



Available online at : <http://bit.ly/InfoTekJar>

InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan

ISSN (Print) 2540-7597 | ISSN (Online) 2540-7600



System Digital

Model Dan Simulasi *Prototype* Rangkaian Digital Konversi Gerbang *AND*, *OR*, *NOT* Menjadi Gerbang *NAND* Dan *NOR*

Helmi Fauzi Siregar ¹, Muhammad Dedi Irawan ²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Asahan, Jl. Jend. Ahmad Yani Kisaran 21244, Sumatera Utara, Telp : (0623) 347222

KEYWORDS

Gerbang *AND*, *OR*, *NOT*, Rangkaian Multilevel, Gerbang *NAND* dan *NOR*, *Prototype*

CORRESPONDENCE

Phone: 085362553530

E-mail: fauzi.helmi.hf@gmail.com

A B S T R A K

Dalam mempelajari rangkaian digital, khususnya pada materi gerbang logika pada sistem digital ada sebuah Rangkaian kombinasi Gerbang *AND*, *OR*, *NOT* yang dapat dikonversi ke Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR*. Pada konversi Rangkaian kombinasi tersebut dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu Melalui penyelesaian persamaan logika/boolean dan langsung dari gambar padanan. Gerbang *NAND* dan *NOR* ini disebut juga Rangkaian Multilevel yang artinya dengan mengimplementasikan Gerbang *NAND* atau *NOR*, akan ada banyak level / tingkatan mulai dari sisi input sampai dengan sisi output. Pada penelitian ini fokus pembahasan pada proses konversi dari Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* ke Rangkaian menggunakan Gerbang *NAND* dan *NOR*. Dengan ini penelitian akan membuat suatu *Prototype* Rangkaian kombinasi Gerbang *AND*, *OR*, *NOT* yang dikonversi dengan Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* sebagai model alat simulasinya.

PENDAHULUAN

Rangkaian digital adalah matakuliah yang ada di setiap perguruan tinggi baik swasta maupun negeri. Pada rangkaian digital dipelajari tentang karakteristik Gerbang Logika. Dimana Gerbang Logika itu sendiri terdiri dari tujuh bagian, yaitu *AND*, *OR*, *NOT*, *NAND*, *NOR*, *Ex-OR*, dan *Ex-NOR*. Pada gerbang logika ada dua gerbang yang dikenal gerbang Multilevel yaitu gerbang *NAND* dan *NOR*. Gerbang Multilevel inilah yang dapat dijadikan sebagai gerbang untuk melakukan konversi Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* menjadi Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR*. Dimana pemakaian Gerbang *NAND* dan *NOR* dalam sebuah Rangkaian Digital adalah untuk dapat mengoptimalkan pemakaian seluruh gerbang yang terdapat dalam sebuah IC, sehingga menghemat biaya.

Konversi Rangkaian kombinasi gerbang *AND*, *OR*, *NOT* ke Rangkaian Gerbang *NAND*, dan *NOR* berdasarkan referensi-referensi yang didapat ada dua cara, yaitu Melalui penyelesaian persamaan logika/boolean dan langsung dari gambar padanan..

Penulis ingin membahas pada penelitian ini, yaitu pada <https://doi.org/10.30743/xxxxx>

rangkaian kombinasi gerbang *AND*, *OR*, *NOT* dapat merubah rangkaian kombinasi tersebut menjadi Rangkaian *NAND* dan *NOR* saja. Dimana rangkaian kombinasi nanti akan diberikan input 3(tiga) input bit dan menghasilkan output yang sama. Kemudian Rangkaian kombinasi tersebut akan dikomversikan menjadi Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* saja yang akan menghasilkan output yang sama.

Penulis ingin menyajikan pada penelitian ini dalam bentuk *Prototype* untuk menjadi alat yang dapat membantu memahami konversi rangkaian kombinasi tersebut ke dalam Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* saja. Kemudian yang ingin penulis ungkap pada penelitian ini adalah bahwa Rangkaian kombinasi tersebut dapat dirubah dengan cepat dengan hanya Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* saja.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* dikonversikan dengan menggunakan Gerbang *NAND* dan *NOR* ?
2. Bagaimana hasil output antara rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* setelah dikonversi dengan rangkaian *NAND* dan *NOR* ?

