ABSTRAK

Videotron di Indonesia menjadi solusi baru dalam dunia periklanan. Dengan

konsep menyatukan antara media luar ruang (outdoor) dengan media dalam ruang

(indoor). Videotron sering juga disebut sebagai digital billboard atau billboard

elektronik karena pada dasarnya videotron sejenis dengan billboard, hanya berbeda

formatnya saja, yaitu videotron berbentuk audio visual.

Permasalahan menggunakan media promosi dengan videotron, sebagian

besar importer atau agen penjualan videotron tidak memiliki teknisi yang baik dan

kemampuan pengetahuan teknisi menjadi sebab tidak baiknya maintenance yang

dilakukan. Dibeberapa daerah ada yang memiliki kondisi alam yang berbeda

sehingga kondisi cuaca seperti hujan dapat mempengaruhi kualitas perangkat

videotron itu sendiri. Sering terjadinya kerusakan pada sebagian komponen

videotron akibat dari adanya sambaran petir pada saat videotron beroperasi.

Melalui penelitian ini dibuat sebuah sistem kontrol dan monitoring

videotron berbasis Internet of Things (IoT). Sistem kontrol dan monitoring ini

dirancang dengan menggunakan beberapa komponen yang terdiri dari sensor

cahaya untuk mendeteksi intensitas cahaya pada layar videotron, sensor suhu dan

kelembaban DHT11, sensor hujan, dan NodeMCU esp8266 yang dapat

mengirimkan data melalui jaringan internet. Operator dapat melihat keadaan terkini

disekitar videotron melalui website monitoring serta dapat melakukan kontrol

terhadap videotron seperti mematikan videotron apabila ditemukan nilai data sensor

yang diterima menunjukkan kondisi cuaca buruk. Alat ini dapat bekerja dengan

baik sesuai dengan standar ITU-T G.1010 dengan perhitungan kinerja sistem

mendapatkan nilai rata-rata delay saat aktivitas monitoring sebesar 1.205 s dan nilai

rata-rata delay saat aktivitas controlling sebesar 0.048 s. Lalu nilai rata-rata

throughput yang didapat saat aktivitas monitoring sebesar 429.35 bps, sedangkan

nilai rata-rata *throughput* saat aktivitas controlling sebesar 4731 bps.

Kata Kunci: IoT, komunikasi, videotron, esp8266.

iv