



Internet of Things (IoT)

Media Pembelajaran Praktikum Era 4.0



Handy Ferdiansyah
Zulkifli N



Anggota IKAPI

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-476-1



9 786234 874761

**INTERNET OF THINGS (IOT)
MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIKUM
ERA 4.0**

Handy Ferdiansyah
Zulkifli N



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**INTERNET OF THINGS (IOT)
MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIKUM ERA 4.0**

Penulis : Handy Ferdiansyah
Zulkifli N

Editor : Handy Ferdiansyah
Zulkifli N
Wahyudi Sofyan

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Alfin Nisfulaili M. F.

ISBN : 978-623-487-476-1

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, DESEMBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayahNya sehingga penulis bisa menyelesaikan sebuah buku yang berjudul “Internet of Things (IoT) Media Pembelajaran Era 4.0”.

Buku ini mencoba menyampaikan materi tentang media pembelajaran menggunakan alat internet of things. Tidak hanya membahas tentang konsep namun juga akan menjelaskan secara spesifik dari era industry 4.0, media pembelajaran, alat alat yang digunakan dalam internet of things sampai pembuatan alat *automatic control system* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Penulis menyadari bahwa penyusunan buku ini masih banyak terdapat kekurangan, tetapi penulis yakin bahwa sekecil apapun buku ini semoga tetap memberikan manfaat untuk orang banyak.

Akhir kata demi penyempurnaan buku ini kritik, saran dan masukan pembaca sangat penulis nantikan.

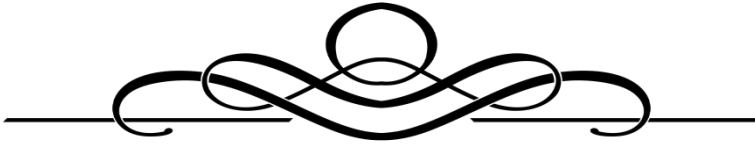
Rappang, 29 November 2022

Penulis

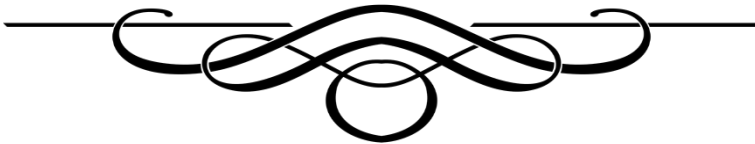
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 ERA INDUSTRI 4.0	1
A. Peran Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0.....	3
B. Mempersiapkan Pendidikan 4.0	5
C. Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0	7
D. Kebijakan Pemerintah di bidang Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.....	9
E. Solusi dalam Menyongsong Pendidikan Indonesia Era 4.0	10
BAB 2 MEDIA PEMBELAJARAN	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Macam-Macam Media Pembelajaran	15
C. Fungsi dan Manfaat Media	20
BAB 3 INTERNET OF THINGS	22
A. Pengertian IoT	22
B. Implementasi IoT	24
C. Implementasi Iot Pada Pendidikan	25
D. Manfaat IoT.....	27
BAB 4 PERANGKAT INTERNET OF THINGS (IOT)	31
A. AIDC.....	31
B. RFID	33
C. Biometrik.....	35
D. Smart Card	39
E. Magnetic Card	42
F. Micro Single Board.....	43
G. Sensor.....	44
BAB 5 INTERNET OF THINGS	47
A. Teknologi.....	47
B. Jaringan Sensor Nirkabel (WSN)	47
C. Identifikasi Frekuensi Radio (RFID).....	48
D. Protokol Internet Versi 6 (IPV6).....	49
E. Model Penilaian Startup.....	49
F. Startup IoT - Akuisisi	51
G. Rising Start-ups	52

H. IOTAS.....	54
I. EVRYTHING.....	54
J. BluFlux.....	54
K. Pavegen.....	55
BAB 6 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	56
A. Rancangan Alat Automation Control System	56
B. Implementasi Automation Control System Media Pembelajaran Berbasis Iot	59
DAFTAR PUSTAKA	63
TENTANG PENULIS	68



