

# Pendeteksi Persediaan Pakan Ikan

dengan Smartphone



**Isi dan elemen dari dokumen ini memiliki hak kekayaan intelektual yang dilindungi oleh undang-undang**

**Dilarang menggunakan, merubah, memperbanyak, dan mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersil**

# Pendeteksi Persediaan Pakan Ikan

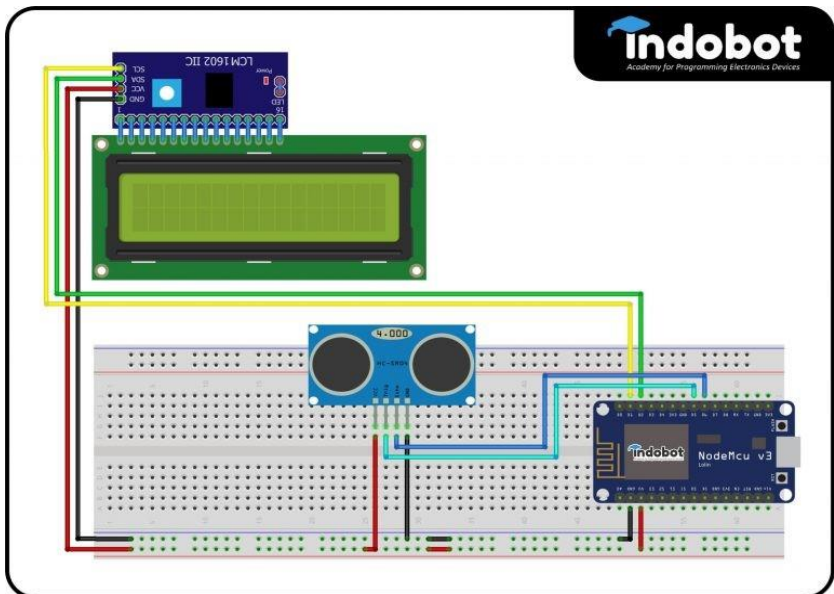
Halo fanbot, Selamat datang di kelas online Indobot Academy, untuk kelas kali ini kita akan membuat alat Pendeteksi Persediaan Pakan Ikan dengan Smartphone.

Jika seseorang punya banyak kesibukan biasanya akan lupa untuk mengecek persediaan pakan ikan yang ia miliki. Oleh karena itu diperlukannya alat pendeteksi persediaan pakan ikan yang dapat diakses dari jarak jauh agar tidak perlu repot-repot mengecek di lokasi.

## Alat & Bahan

❖ Arduino IDE	<a href="#">Download</a>
❖ Library: ESP8266	<a href="#">Download</a>
❖ Library: Blynk	<a href="#">Download</a>
❖ Library: HCSR04 ultrasonic sensor	<a href="#">Download</a>
❖ Library: LiquidCrystal_I2C	<a href="#">Download</a>
❖ NodeMCU ESP8266	1 Buah
❖ Sensor HC-SR04	1 Buah
❖ LCD I2C	1 Buah
❖ Project Board	1 Buah
❖ Kabel Jumper	Secukupnya
❖ Smartphone	1 Buah

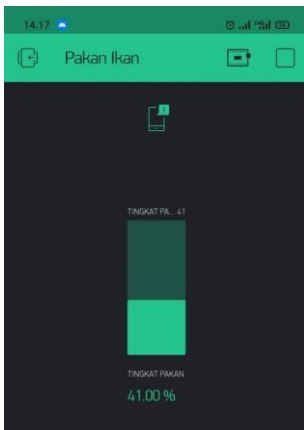
## Skema Rangkaian



## Keterangan :

❖ VU	→	VCC HC-SR04, VCC LCD I2C
❖ GND	→	GND HC-SR04, GND LCD I2C
❖ D1	→	SCL LCD I2C
❖ D2	→	SDA LCD I2C
❖ D5	→	Trig HC-SR04
❖ D6	→	Echo HC-SR04