[Attribution-NonCommercial 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/), Some rights reserved

Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya membahas konversi Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* dengan menggunakan Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* saja.
2. Hasil konversi akan ditampilkan pada LCD
3. Konversi Rangkaian kombinasi dilakukan dengan menggunakan *Prototype* Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR*.

Tujuan Penelitian

1. Membuat dan menerapkan model *Prototype* untuk alat praktek di dalam memahami proses konversi Rangkaian kombinasi Gerbang *AND*, *OR*, *NOT*.
2. Mengevaluasi rangkaian kombinasi dengan rangkaian yang menggunakan gerbang logika *NAND* dan *NOR*.
3. Membuat alat simulasi berupa *Prototype* di dalam mempraktekkan proses konversi Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* dengan Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR*.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

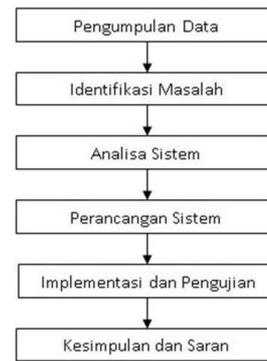
1. Dapat memberikan hasil secara cepat, tepat, dan akurat dalam melakukan konversi Rangkaian kombinasi *AND*, *OR*, *NOT* dengan Rangkaian yang menggunakan Gerbang *NAND* dan *NOR*.
2. Dapat membantu mahasiswa dikalangan perguruan tinggi swasta maupun negeri dalam memahami proses konversi Rangkaian kombinasi Gerbang *NAND* dan *NOR* yang dilakukan.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode *Deskriptif*
 Pada metode ini data yang ada dikumpulkan, disusun, dikelompokkan, dianalisa sehingga diperoleh beberapa gambaran yang jelas pada masalah penelitian tersebut.
2. Metode *Komperatif*
 Pada metode ini penganalisaan di lakukan dengan cara membandingkan teori dan praktek sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang persamaan dan perbedaan diantara keduanya.

Adapun kerangka kerja dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka kerja penelitian

Untuk tahapan perancangan ini ada beberapa tahapan yang penulis lakukan :

1. Penggambaran model rancangan dengan UML (*Unified Modelling Language*)
2. Penggambaran simulasi dinamis dari *prototype* yang dibuat
3. Mekanisme Implementasi dan Pengujian dari *prototype* yang dibuat.

HASIL DAN DISKUSI

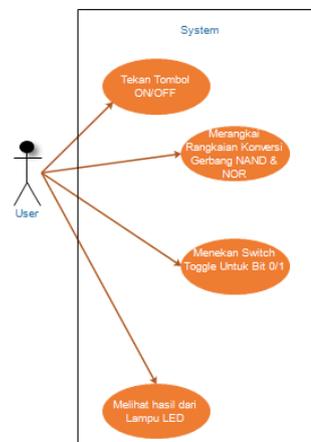
Analisa sistem yang didapatkan dengan menggunakan metode *deskriptif* adalah perancangan rangkaian gerbang logika yang menggunakan *power supply* sebagai *input* (masukan) tegangan ke PCB rangkaian dengan IC 7400 dan 7402 sebagai rangkaian gerbang logika *NAND* dan *NOR* dengan terhubung pada saklar *toogle* untuk logika input 0 (Low) dan 1 (high) dan output keluaran yang dihasilkan adalah dengan lampu LED hidup untuk logika 1 (*High*) dan lampu LED mati untuk logika 0 (*Low*).

1. Arsitektur Sistem Rangkaian Gerbang Logika



Gambar 2. Asitektur Sistem Rangkaian Gerbang Logika

2. Use Case Diagram



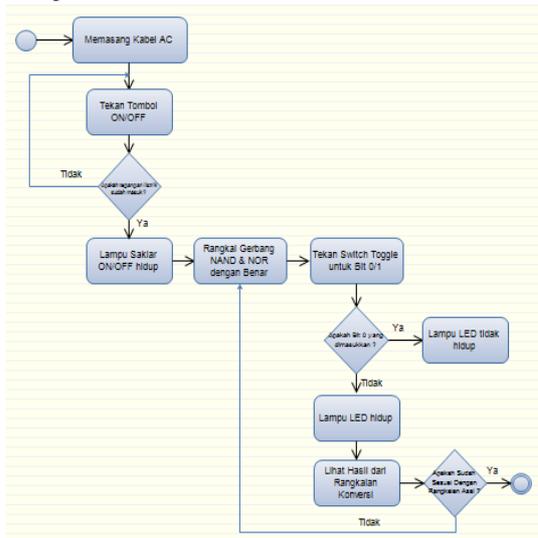
Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Digital Trainer

Keterangan : *User* menghidupkan Digital Trainer dengan menekan tombol ON/OFF, kemudian merangkai rangkaian

konversi Gerbang *NAND* dan *NOR*. Setelah itu menekan *Switch Toggle* untuk memberikan Bit 0/1 dan melihat hasilnya apakah sudah sesuai dengan hasil dari rangkaian asal.

