

Pengembangan Lampu Jalan Pintar Hemat Energi Berbasis Perangkat Komunikasi Data Multipoint

^{1*}Hamrin, ²Widya Syahrir, ³Wahyu Aidil Febri

¹²³ Universitas Negeri Makassar

Email: ¹hamrintahir13@gmail.com, ²widyashahrir02@gmail.com, ³wahyuaidilf302@gmail.com

Received : 1 November 2023

Accepted: 14 November 2023

Published : 15 November
2023

ABSTRAK

Penerangan Jalan Umum (PJU) merupakan layanan publik yang penting yang dapat mempengaruhi tingkat aktivitas manusia dalam memberi keselamatan bagi pengendara dan pejalan kaki. Jika di lihat dari efisiensi penggunaan energi terhadap manfaat langsung dari pengguna jalan maka ada beberapa sisi kelemahan dari lampu jalan yang ada saat ini baik yang digunakan di area Perkotaan maupun area Kabupaten dan Desa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dibutuhkan lampu jalan cerdas yang dapat mendeteksi keberadaan kendaraan. Lampu jalan akan menyala saat terdeteksi ada kendaraan yang lewat sehingga lampu tidak setiap saat menyala. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yaitu model prototyping. Model prototyping dijadikan sebagai acuan atau dasar dalam pelaksanaan penelitian pengembangan bertujuan untuk membuat sebuah model awal dari program perangkat-perangkat atau sebuah sistem. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik Pengukuran dan Angket (kuisioner) yang terdiri dari analisis *fungsi* dan analisis aspek *Usability*. Sehingga hasil yang didapatkan adalah bahwa Pengembangan lampu jalan pintar hemat energi dengan komunikasi data multipoint menghasilkan produk ini hemat energi karena menggunakan energi hanya ketika ada kendaraan yang melewatinya.

Kata Kunci: Lampu, Jalan, ESP32, Prototype, Hemat.

ABSTRACT

Public Street Lighting (PJU) is an important public service that can affect the level of human activity in providing safety for motorists and pedestrians. If viewed from the efficiency of energy use to the direct benefits of road users, there are several sides of weakness of existing street lights both used in urban areas and district and village areas. Based on the explanation above, intelligent street lights are needed that can detect the presence of vehicles. Street lights will turn on when a passing vehicle is detected so that the lights are not always on. The type of research used in this study is Research and Development (R&D) research. In this study, the development model used is the prototyping model. The prototyping model is used as a reference or basis in the implementation of development research aimed at making an initial model of a device program or a system. Exist...

Keywords: Lights, Road, ESP32, Prototype, Economical

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. PENDAHULUAN

Penerangan Jalan Umum (PJU) merupakan layanan publik yang penting yang dapat mempengaruhi tingkat aktivitas manusia dalam memberi keselamatan bagi pengendara dan pejalan kaki. Tingkat kecerahan di jalan raya berdampak pada keamanan dan kenyamanan pengguna kendaraan di jalan. Menurut Direktorat Pembinaan Jalan Kota (1992), fasilitas jalan yang menggunakan perancangan lampu jalan dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelas yakni: (1) jalan arteri primer yang merupakan jalur jalan penampung kegiatan local dan regional, lalu lintas sangat padat sehingga perlu penerangan jalan yang optimal dan tingkat iluminasi rata-rata 50 lux, (2) kolektor primer yang merupakan jalur pengumpul dari jalan-jalan lingkungan sekitarnya yang akan bermuara pada jalan arteri primer. Jenis lampu yang akan digunakan lebih rendah dari pada jalan arteri. Tingkat iluminasi rata-rata 30 lux [1]–[3].