## Layout Blynk (Notification)



## Keterangan :

- ❖ Tingkat Pakan (Level V)
  - Input V0, Low = 0, High = 100
- ❖ Tingkat Pakan (Labeled Value)
  - Input V0, Low = 0, High = 100
  - Label = /pin.##/ %

# Coding

```
#include <ESP8266WiFi.h> // Library WiFi ESP8266
#include <BlynkSimpleEsp8266.h> // Library Blynk
#include <HCSR04.h> // Library HC-SR04
#include <LiquidCrystal_I2C.h> // Library LCD I2C
char auth[] = "HoP9z23_PbWp-iEyMBYFGnnALYBvvcXS"; // Token Blynk
char ssid[] = "Wifi.id"; // Nama WiFi
char pass[] = "alam oye"; // Kata Sandi WiFi

// Membuat objek baru
BlynkTimer timer; // Pewaktuan pada Blynk
HCSR04 hc(5,6); // Trigger: D5, Echo: D6
LiquidCrystal_I2C lcd(0x27,16,2); // Alamat I2C

float TinggiSensor = 12; float TingkatPakan = 0; // Variabel threshold
unsigned long TSekarang; unsigned long Takhir; // Variabel waktu

void setup() {
  Blynk.begin(auth, ssid, pass); // Memulai Blynk
  timer.setInterval(1000L, sendSensor); // Kirim data sensor
  lcd.init(); lcd.setBacklight(HIGH); // Memulai LCD
}

void loop() {
  Blynk.run(); timer.run(); // Jalankan Blynk
  TingkatPakan = TinggiSensor - hc.dist(); // Rumus tinggi/volume pakan

  // Ambang batas atas dan bawah pakan ikan
  if(TingkatPakan < 0) { TingkatPakan = 0; } else if(TingkatPakan > 12) { TingkatPakan = 12; }

  TingkatPakan = map(TingkatPakan, 0, 12, 0, 100); // Ubah ke persen(%)

  // Tampilan LCD
  lcd.setCursor(0,0); lcd.print("Tingkat Pakan: ");
  lcd.setCursor(0,1); lcd.print(TingkatPakan); lcd.print(" %");

  if(TingkatPakan < 20) { // Jika Pakan < 20%, maka:
    TSekarang = millis(); // Menghitung waktu sekarang
    if(TSekarang - Takhir > 10000) { // Kirim notifikasi setiap 10 detik
      Blynk.notify("Pakan Hampir Habis, ISI SEKARANG!!!"); // Blynk mengirim notifikasi
      Takhir = TSekarang; // Menghitung waktu akhir
    }
  }
}

void sendSensor() { Blynk.virtualWrite(V0,TingkatPakan); } // Kirim ke Virtual pin 0 Blynk
```

## Langkah Kerja :

- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- Lakukan proses wiring dengan menggunakan Gambar skematik rangkaian yang telah disediakan.
- Buka software Arduino IDE yang telah terinstal pada laptop/komputer.
- Unduh semua library yang telah disediakan lalu masukkan library tersebut dengan membuka Arduino IDE, kemudian pilih Sketch → Include Library → Add .Zip Library.
- Salin dan tempelkan sketch program yang telah disediakan pada Arduino IDE.
- Sesuaikan Auth Token dengan proyek aplikasi Blynk.
- Ganti ssid dan password dengan nama WiFi dan password WiFi yang sedang kalian gunakan.
- Lalu upload program.
- Buka aplikasi Blynk.
- Buat layout Blynk seperti gambar di atas.
- Tekan tombol Play pada aplikasi Blynk lalu tunggu hingga proyek kalian terhubung dengan aplikasi Blynk.

## Kesimpulan

Setelah kita berhasil mengupload program, kita akan menguji coba proyek yang kita buat.

Ketika alat diaktifkan, sensor akan mulai mendeteksi persediaan yang ada di dalam penampungan pakan. Tingkat persediaan pakan atau ketersediaan pakan ditampilkan dalam bentuk grafik level yang dapat kita pantau secara realtime melalui smartphone.



# Terima kasih dan Sampai Jumpa di Materi Lainnya

---

Indobot Academy