**INTERNET of THINGS (IoT)
MEDIA PEMBELAJARAN
PRAKTIKUM ERA 4.0**



BAB

1

ERA INDUSTRI 4.0

Revolusi Industri terdiri dari 2 (dua) kata yaitu revolusi dan industri. Revolusi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), artinya berubah sangat cepat, sedangkan pengertian Industri adalah suatu badan usaha yang melakukan proses produksi. Jadi jika dua (2) gabungan kata berarti perubahan proses produksi yang cepat. Perubahan cepat ini berhasil bertujuan untuk meningkatkan jumlah barang yang diproduksi (*quantity*), tetapi juga meningkatkan mutu produksi (kualitas). Istilah "revolusi industri" diperkenalkan oleh Friedrich Engels dan Louis-Auguste Blanqui pada pertengahan abad ke-19. Revolusi industri itu juga bekerja dari waktu ke waktu. Dekade terakhir telah berlalu bisa disebut memasuki fase keempat 4.0. Ubah setiap fase memberikan perbedaan yang jelas dalam hal penggunaan. tahap awal (1.0) fokus pada deteksi mesin terpusat (penekanan) pada mekanisasi produksi. Fase kedua (2.0) telah dimulai dalam fase produksi massal yang terintegrasi dengan kontrol kualitas dan normalisasi. Tahap ketiga (3.0) memasuki tahap homogenisasi secara massal berdasarkan komputer mikro terintegrasi. Panggung keempat (4.0) membawa digitalisasi dan otomatisasi perpaduan Internet dengan manufaktur. Hasil revolusi industri 4.0 adalah munculnya fenomena inovasi terobosan. Efek dari fenomena ini telah mempengaruhi semua bidang kehidupan, mulai dari industri, ekonomi, pendidikan, politik, fenomena ini juga berhasil mengubah gaya hidup dan pola pikir masyarakat dunia. Disruptive Innovation secara sederhana dapat dipahami sebagai fenomena pecahnya pelaku industri lama (*incumbent*) oleh pelaku industri baru karena kemudahan teknologi informasi.

BAB 2

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius”, yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau penghubung sesuatu hal atau pesan dari satu sisi lain. Jadi pengajar, buku teks, modul, dan e-book serta lingkungan sekolah juga termasuk sebagai media” (Ferdiansyah, 2022).

Media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar antara pengajar dan pelajar untuk menyampaikan pesan atau materi pengajaran, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, dan memberikan peningkatan pada perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada pelajar karena mudah ditanggapi dengan sensasi taktil dan visual. Karena di masa pandemi, penggunaan media ini tidak memungkinkan dengan interaksi langsung yang menjadi batasan. Menurut Rusman (2012) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang memungkinkan pelajar untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan bisa mengingatnya dalam waktu yang relatif lama dibanding dengan penyampaian materi hanya dengan cara tatap muka dan metode ceramah tanpa alat bantu (Ferdiansyah, 2022).

Media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Islamiah, 2019) merupakan “alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi

BAB 3 | INTERNET of THINGS

A. Pengertian IoT

Baru-baru ini, kami memperhatikan dan mengikuti berita tentang teknologi terbaru seputar sistem tertanam sistem, lebih khusus lagi, teknologi yang biasa diterapkan pada pekerjaan sehari-hari. Memprediksi tren masa depan, sebagian besar perangkat di sekitar kita akan terhubung ke Internet atau umumnya dikenal sebagai Internet of Things.

Menurut Wikipedia, Internet of Things, juga dikenal dengan akronim IoT sebuah konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat konektivitas Internet koneksi permanen. Tentang fitur seperti berbagi data, kendali jarak jauh, dan dll., termasuk objek dunia nyata. Misalnya makanan, elektronik, koleksi, perangkat apa pun, termasuk kehidupan, semuanya terhubung ke jaringan local dan secara global berkat sensor bawaan yang selalu aktif.