Jika di lihat dari efisiensi penggunaan energi terhadap manfaat langsung dari pengguna jalan maka ada beberapa sisi kelemahan dari lampu jalan yang ada saat ini baik yang digunakan di area Perkotaan maupun area Kabupaten dan Desa. Pada lampu jalan masih banyak yang dikendalikan secara manual atau dengan kata lain masih perlu tangan manusia untuk menghidupkan dan mematikan lampu, maka dibutuhkan suatu rancangan pada kendali lampu jalan untuk mengotomatiskan hidup dan mati lampu jalan. Lampu jalan yg digunakan saat ini walaupun telah mendukung sistem nyala otomatis saat keadaan gelap namun belum dapat optimal dalam menghemat penggunaan energi listrik di jalan. Sensor cahaya tidak akan bekerja secara optimal saat proses otomatisasi jika terjadi gangguan cuaca, maka dibutuhkan sesuatu cadangan dengan cara menggunakan timer. Timer tersebut dimaksudkan agar lampu dapat hidup dan mati secara otomatis saat sensor terjadi gangguan, sehingga pada saat proses otomatisasi lampu tetap berjalan dengan semestinya [4]

Lampu jalan dinyalakan pada pukul 17.45 - 05.45 Wita sedangkan Jalan ramai digunakan di area kota sekitar pukul 18.00 – 23.30 Wita dan mulai sepi pada jam 23.31-05.45 Wita. Namun lampu jalan tetap beroperasi, sedangkan di jalan desa memiliki variasi jam kepadatan pengguna jalan sekitar pukul 19.00-22.00 Wita dan mulai sepi pada pukul 22.01 - 05.45 Wita.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dibutuhkan lampu jalan cerdas yang dapat mendeteksi keberadaan kendaraan. Lampu jalan akan menyala saat terdeteksi ada kendaraan yang lewat sehingga lampu tidak setiap saat menyala. Dalam menjawab persoalan tersebut penulis mengusulkan lampu jalan cerdas yang dapat mendeteksi keberadaan kendaraan. Lampu akan menyala saat terdeteksi ada kendaraan yang lewat sehingga lampu tidak setiap saat menyala dengan menggunakan sensor cahaya dan detektor logam tanpa bantuan dari manusia. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ESP32, Sensor cahaya dan detektor logam untuk otomatis menghidupkan lampu Ketika kendaraan melintasi jalan sebagai saklar otomatis. Inovasi ini dapat menghemat energi listrik dan dapat memperpanjang umur pemakaian lampu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

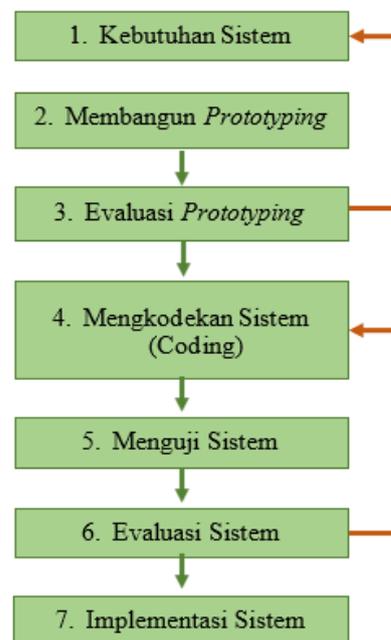
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). “Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan [5]” Siklus R&D terdiri dari mempelajari temuan penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian pada pengguna akhir, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yaitu model prototyping. Model prototyping dijadikan sebagai acuan atau dasar dalam pelaksanaan penelitian pengembangan bertujuan untuk membuat sebuah model awal dari program perangkat-perangkat atau sebuah sistem.

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian atau pengembangan sistem ini dilaksanakan selama 2 bulan mulai dari bulan Agustus 2022 sampai Oktober 2022. Penelitian ini dilaksanakan Lab Praktek Dasar Pengukuran, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar.

