

PENAMPIL NOMOR PERGANTIAN PEMAIN PADA PERTANDINGAN SEPAK BOLA BERBASIS MIKROKONTROLER AT89S51

Didik Herwanto

995114020

INTISARI

Dalam pertandingan sepak bola dipastikan adanya pergantian pemain. Dan untuk menampilkan nomor pemain diperlukan papan penampil. Telah dibuat sebuah alat penampil yang berupa LED *Matrix* yang proses kerjanya dikendalikan oleh mikrokontroler AT89S51.

Mikrokontroler diprogram sebagai pengendali penampil nomor dengan menggunakan bahasa *assembly*. Alat ini menggunakan LED yang disusun secara *Matrix* 4 x 7 sebanyak 4 buah untuk dapat menampilkan 4 karakter angka, *keypad matrix* 4 x 3 untuk memasukkan nomor pemain yang ingin diganti dan yang menggantikan. Banyaknya karakter angka yang dapat ditampilkan adalah 4 digit.

Kata kunci : Penampil angka

**PLAYER EXCHANGE NUMBER DISPLAY IN THE SOCCER GAME
BASED ON AT89S51 MICROCONTROLLER**

Didik Herwanto

995114020

ABSTRACT

Player exchange in a soccer match is surely needed. Therefore, it needs a display board to display the players number. Because of that has been made a LED matrix display device. Which process is controlled by AT89S51 Microcontroller.

Microcontroller is programmed as a display number controller which uses an assembly language. This device uses LED which is arranged in four 4 x 7 matrix to display four character numbers and matrix keypad 4 x 3 to fill in the players' number which are intended to be exchanged. There are four digits of characters which are displayed in the display board.

Keyword : Display number