.

3.2.3 Perancangan Rangkaian Elektronika

Perancangan rangkaian elektronika bertujuan untuk mencapai fungsionalitas yang diinginkan dari sistem. Bagian ini menguraikan skema rangkaian, penjelasan aliran arus dan tegangan, serta hubungan antar komponen dalam sistem.

3.3 Perancangan Mekanik

Bagian ini membahas perancangan mekanik dari sistem yang mendukung komponen elektronik secara fisik, termasuk struktur dan pemilihan bahan.

3.3.1 Spesifikasi Desain Mekanik

Desain mekanik disusun berdasarkan kebutuhan fisik sistem untuk memastikan bahwa komponen elektronika terlindungi dan dapat berfungsi dengan baik. Bagian ini menjelaskan

spesifikasi teknis desain mekanik yang digunakan.

3.3.2 Pemilihan Bahan dan Komponen Mekanik

Pemilihan bahan didasarkan pada kriteria seperti kekuatan, ketahanan, dan biaya. Bagian ini menguraikan bahan dan komponen mekanik yang digunakan untuk konstruksi sistem, serta alasan pemilihan bahan tersebut.

3.3.3 Desain Struktur dan Konstruksi

Struktur dan konstruksi sistem dirancang untuk memberikan dukungan fisik yang stabil. Bagian ini menjelaskan proses desain dan konstruksi dari struktur mekanik sistem, serta tantangan yang mungkin dihadapi.

3.4 Perancangan Perangkat Lunak

Bagian ini mencakup perancangan perangkat lunak yang mengendalikan sistem, meliputi diagram alir, pengembangan kode, dan pengujian perangkat lunak.

3.4.1 Flowchart atau Diagram Alir Perangkat Lunak

Diagram alir menggambarkan alur kerja dari perangkat lunak yang mengontrol sistem. Bagian ini menyajikan flowchart lengkap yang menunjukkan logika dan struktur kontrol dari perangkat lunak.

3.4.2 Pemrograman dan Pengembangan Kode

Kode perangkat lunak dikembangkan untuk mendukung fungsionalitas sistem. Bagian ini menguraikan struktur dan logika dari program yang dibuat, bahasa pemrograman yang digunakan, serta strategi pengembangan kode.

3.4.3 Pengujian Kode Perangkat Lunak

Setelah kode perangkat lunak dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai yang diharapkan. Bagian ini menjelaskan metode pengujian, jenis uji (misalnya, uji unit dan uji integrasi), serta hasil yang diperoleh.

3.5 Perancangan Integrasi Sistem

Bagian ini menjelaskan proses integrasi antara komponen elektronik, mekanik, dan perangkat lunak agar sistem dapat bekerja sebagai satu kesatuan.

3.5.1 Integrasi Komponen Elektronika, Mekanik, dan Perangkat Lunak

Proses integrasi bertujuan untuk menyatukan seluruh komponen sistem agar berfungsi sebagai satu kesatuan. Bagian ini menguraikan langkah-langkah dalam proses integrasi dan

memastikan semua komponen bekerja secara sinkron.

3.5.2 Pengujian Awal dan Penyempurnaan Integrasi

Pengujian awal dilakukan setelah integrasi untuk menilai performa sistem secara keseluruhan. Bagian ini menjelaskan hasil pengujian integrasi dan modifikasi yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja sistem.

3.6 Rencana Pengujian

Bagian ini merencanakan pengujian yang komprehensif terhadap sistem untuk memastikan bahwa semua komponen dan fungsi bekerja dengan baik.

3.6.1 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian dipilih berdasarkan tujuan dan kebutuhan proyek. Bagian ini menjelaskan berbagai metodologi pengujian yang dirancang, seperti uji kinerja, uji stabilitas, dan uji kompatibilitas.

3.6.2 Prosedur Pengujian

Prosedur pengujian disusun untuk menguji sistem secara menyeluruh, mulai dari pengaturan awal hingga pelaksanaan uji. Bagian ini menjelaskan langkah-langkah pengujian secara detail untuk menjamin konsistensi dan keandalan hasil.

3.6.3 Kriteria Keberhasilan Pengujian

Kriteria keberhasilan ditentukan untuk mengevaluasi kinerja sistem berdasarkan parameter-parameter tertentu. Bagian ini menguraikan kriteria-kriteria keberhasilan yang digunakan, seperti ketepatan, keandalan, dan efisiensi sistem.

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa tahap utama dalam proses pengembangan proyek dan beberapa rekomendasi peningkatan yang dapat dilakukan. Daftar tahapan pengembangan proyek akan disajikan dalam bentuk bernomor untuk menunjukkan urutan logis dari proses, sementara rekomendasi peningkatan akan disajikan dalam bentuk daftar berpoin untuk mempermudah identifikasi setiap item secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F., Nasuha, A., & Hermawan, H. D. (2015). Lip reading based on background subtraction and image projection. In *2015 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI)*, (pp. 1–3).
- Dhewa, O. A., Dharmawan, A., & Priyambodo, T. K. (2017). Model of linear quadratic regulator (lqr) control method in hovering state of quadrotor. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering (JTEC)*, 9(3), 135–143.
- Gunawan, S. A., Pratama, G. N. P., Cahyadi, A. I., Winduratna, B., Yuwono, Y. C. H., & Wahyunggoro, O. (2019). Smoothed a-star algorithm for nonholonomic mobile robot path planning. In *2019 International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT)*, (pp. 654–658).
- Mansur, S., Habib, M., Pratama, G. N. P., Cahyadi, A. I., & Ardiyanto, I. (2017). Real time monocular visual odometry using optical flow: Study on navigation of quadrotors uav. In *2017 3rd International Conference on Science and Technology - Computer (ICST)*, (pp. 122–126).
- Marpanaji, E., Yuwono, K. T., Mahali, M. I., Aji, P. T., & Nugraha, N. A. B. (2019). Experimental study of measuring radiation patterns for vhf and uhf antennas. *Journal of Physics: Conference Series*, 1413(1), 012013.
- Nasuha, A., Arifin, F., Sardjono, T., Takahashi, H., & Purnomo, M. (2017). Automatic lip reading for daily indonesian words based on frame difference and horizontal-vertical image projection. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 95(2), 393–402.
- Ogata, K. (1987). *Discrete-Time Control Systems*. Australia, Sydney: Prentice Hall.
- Priambodo, A. S., Arifin, F., Nasuha, A., & Winursito, A. (2021). Face tracking for flying robot quadcopter based on haar cascade classifier and pid controller. *Journal of Physics: Conference Series*, 2111(1), 012046.
- Priambodo, A. S. & Nugroho, A. P. (2021). Design & implementation of solar powered automatic weather station based on esp32 and gprs module. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1), 012009.
- Priyambodo, T. K., Dhewa, O. A., & Susanto, T. (2020). Model of linear quadratic regulator (lqr) control system in waypoint flight mission of flying wing uav. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering (JTEC)*, 12(4), 43–49.