2.3 Model Pengembangan

Model prototyping memiliki tahapan pembuatan sistem secara terstruktur dan harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali dan melalui proses dari awal. Tahapan pengembangan model *prototyping* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model *Prototyping*

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur ini sangat penting dalam penelitian agar data yang akan didapatkan berbentuk data yang utuh, sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid. Teknik pengumpulan data merupakan salah satu metode yang ada di dalam pengumpulan data dengan menggunakan teknik atau cara yang digunakan oleh para peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang valid. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penyusunan Proposal penelitian ini yaitu :

a. Teknik Pengukuran

Teknik pengukuran digunakan untuk mengetahui berapa besar daya listrik (Watt) yang digunakan produk dan sistem penerangan konvensional dengan besaran beban listrik yang sama dalam rentang waktu selama satu bulan, dengan demikian dapat dibandingkan dan diketahui seberapa hemat daya produk yang dikembangkan. Alat ukur yang digunakan yaitu kWh Meter.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket yang di gunakan adalah angket yang digunakan adalah angket yang diadaptasi oleh penelitian pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda.

Teknik kuesioner atau angket yang akan dilakukan peneliti digunakan untuk mendapatkan data yang terkait dengan aspek functionality dan usability. Teknik kuesioner juga dilakukan untuk melakukan uji sistem dan uji validasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner yaitu instrumen test case. Test case merupakan sekumpulan input yang akan diuji, kondisi yang harus dieksekusi dan hasil yang diharapkan

1. Analisis Fungsionalilty

Skala pengukuran dengan tipe ini akan dibuat jawaban yang tegas yaitu ya/tidak, benar/salah, pernah/tidak pernah, positif/negative, bekerja/tidak bekerja, berfungsi/tidak berfungsi. Jawaban dapat dibuat dalam bentuk check list dengan skor tinggi satu dan skor rendah nol.

Tabel berikut merupakan konversi skor dari skala Guttman.

Tabel 1. Konversi Skor Skala *Guttman*

Jawaban	Skor Jawaban Instrumen	Hasil
Ya	-	ΣYa
Tidak	-	$\Sigma Tidak$
		$\Sigma ya + \Sigma Tidak$

Sumber : [6]

Persentase untuk masing-masing penilaian adalah : $Ya = (\Sigma Ya / \text{Skor Maks}) \times 100\%$

$Tidak = (\Sigma Tidak / \text{Skor Maks}) \times 100\%$

Analisis dari pengujian functionality menggunakan metode analisis deskriptif dimana :

$$\text{Persentase } \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad 3.1$$

Selanjutnya, apabila persentase functionality sudah didapat, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menghasilkan data kualitatif dengan menggunakan tabel konversi pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2. Konservasi Kualitatif dari Persentase Kelayakan

Presentase Kelayakan	Kriteria
$\geq 50\%$	Diterima
$\leq 50\%$	Ditolak

Sumber : [6]

2. Analisis Aspek usability

Analisis kualitas untuk karakteristik usability dilakukan dengan menganalisis respon pengguna. Respon pengguna dilihat berdasarkan kuesioner yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban dan memiliki tingkatan skor yang berbeda.

Berikut alternatif jawaban dan masing-masing skornya:

Tabel 3. Konversi Skala *Likert*

Alternaitf Jawaban	Skor
Tidak Setuju	1
Kurang Seteju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber : [6]

Pengujian karakteristik usability menggunakan teknik analisis deskriptif statistik dimana analisis ini diperlukan agar dapat menjelaskan suatu data dengan mendeskripsikannya, sehingga didapatkan kesimpulan dari sekelompok data tersebut. Dalam analisis usability aplikasi ini, digunakan penghitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk melihat efektifitas sistem yang dibuat berdasarkan nilai akhir yang dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut ini:

Tabel 4. Kategori Efektivitas Produk

Interval Presentase (%)	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif
21% - 40%	Tidak Efektif
41% - 60%	Kurang Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Produk

a. Kebutuhan Sistem

Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis permasalahan dengan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem untuk membuat suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan produksi. Kemudian, mengumpulkan data penunjang yang dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, internet, dan penelitian- penelitian yang telah ada sebelumnya untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan sebagai acuan untuk membuat alat yang akan di kembangkan.