Arti lain yang mirip, *Internet of Things* (IoT) adalah sebuah konsep/skenario di mana a objek yang mampu mentransmisikan data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia ke manusia atau manusia ke komputer.

"A Things" di *Internet of Things* dapat didefinisikan sebagai objek, misalnya seseorang dengan monitor jantung yang ditanamkan, peternakan dengan pemancar microchip, mobil telah dilengkapi dengan sensor bawaan untuk memperingatkan pengemudi saat tekanan ban rendah. Sejauh ini, IoT paling erat kaitannya dengan komunikasi mesin-ke-mesin (M2M). Produksi dan listrik, minyak dan gas. Produk dibangun dengan

BAB 4 | PERANGKAT INTERNET of THINGS (IoT)

Internet of Things mencakup semua objek dan perangkat yang menggunakan jaringan nirkabel dan Internet dalam sistem mereka. Perangkat akan dapat mengirimkan data dan mengirimkan melalui jaringan tanpa campur tangan manusia. Berkat chip komputer canggih saat ini dan jaringan nirkabel yang tak terhitung jumlahnya, hampir semua perangkat dapat menjadi bagian dari Internet of Things.

Adapun beberapa komponen-komponen dari perangkat Internet of Things (IoT) sebagai berikut :

A. AIDC

Identifikasi otomatis dan pemulihan data (AIDC) mengacu pada metode yang digunakan untuk mengidentifikasi objek dengan algoritma komputasi. Misalnya, barcode, identifikasi frekuensi radio (RFID), biometrik, strip magnetik, pengenalan karakter optik (OCR), kartu pintar, dan teknologi pengenalan suara semuanya mencakup algoritma identifikasi yang mengidentifikasi subjek yang akan ditangkap dengan gambar diam, audio, atau video sistem.

AIDC adalah singkatan dari Identifikasi Otomatis dan Pengumpulan Data. AIDC adalah jenis teknologi yang mengumpulkan informasi secara otomatis dan memasukkannya langsung ke dalam sistem komputer tanpa campur tangan manusia. Pengumpulan informasi ini dilakukan dalam bentuk

BAB 5 | INTERNET of THINGS

Definisi dan sejarah Internet of Things (IoT) adalah jaringan luas yang memungkinkan interaksi fisik dan virtual."Ada yang lain". Sistem ini digunakan untuk mengumpulkan dan mengirimkan data dengan memanfaatkan informasi dan teknologi komunikasi. Istilah IoT diciptakan oleh Kevin Aston dan pertama kali digunakan sebagai judul dan disajikan di Procter and Gamble (P&G) pada tahun 1999.

A. Teknologi

Bahkan, perkembangan teknologi microelectromechanical systems (MEMS) menciptakan peluang bagi IoT untuk berkembang pada tujuan yang lebih luas. Beberapa dari teknologi utama ini dijelaskan di area ini.

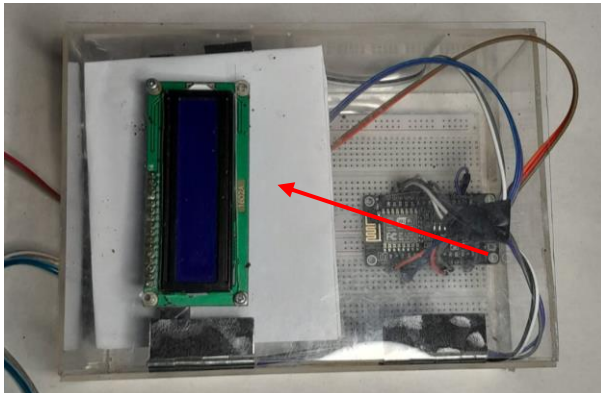
B. Jaringan Sensor Nirkabel (WSN)

