

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang menghasilkan produksi sampah yang tinggi, pada tahun 2019 didapatkan data bahwa Indonesia menghasilkan 67 ton sampah. Berbagai upaya telah dilakukan untuk membersihkan sampah terutama sampah yang ada di sungai. Disisi lain Indonesia sebagai negara yang memiliki perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, komputer dan robotika yang sangat pesat. Dari dua parameter tersebut dapat diselesaikan mengenai masalah tentang kurangnya kesadaran membuang sampah ditempatnya menggunakan inovasi teknologi, sehingga masyarakat dapat tertarik dan juga berpartisipasi. RIVERX sebagai robot pembersih sungai berbasis IOT, hadir untuk membantu petugas kebersihan sungai, dimana kendali Robot yang ada di RIVERX di kendalikan oleh masyarakat luas, melalui browser internet sendiri dari rumah masing-masing, dan dikemas dalam bentuk game.

Kata kunci : IOT, Game, Browser

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries that high produces waste production, in 2019 data was obtained that Indonesia produced 67 tons of waste. Various efforts have been made to clean up waste, especially rivers waste. On the other hand, Indonesia as a country that has a very interest about development of technology, computers and robotics. From these two parameters, it can be resolved regarding the problem of lack of awareness of disposing of waste in their place using innovation technology, so that people can be interested and also participate. RIVERX, as an IoT-based river cleaning robot, is here to help river cleaners, where the robot control in RIVERX is controlled by the wider community, through its own internet browser from their respective homes, and packaged in game forms.

Keyword : IOT, Game, Browser