3. *State Machine Diagram*

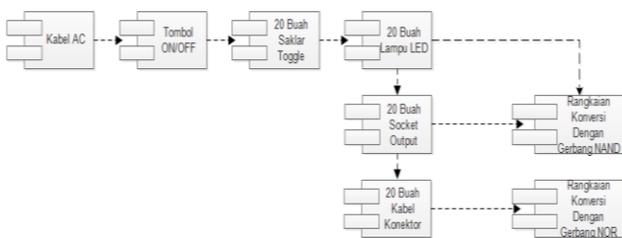
State Machine Diagram merupakan gambaran perlakuan terhadap sistem *Digital Trainer* yang dibuat. Dimana User melakukan kegiatan untuk merangkai rangkaian konversi dengan Gerbang *NAND* dan *NOR* dari Rangkaian Asal yang di Uji Coba. Berikut ini gambar 4. *State Machine Diagram* aliran *behavior* pada sistem.



Gambar 4. *State Machine Diagram* Sistem *Digital Trainer*

4. *Component Diagram*

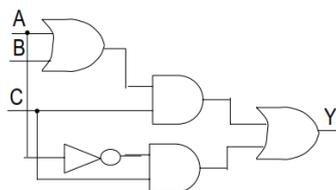
Component diagram merepresentasikan paket fisik dari *Digital Trainer*. *Component diagram* juga menunjukkan *interface* yang digunakan untuk komunikasi antar komponen. Berikut ini adalah gambar 5. *component diagram* dari sistem yang dibangun.



Gambar 5. *Component Diagram* Sistem *Digital Trainer*

5. Rangkaian Asal

Berikut ini adalah gambar dari Rangkaian Asal yang akan dikonversikan :



Gambar 6. Rangkaian Asal

Dari gambar 6. Apabila diinputkan dengan 3-input Bilangan Biner adalah sebagai berikut :

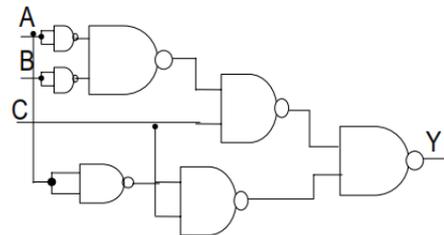
Tabel Kebenaran 3-Input

INPUT			OUTPUT
A	B	C	Y
0	0	0	0
0	0	1	1
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	1	1

6. Rangkaian Konversi

6.1 Rangkaian Konversi Dengan Gerbang *NAND*

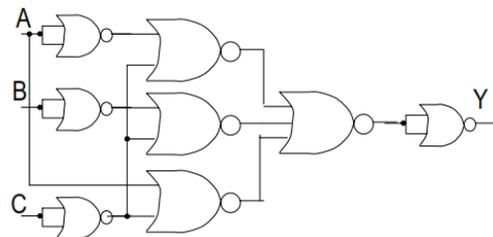
Berikut ini adalah gambar rangkaian konversi dengan gerbang *NAND* :



Gambar 7. Rangkaian Konversi Dengan Gerbang *NAND*

6.2 Rangkaian Konversi Dengan Gerbang *NOR*

Berikut ini adalah gambar rangkaian konversi dengan gerbang *NOR* :



Gambar 8. Rangkaian Konversi Dengan Gerbang *NOR*

Dari gambar rangkaian konversi diatas didapatkan dari penyederhanaan dengan menggunakan Tabel Padanan Gambar (Tocci R.J., 2007) berikut ini :

GERBANG	NAND	NOR

Maka tabel kebenaran dari Rangkaian Konversi diatas adalah sama hasil outputnya dengan tabel kebenaran Rangkaian Asal.