Jaringan sensor nirkabel (WSN) terdiri dari node yang mengumpulkan, memproses, dan menyimpan informasi seperti terkait dengan lingkungan tempat mereka berada; contohnya adalah suhu, suara, tekanan, intensitas cahaya, dll. Pada saat yang sama node berkomunikasi satu sama lain dan dengan blok pusat. Sebuah sensor terdiri dari bagian komunikasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan frekuensi radio, bagian pemrosesan mengoordinasikan semua pemrosesan data dan unit data serta bagian catu daya yang menggerakkan sensor. Ketika jaringan node sensor dikembangkan dan komunikasi

BAB 6

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

A. Rancangan Alat Automation Control System



Gambar 6.1 Node MCU ke LCD

Pada Gambar 6.1 merupakan rangkaian alat praktikum yang terdiri dari *microcontroller* Node MCU sebagai perangkat utama yang menginstruksikan modul-modul untuk menampilkan atau mengambil data terhadap objek. LCD (Liquid Crystal Display) merupakan modul yang berfungsi menampilkan data sensor yang telah diproses oleh NodeMCU. Dengan skema pin D1 dan D2 pada NodeMCU terhubung dengan SCL dan SDA pada modul I2C yang ada pada LCD.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Osterwalder, Y. Pigneur and C. L. Tucci, Clarifying business models: origins, present, and future of the concept. *Communications of the Association for Information Systems*, 16(1), pp. 1, 2005
- Abendroth, B., Kleiner, A. & Nicholas, P. (2017). *Cybersecurity policy for the internet of things*. USA: Microsoft Corporation.
- Agrawal, S. & Vieira, D. (2013). A survey on internet of things. *Abakós*, 1(2), 78-95.
- Agus Supriyono, Imam Riadi.(2008)"Rancang Bangun Sistem Hotspot Menggunakan Captive Portal". *Jurnal Sarjana Teknik Informatika Volume 1 Nomor 1*,172-180.
- Amis, D., & Stevenson, H. H. (2001). *Winning angels: the seven fundamentals of early-stage investing*. Armstrong, C., Davila, A., & Foster, G. (2006). *Venture-backed private equity valuation and financial statement information*. *Review of Accounting Studies*,11(1), 119-154.
- Aoun, J. (2018). *Robot-proof : higher education in the age of artificial intelligence*. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1500792>
- B. Jekov, "IoT Business Models", "Conceptual Modeling of IoT Ecosystems, 2017", Sofia: Propeler, 2017
- Bandyopadhyay, D., & Sen, J. (2011). Internet of things: Applications and challenges in technology and standardization. *Wireless Personal Communications*, 58(1), 49-69.
- Baum, J. A., & Silverman, B. S. (2004). Picking winners or building them? Alliance, intellectual, and human capital as selection criteria in venture financing and performance of biotechnology startups. *Journal of business venturing*, 19(3), 411-436.
- Bima Shakti Ramadhan Utomo, Denny Satria, Lulu Mawaddah Wisudawati."Peningkatan Keamanan Kartu Kredit Menggunakan Sistem Verifikasi Sidk Jari di Indonesia", in

Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2012) Vol. 7, 18-19 September, 2012

Caroline Daniels, Mike Herrington and Penny Kew. Global Entrepreneurship Monitor 2015/2016: Special Report on Entrepreneurial Finance. Global Entrepreneurship Research Association, 2016. www.gemconsortium.org.

Chen, Zhiqun, Understanding Java Card 2.0, Learn The Inner Workings of The Java Card Architecture, API, and Runtime Environment,

Davila, A., Foster, G., & Gupta, M. (2003). Venture capital financing and the growth of startup firms. *Journal of business venturing*, 18(6), 689-708.