Adapun kebutuhan sistem yang diperlukan adalah :

1. Kebutuhan Perangkat Keras

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1) Laptop | 11) LED |
| 2) Kabel Data Serial | 12) Konektor Monev |
| 3) ESP32 | 13) Kbael Flat |
| 4) Sensor cahaya | 14) Cairan Fluks |
| 5) Kabel NYM | 15) Tripleks |
| 6) Detector Logam | 16) Modul LED |
| 7) DC to DC | 17) FeC13 |
| 8) PCB | 18) Saklar On/Off |
| 9) Box Controller | 19) Timah |
| 10) Kabel Jumper | 20) Balok |

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

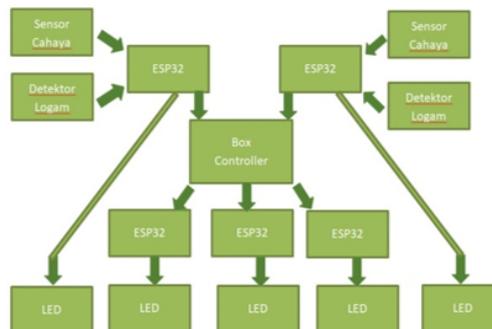
- 1) Sistem Operasi Windows 10, merupakan sistem operasi yang digunakan dalam membangun program pada alat
- 2) Arduino IDE, merupakan aplikasi untuk membuat pemrograman
- 3) Diptrace, merupakan aplikasi untuk membuat layout rangkaian PCB.
- 4) CorelDraw, merupakan aplikasi untuk membuat rancangan alat.
- 5) Proteus 8, merupakan aplikasi untuk melakukan simulasi rangkaian

b. Membangun Prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan alat dan aplikasi, tahap ini dibuat dengan tujuan agar dalam proses pengembangan dapat dilakukan dengan sistematis.

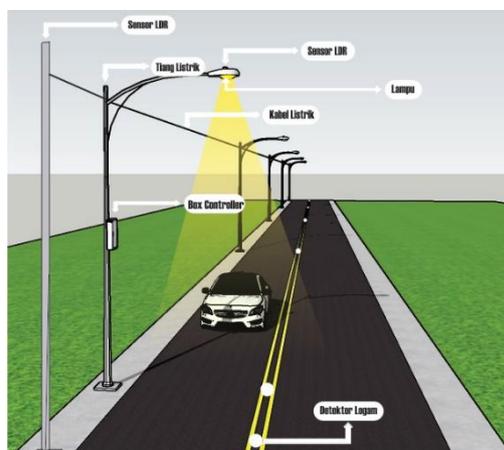
1. Perancangan Desain

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat desain dari alat. Setelah membuat desain alat, kemudian membuat pengembangan prototype sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Berikut merupakan desain blok diagram sistem komunikasi datamultipoint.

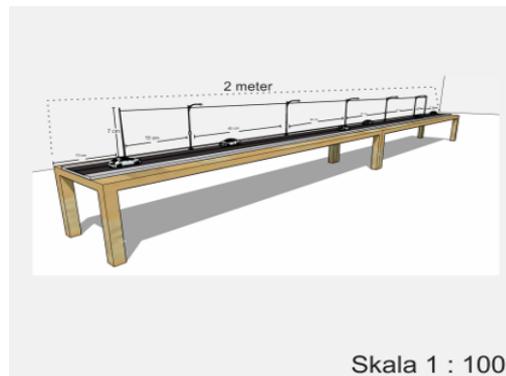


Gambar 2. Blok Diagram

Berikut merupakan desain ilustrasi secara umum dan secara detail dari sistem lampu jalan pintar hemat energi berbasis komunikasi data multipoint.