Tabel Kebenaran 3-Input

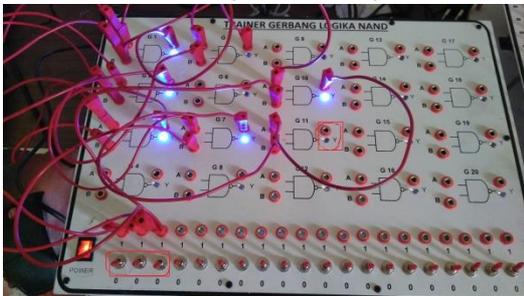
INPUT			OUTPUT
A	B	C	Y
0	0	0	0
0	0	1	1
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	1	1

7. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Tahapan Implementasi

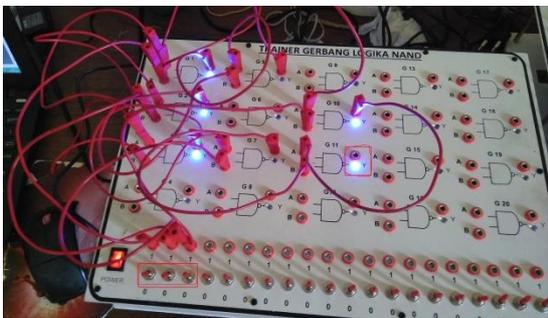
Berikut ini adalah implementasi *Prototype* Digital Trainer yang dibuat dan dilakukan pada Rangkaian Asal ketika dikonversikan menggunakan Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR* :

1. Hasil Konversi Dari Rangkaian Gerbang *NAND*



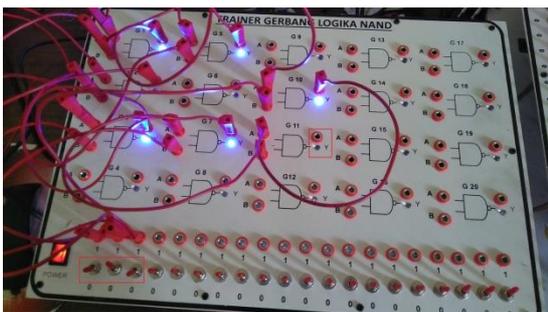
Gambar 9. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,0,0.

Dari Gambar 9 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,0,0 menghasilkan output $Y = 0$.



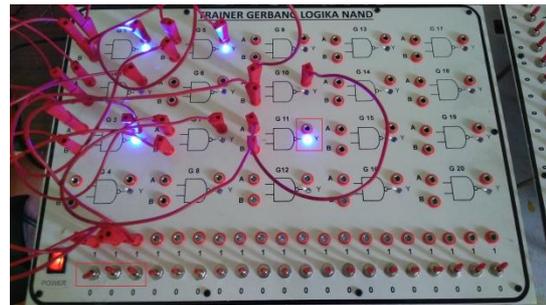
Gambar 10. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,0,1.

Dari Gambar 10 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,0,1 menghasilkan output $Y = 1$.



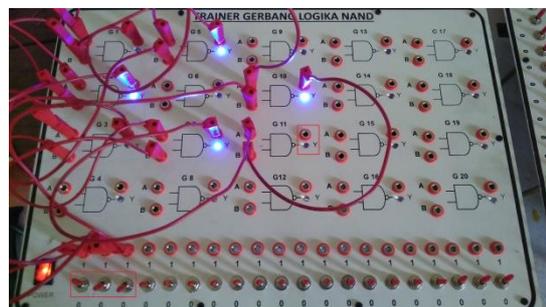
Gambar 11. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,1,0.

Dari Gambar 11 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,1,0 menghasilkan output $Y = 0$.



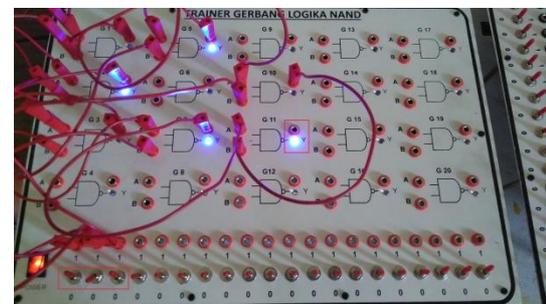
Gambar 12. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,1,1.

Dari Gambar 12 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,1,1 menghasilkan output $Y = 1$.