Dr. Ir. Eko Nugroho, MSi. (2008). Biometrik (Pengenalan) [Online]. Available FTP: filest.distrodoc.com Directory: content/pdf/2014-11-27 File: pengenalan-biometrik.pdf.

Edy Suandi Hamid, Disruptive Innovation: Manfaat Dan Kekurangan Dalam Konteks Pembangunan Ekonomi, <https://law.uii.ac.id/wpcontent/uploads/2017/07/2017-07-27-fh-iii-semnas-disruptive-innovationmanfaat-dan-kekurangan-dalam-konteks-pembangunan-ekonomi-EdySuandi-Hamid.pdf>,

Evans, D. (2012). The Internet of Things How the Next Evolution of the Internet is Changing Everything (April 2011).

GEM 2016 / 2017 Global Report, Retrieved from <http://www.gemconsortium.org/report>

Giorgio, Rinaldo D., Smart cards: A primer Develop on The Java Platform of The Future,

HAR Tilaar & Riant Nugroho, Kebijakan Pendidikan (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008)

Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999)

Hendra Suwardana, *Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental*, JATI UNIK, Vol.1, No.2, (2017)

<http://eprints.polsri.ac.id/1477/3/BAB%20II.pdf>

<http://fundersandfounders.com/what-internet-thinks-based-on-media/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Internet_of_Things

<http://iot.co.id/apa-itu-internet-of-things/>

http://visual.ly/what-internet-thinks?utm_campaign=website&utm_source=sendgrid.com&utm_medium=email

<http://www.flexibility.com>

<http://www.thenextinternet.org/>

<https://baktinews.bakti.or.id/artikel/tantangan-pendidikan-di-era-revolusi-industri-4-0-di-tengah-pandemi-covid-19>

<https://idbigdata.com/official/explandict/automatic-identification-and-capture-aidc/>

<https://lockitron.com/>

[https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-4-0-di-tengah-covid19#:~:text=Pendidikan%20Era%20Revolusi%20Industri%204.0%20adalah%20fenomena%20yang%20merespons%20kebutuhan,internet%20of%20things%20\(IOT\).](https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-4-0-di-tengah-covid19#:~:text=Pendidikan%20Era%20Revolusi%20Industri%204.0%20adalah%20fenomena%20yang%20merespons%20kebutuhan,internet%20of%20things%20(IOT).)

<https://suarakebebasan.id/tantangan-pendidikan-era-revolusi-industri-4-0-di-tengah-pandemi-covid-19/>

<https://vemafacts.com/mengenal-teknologi-aidc/>

Jain, A.K, 2003, *Multimodal User Interfaces: Who's the User?*, Slides, <http://biometrics.cse.msu.edu>

Kasali, R. (2018). *Disruption* (9th ed.). Jakarta: Gramedia.

- Kurniawan, A., Riadi, I. & Luthfi, A. (2017). Forensic analysis and prevent of cross site scripting in single victim attack using open web application security project (OWASP) framework. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 95(6), 1363-1371.
- M. Westerlund, S. Leminen, and M. Rajahonka. Designing Business Models for the Internet of Things. *Technology Innovation Management Review*, 4, pp. 5-14, 2014
- Maltoni, D., Jain, A.K., Maio, D.,Prabhakar, S., 2003, Handbook of Fingerprint Recognition, Springer Verlag,New York. [2]
- Quinn, C. (2000). *Mlearning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning*
- Manville, C.,et al (2014), Mapping Smart Cities in the EU, European Parliament,
www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOLITRE_ET%282014%29507480_EN.pdf
- Mudjia Raharjo, *Pemikiran Kebijakan Pendidikan Kontemporer*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010)
- Mulas, Victor; Anastasia Nedayvoda, and Ghia Zaatari. 2017. *Creative Community Spaces. Spaces that are Transforming Cities into Innovation Hubs.*
- Mulas, Victor; Gastelu-Iturri, Mikel. 2016. *Transforming a City into a Tech Innovation Leader.*
- Nurdyansyah, N. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).Terbitan 2
- O. Gassmann, K. Frankenberger, and M. Csik. *The St. Gallen Business Model Navigator*, online at http://www.bmilab.com/fileadmin/images/home/The_St.Gallen_Business_Model_Navigator.pdf
- O. Vermesan and P. Friess (Eds.). *Digitizing the Industry - Internet of Things Connecting the Physical, Digital and Virtual*

