

ABSTRAKSI

Proses menghidupmatikan lampu meja Bola Sodok pada meja yang sewa dilakukan secara manual, pelanggan yang datang memilih meja yang akan disewa selanjutnya petugas datang ke meja yang ingin disewa tersebut melalui saklar dan jika pelanggan telah selesai maka petugas harus ke tempat meja yang telah selesai disewa tersebut untuk mematikan lampu meja tersebut melalui saklar, inilah yang mengakibatkan pengelola sering kerepotan dalam mengotrolnya, sedangkan Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu perangkat keras untuk menghidup serta mematikan lampu secara otomatisasi pada bola sodok sehingga dapat mempermudah penyewaan meja bola sodok. Sistem otomatisasi lampu meja Bola Sodok ini dibangun dengan menggunakan rangkaian elektronika yang berisi komponen elektronika seperti: Relay, dioda, resistor, transistor. Selanjutnya rangkaian elektronika yang dibuat dibangun diatas papan PCB yang terlebih dahulu dibuat skema rangkaiannya. Perangkat keras yang dihasilkan kemudian dihubungkan ke komputer menggunakan konektor DB25 parallel. Dalam perancangan data digunakan DFD(Data Flow Diagram) untuk menggambarkan arus penyewaan, serta CFD(Control Flow Diagram) dan STD(State Transition Diagram) untuk menggambarkan aliran kontrol lampu. Untuk pengujian perangkat keras digunakan perangkat lunak yang dilengkapi dengan *program driver*. Sistem otomatisasi lampu meja Bola Sodok yang dibangun telah dapat menghidupmatikan lampu sesuai dengan objek yang diinginkan melalui komputer pengendali.

Kata Kunci :

Otomatisasi Lampu, Bola Sodok.