

MINIATUR PAPAN PERGANTIAN PEMAIN SEPAK BOLA DIGITAL BERBASIS MIKROKONTROLER AT89S51

Rudi Hendratmo, Brahmantyo Heruseto, SKom, MMS

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2009

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : mikrokontroler

Abstraksi :

Semakin berkembangnya teknologi, papan pergantian pemain sepak bola telah mengalami perubahan dari papan biasa yang bernomor yang dilakukan secara manual hingga papan yang dapat menampilkan nomor secara digital. Penggunaan papan pergantian pemain pada pertandingan sepak bola sangat dibutuhkan sekaligus membantu untuk mempermudah kerja wasit. Setiap penekanan yang dilakukan pada keypad akan mengirim sesuai nomor yang terdapat pada keypad mulai dari nomor 0 sampai 9. Untuk mereset dilakukan dengan cara menekan tombol apapun. Keypad yang digunakan disini adalah keypad 3x4, lalu data yang dikirim keypad diproses berdasarkan program yang terdapat pada mikrokontroler dan hasil yang diproses akan ditampilkan pada seven segment. Hasil pengujian alat berupa tampilan nomor pada seven segment. Alat akan aktif bila saklar aktifator di ON, alat akan bekerja bila salah satu karakter pada keypad ditekan kemudian data diproses pada Mikrokontroler dan akan ditampilkan pada seven segment. Tegangan aktifator tidak lebih dari 9 volt untuk meminimalisasi kerusakan komponen. Mikrokontroler akan bekerja bila dilakukan penekanan pada keypad, penekanan karakter pada keypad akan menghasilkan karakter yang sama pada display seven segment