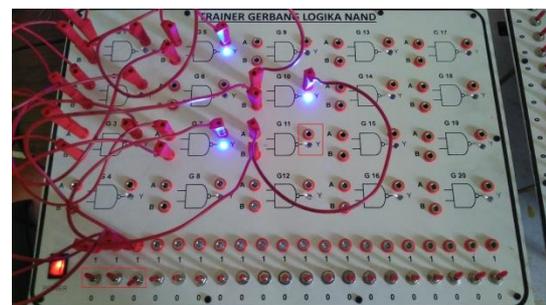
Gambar 13. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,0,0.

Dari Gambar 13 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,0,0 menghasilkan output $Y = 0$.



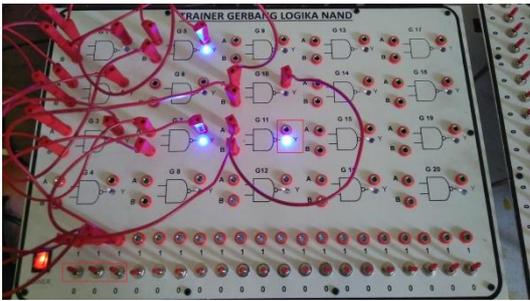
Gambar 14. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,0,1.

Dari Gambar 14 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,0,1 menghasilkan output $Y = 1$.



Gambar 15. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,1,0.

Dari Gambar 15 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,1,0 menghasilkan output $Y = 1$.



Gambar 16. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,1,1.

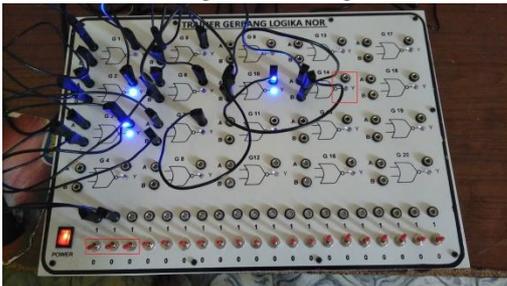
Dari Gambar 16 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,1,1 menghasilkan output $Y = 1$.



Gambar 20. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,1,1.

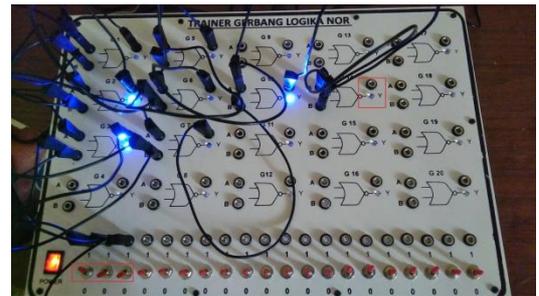
Dari Gambar 20 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,1,1 menghasilkan output $Y = 1$.

2. Hasil Konversi Dari Rangkaian Gerbang NOR



Gambar 17. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,0,0.

Dari Gambar 17 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,0,0 menghasilkan output $Y = 0$.



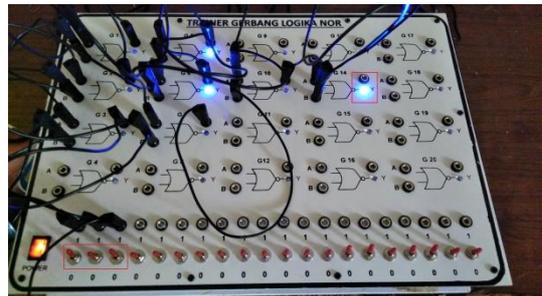
Gambar 21. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,0,0.

Dari Gambar 21 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,0,0 menghasilkan output $Y = 0$.



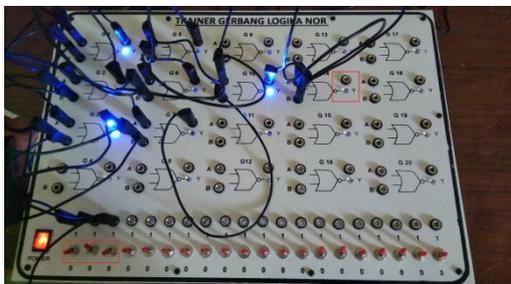
Gambar 18. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,0,1.

Dari Gambar 18 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,0,1 menghasilkan output $Y = 1$.



