

## ABSTRAK

(Iwan Santoso, 2022), *Rancang Bangun Mesin Pembuat Minum Otomatis Berbasis Internet Of Things (IoT), Teknik Elektro, Fakultas Teknik UNIPA Surabaya,*

*Dosen Pembimbing Akbar Sujiwa, S.Si, M.Si.*

Pesatnya perkembangan dalam teknologi otomatis pada saat ini merambah ke segala bidang khususnya dalam bidang makanan dan minuman. Salah satunya adalah mesin minuman otomatis yang dapat membantu dalam membuat minuman lebih praktis dan higienis dalam menjaga steril saat membuat minuman dalam hal penakaran bahan-bahan minuman proses pengadukan dan penuangan air. Pada mesin minuman otomatis, di suatu supermarket masih banyak suatu kelemahan yaitu pengguna masih melakukan kontak fisik, seperti menghampiri dan menekan menu dan menunggu proses selesai. Berdasarkan permasalahan tersebut, terbentuk suatu pemikiran untuk merancang dan membuat sebuah mesin minuman otomatis berbasis *Internet Of Things (IOT)* yang dapat membantu para pengguna dalam hal pembuatan minuman. Pengguna cukup memilih menu minuman apa yang diinginkan pada smartphone android yang terkoneksi ke akses point, maka mesin tersebut akan membuat minuman sesuai menu yang dipilih. Pengguna hanya butuh mengambil minuman ketempat yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil pengujian dan Analisa yang dilakukan mesin ini membantu pengguna untuk melakukan pemesanan dan menikmati minuman yang di proses otomatis

**Kata Kunci :** *Mesin Minuman Otomatis, Internet Of Things (IOT).*

## **ABSTRACT**

*(Iwan Santoso, 2022), Design and Build of Internet Of Things (IoT)-Based Automatic Drinking Machine, Electrical Engineering, Faculty of Engineering UNIPA Surabaya, Supervising Lecturer Akbar Sujiwa, S.Si, M.Si.*

*The rapid development of automatic technology at this time has penetrated all fields, especially in the food and beverage sector. One of them is an automatic beverage machine that can assist in making drinks more practical and hygienic in maintaining sterility when making drinks in terms of measuring drink ingredients, stirring and pouring water. In automatic beverage machines, in a supermarket there are still many weaknesses, namely users still make physical contact, such as approaching and pressing the menu and waiting for the process to finish. Based on these problems, an idea was formed to design and build an Internet of Things (IOT) based automatic beverage machine that can assist users in making beverages. Users simply choose what drink menu they want on their Android smartphone that is connected to the access point, then the machine will make drinks according to the selected menu. Users only need to take drinks to the place provided. Based on the results of testing and analysis carried out this machine helps users to place orders and enjoy drinks that are processed automatically.*

**Keywords** : *Automatic Beverage Machine, Internet Of Things (IOT).*