Gambar 3. Ilustrasi Gambar Produk



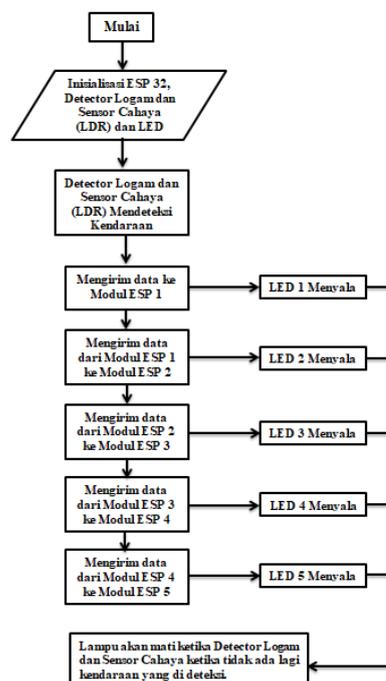
Gambar 4. Desain 3D Produk



Gambar 5. Hasil Prototype Produk

2. Perancangan Prinsip Kerja Alat

Pada tahap ini peneliti menggambarkan rancangan tampilan, interaksi, maupun proses yang terjadi pada produk yang dirancang. Adapun rancangan prinsip kerja alat digambarkan melalui flowchart berikut:



Gambar 5. Flowchart

c. Evaluasi Prototyping

Evaluasi ini dilakukan oleh user apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan user. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

d. Mengkodekan Sistem (Coding)

Pembuatan kode program pada alat merupakan kegiatan menerjemahkan desain ke dalam bahasa pemrograman sehingga alat dapat bekerja sesuai dengan prinsip kerja yang telah dirancang. Dalam tahap ini pengkodean sistem dilakukan untuk membuat program dari sistem multipoint di mana bisa saling komunikasi antar lampu satu dengan lampu yang lainnya. Software yang digunakan adalah ESP32 dengan bahasa menggunakan bahasa pemrograman sendiri yang menyerupai bahasa C sehingga membuat operasi input/output lebih mudah.

e. Menguji Sistem

Tahap selanjutnya adalah menguji kinerja alat. Pertama-tama dilakukan pengujian pada masing-masing komponen baik hardware maupun software. Kemudian, semua komponen diintegrasikan untuk diuji coba. Setiap komponen kecil diuji coba apakah ada yang mengalami kerusakan. Jika pada pengujian terjadi kesalahan atau ada komponen dan program yang tidak bekerja sesuai dengan fungsinya, maka harus diulangi pada tahap membangun prototyping dan mengkodekan sistem, kemudian melakukan pengujian ulang. Jika pengujian tidak terjadi masalah dan semua komponen dan program berkerja sesuai dengan fungsinya maka alat siap untuk digunakan.

f. Evaluasi Sistem

Pada tahap ini aplikasi yang telah berhasil diuji akan kembali dievaluasi oleh 2 orang ahli. Apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan, jika tidak, ulangi ke tahap 4 dan 5.

g. Implementasi Sistem

Tahap akhir adalah mengimplementasikan sistem jika sistem bekerja dengan baik ketika diuji dan sesuai harapan.

3.2 Pengukuran dan Pengujian

a. Pengukuran

Hasil pengukuran digunakan untuk mengetahui berapa besar daya listrik (Watt) yang digunakan produk dan sistem penerangan konvensional dengan besaran beban listrik yang sama dalam rentang waktu selama satu bulan, dengan demikian dapat dibandingkan dan diketahui seberapa hemat daya produk yang dikembangkan.

Alat ukur yang digunakan yaitu kWh Meter.

Tabel 5. Pengukuran Daya

No.	Pemakaian Daya Listrik Oleh Produk(watt)	Selama (S)	Pemakaian daya listrik oleh system konvensional(watt)	Selama (s)	Selisih daya(watt)
1	0,040	10	0,255	62	0,010
2	0,057	14	0,255	62	0,010
3	0,049	12	0,255	62	0,010
4	0,061	15	0,255	62	0,010
5	0,045	11	0,255	62	0,010

Data instrumen pengukuran Sensor Cahaya (LDR) dan Detector Logam.