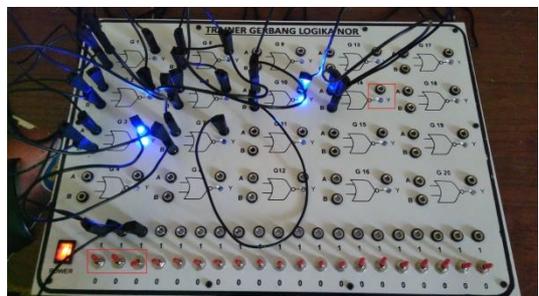
Gambar 22. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,0,1.

Dari Gambar 22 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,0,1 menghasilkan output $Y = 1$.



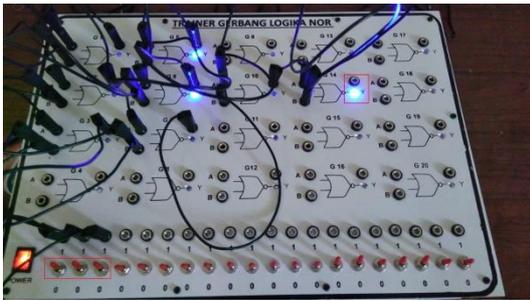
Gambar 19. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 0,1,0.

Dari Gambar 19 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 0,1,0 menghasilkan output $Y = 0$.



Gambar 23. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,1,0.

Dari Gambar 23 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,1,0 menghasilkan output $Y = 1$.



Gambar 24. *Prototype* Digital Trainer Dengan Input 1,1,1.

Dari Gambar 24 diatas, terlihat *prototype* digital trainer dengan inputan 1,1,1 menghasilkan output $Y = 1$.

KESIMPULAN

Prototype yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai alat simulasi pembelajaran sistem digital dalam memahami rangkaian multilevel *NAND* dan *NOR*.

Prototype yang dihasilkan dapat memberikan hasil *output* yang sama dari rangkaian asal yang dibentuk dari rangkaian Gerbang *AND*, *OR*, *NOT* dengan rangkaian konversi yang dibentuk dari Rangkaian Gerbang *NAND* dan *NOR*.

Prototype yang dibuat ini dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa bahwa membuat rangkaian multilevel tersebut dapat dengan mudah diimplementasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih Kepada Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi atas pembiayaan Penelitian Dosen Pemula (PDP) sebesar Rp. 19.647.000,- dengan SK. Nomor T/199/L1.3.1/PT.01.03/2019.

REFERENSI

- [1]. Mathius Nugroho. 2015. Rangkaian Adder Dengan Seven Segment. Skripsi. Fakultas Teknologi Industri Universitas Internasional, Batam
- [2]. Muhammad Irmansyah. 2009. Gerbang Logika Berbasis Programmable Logic Device (PLD). *Elektron*. Vol. 1, No. 1. 75-81.
- [3]. Kurniawan, Fredly. 2005. *Jurnal Sistem Digital Konsep Dan Aplikasi Volume 3*. Yogyakarta: Gava Media
- [4]. Abdul Jabar. (2011). "Pemodelan dan Simulasi Dinamis Pendeteksi Dini Gempa Pada Gedung". Universitas Putra Indonesia YPTK Padang : Tesis M.Kom.
- [5]. Law, A. and Kelton W., 2000, "Simulation Modelling and Analysis", 3rd, Mc Graw-Hill.
- [6]. Tocci R.J., et al. (2007). "Digital Systems Principles And Applications", 10^{ed}, Pearson Prentice Hall.

- [7]. Martin Fowler. (2005). "UML Distilled." 3th. Ed. A Brief Guide to the Standard Object Modelling Language : Andi. 151-160.

BIOGRAFI PENULIS



Helmi Fauzi Siregar

Bekerja sebagai Dosen di Perguruan Tinggi Swasta Universitas Asahan dari Tahun 2016 sampai dengan sekarang. Telah memenangkan PDP Hibah DIKTI sebanyak dua kali dan banyak membuat artikel-artikel ilmiah yang dimuat di dalam jurnal Nasional.



Muhammad Dedi Irawan

Bekerja sebagai Dosen di Perguruan Tinggi Swasta Universitas Asahan dari Tahun 2016 sampai dengan sekarang. Telah memenangkan PDP Hibah DIKTI sebanyak 1 kali dan membuat artikel-artikel ilmiah yang dimuat di dalam jurnal Nasional dan International.