Worlds, ISBN: 978-87-93379-82-4, River Publishers, Gistrup, 2016

Pressman, S, Roger, Ph.D. 2010. "Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku 1)". Andi. Yogyakarta.

Rina Candra Noor Santi.(2008)." Identifikasi Biometrik Sidik Jari dengan Metode Fraktal". Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIII, No.1,68-72.

S. Fabri, "The Internet of Things - A conceptual model", The Sand Reckoner, 2015, <http://www.thesandreckoner.co.uk/model-viewing-internet-things/>

S. Mercer, M.Lillie, 2017 "The kinetic enterprise", Tech Trends, 2017, <https://www2.deloitte.com/uk/en/pages/technology/articles/tech-trends.html>

Said, K., Kurniawan, A. & Anton, O. (2018). Development of media-based learning using android mobile learning. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 96(3), 668-676.

Watson (1996), For Multi-Application Smart Cards, Edith Cowan University.

www.javaworld.com/javaworld/jw-03-1998/jw-03-javadev.html

www.javaworld.com/javaworld/jw-12-1997/jw-12-javadev.html

www.keinsyuran.com

Zanella, A., Bui, N., Castellani, A., Vangelista, L. & Zorzi, M. (2014). Internet of things for smart cities. IEEE Internet Things Journal, 1(1), 22-32.

TENTANG PENULIS



Handy Ferdiansyah, M. Pd. lahir di Ujung Pandang, 1 Januari 1988. Anak sulung dari 8 bersaudara, lahir dari pasangan bapak Muh. Idrus dan Ibu Darni. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di SD Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang tamat tahun 2000, kemudian melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah lanjutan pertama (SLTP) Negeri 1 Baranti di Kabupaten Sidenreng Rappang tamat tahun 2003, di tahun yang sama melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tarakan di Kotamadya Tarakan tamat tahun 2006. Tiga tahun kemudian tepatnya tahun 2009 melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Sidenreng Rappang Program Studi Teknologi Pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana (S1) pada tahun 2013. Ditahun 2013 hingga 2014 penulis bekerja di salah Bank Swasta. Pada tahun 2020 penulis menyelesaikan pendidikan di Program Pascasarjana di Universitas Negeri Makassar pada program studi Teknologi Pendidikan.

Penulis merupakan dosen sekaligus ketua program studi di Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang sejak Tahun 2020 sampai sekarang. Motto penulis yaitu “Syukuri apa yang telah ada, sabar dan tetaplah berusaha mencapai impian”.



Zulkifli N, M.Pd. Anak ke 2 dari 2 bersaudara yang lahir di Ciro-Ciroe. 27 Juni 1993 Pendidikan yang ditempuh dimulai dari SD Negeri 1 Carawali tahun 1999, dilanjutkan ke SMPN 1 Pancarijang pada tahun 2005 dan SMKN 1 Watang Pulu pada tahun 2008. Kemudian pada tahun 2012 melanjutkan Pendidikan Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Teknologi Pendidikan dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada tahun 2016, ditahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan S-2 Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Makassar pada Tahun 2016 dan menyelesaikan studi pada tahun 2020 .

Penulis merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Fakultas Ekonomi dan bisnis sejak Tahun 2020–sampai sekarang. Berbagai karya ilmiah juga sudah dihasilkan oleh penulis seperti Artikel Nasional dan Buku. Moto penulis yaitu “Jangan lupa berdoa, bersyukur, senyum dan bahagia”.