Tabel 6. Pengukuran Sensor Cahaya dan Detector Logam

No.	Jarak Deteksi	Status Sensor PIR		Status Sensor Proximity	
		Berfungsi	Tidak Berfungsi	Berfungsi	Tidak Berfungsi
1	10 cm	✓		✓	
2	20 cm	✓		✓	
3	30 cm	✓		✓	
4	40 cm	✓		✓	
5	50 cm	✓		✓	

b. Pengujian Functionality

Instrumen untuk pengujian karakteristik *functionality* menggunakan metode *black box* testing di mana penguji akan menilai berdasarkan instrumen berupa *test case* dan skala *Guttman*. Skala *Guttman* merupakan skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval. Pengujian ini dilakukan guna mengetahui fungsional dari sistem apakah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

Instrumen pengujian *functionality* berisi tabel seperti berikut:

Tabel 7. Instrumen pengujian aspek *functionality*

No.	Requirement Yang Diuji	Butir Uji	Hasil	
			Ya (✓)	Tidak (✓)
1	<i>Hardware</i>	Apakah ESP32 berfungsi dengan baik?	✓	
2	<i>Hardware</i>	Apakah Sensor Cahaya (LDR) berfungsi dengan baik?	✓	
3	<i>Hardware</i>	Apakah Detector Logam berfungsi dengan baik?	✓	
4	<i>Hardware</i>	Apakah LED berfungsi dengan baik?	✓	
5	<i>Hardware</i>	Apakah sensor cahaya dapat mendeteksi kendaraan yang lewat?	✓	
6	<i>Hardware</i>	Apakah Detector Logam mendeteksi kendaraan yang lewat?	✓	
7	<i>Software</i>	Apakah Lampu jalan menyala sendiri ketika ingin di lewati kendaraan?	✓	
8	<i>Software</i>	Apakah Lampu jalan mati sendiri ketika di sudah di lewati kendaraan?	✓	

c. Pengujian Usability

Pengujian karakteristik *usability* dilakukan menggunakan kuesioner atau angket yang diisi oleh responden secara

langsung setelah responden mencoba sistem yang dibuat. Kuesioner yang digunakan adalah USE *Questionnaire* berjumlah 30 pertanyaan yang dibagi ke dalam 4 kriteria yaitu *usefulness* (kegunaan), *ease of use* (kemudahan pengguna), *ease of learning* (kemudahan mempelajari), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil Prototype produk yang peneliti kembangkan menunjukkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Dimana energi yang digunakan dalam menyalakan lampu tidak terlalu banyak karena energi hanya digunakan ketika ada kendaraan (Benda) melewati sensor yang terpasang. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini jika diterapkan akan sangat membantu dalam penerangan lampu jalan hemat energi.

Adapun saran peneliti yaitu alat ini bisa dikembangkan lagi dengan menambahkan pada setiap lampu jalan memiliki sensor sebagai pendeteksi kendaraan. Karena jika hanya antara ujung lampu jalan yang memiliki sensor maka kurang efektif karena berbeda-beda tiap kecepatan kendaraan dan kendaraan bisa jadi berhenti di antara lampu jalan yang tidak memiliki sensor.

REFERENSI

- [1] S. Dendy, "Rancang bangun detektor logam dan kadarnya menggunakan sensor proximity berbasis arduino nano.URL." 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/21431>.
- [2] D. P. J. Kota, "Standar Perencanaan Geometrik Untuk Jalan Perkotaan, Direktorat Jenderal Bina Marga Departemen Pekerjaan Umum." Jakarta, 1992.
- [3] E. A. Prasetyo, "Arsitektur dan Fitur ESP32." 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.edukasielektronika.com/2019/07/arsitektur-dan-fitur-esp32-module-esp32.html>.
- [4] Sugiarto, "Perancangan Dan Implementasi Lampu Jalan Otomatis Dengan Menggunakan Solar Cell Berbasis ATMEGA 8535." 2014.
- [5] Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [6] Sugiyono, *METODE PENELITIAN EVALUASI Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi*. Alfabeta, 2018.