

**ABSTRAK**

Judul : Pemberian Makan Hewan Berbasis Internet of Things  
Nama : Luthfie Aldino Ismail  
Program Studi : Teknik Informatika

Memelihara hewan memiliki manfaat bagi pemiliknya, seperti kucing dan ikan yang dapat menghibur dan menenangkan pemiliknya. Adapun hewan yang dapat dipelihara untuk diolah hasilnya, misalnya ayam. Tetapi masalah yang sering terjadi adalah ketika para pemilik hewan lupa atau sedang berhalangan untuk melakukan pemberian makan peliharaannya waktu yang cukup lama. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi seperti *internet of things* sebagai alat bantu dapat menjadi jawaban untuk masalah ini, Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut. Konsep dari pemberian makan hewan yang diusulkan yaitu dapat dikendalikan dari *smartphone*. Dalam projek ini digunakan modul WiFi NodeMCU 8266 sebagai mikrokontroler dan juga penghubung koneksi internet, motor servo berperan sebagai penggerak penutup tabung makanan dan aplikasi *Blynk* yang berfungsi sebagai alat kendali jarak jauh untuk mengeluarkan makanan hewan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan.

Kata kunci : *Hewan peliharaan, Internet of Things, Pemberian makan*

**ABSTRACT**

Title : Internet of Things-Based Animal Feeding  
Name : Luthfie Aldino Ismail  
Study Program : Computer Science/Informatics

*Keeping animals has benefits for their owners, just as cats and fish can comfort and soothe their owners. The animals that can be kept for processing results, such as chickens. But the problem that often occurs is when animal owners forget or are unable to feed their pets for a long time. One of the uses of technological developments such as the internet of things as a tool can be the answer to this problem. Therefore, this study aims to overcome this problem. The concept of this animal feeding is that it can be controlled from a smartphone. In this project, the NodeMCU 8266 is used as a microcontroller and as an internet connector, a servo motor acts as a driving force for the feeding tube cover and the Blynk application which functions as a remote control device to dispense pet food according to predetermined needs.*

Keywords : *Pets, Internet of Things, Feeding*