

APLIKASI TEKNOLOGI *BLUETOOTH* UNTUK KOMUNIKASI WIRELESS

Bambang Sugiantoro

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pembangunan Nasional "VETERAN" Yogyakarta
E-mail: edo_lapis@yahoo.com

ABSTRAK

Bluetooth adalah suatu teknologi baru yang mulai dikenal dan digunakan. Teknologi ini memberikan perubahan yang signifikan terhadap peralatan elektronik yang kita gunakan. Jika kita melihat sekeliling kita dimana keyboard dihubungkan pada komputer. Demikian juga halnya dengan printer, mouse, monitor dan lain sebagainya. Semua peralatan itu dihubungkan dengan menggunakan kabel. Akibatnya terjadi masalah banyak kabel yang dibutuhkan di kantor, rumah atau tempat-tempat lainnya. Masalah lain yang ditemui adalah bagaimana menelusuri kabel-kabel yang terpasang jika ada suatu kesalahan atau kerusakan. *Bluetooth* memperbaiki penggunaan teknologi kabel yang cenderung menyulitkan ini dengan cara menghubungkan beberapa peralatan tanpa menggunakan kabel.

Pada karya tulis ini, dibahas aplikasi spesifik *bluetooth*, antara lain servis-servis apa saja yang disediakan oleh teknologi *bluetooth*; cara kerja *bluetooth* yaitu bagaimana *bluetooth device* melakukan koneksi di dalam sebuah *piconet* serta *bluetooth protocol stack*.

Bluetooth telah berhasil memudahkan koneksi antar beberapa alat dari berbagai vendor tanpa kabel dengan tenaga yang kecil serta biaya yang ringan. Dengan *bluetooth* dapat dibentuk sebuah jaringan kecil atau *Piconet* yang terdiri dari beberapa peralatan dan sekali lagi, tanpa memerlukan kabel.

Kata kunci: *Bluetooth, Bluetooth Protocol Stack, Piconet, Komunikasi data, Nirkabel.*

1. PENDAHULUAN

Nama *Bluetooth* berasal dari nama seorang raja yaitu Harald Blåtand (ditranslasikan dalam bahasa Inggris sebagai *Bluetooth*), yang hidup pada pertengahan abad ke sepuluh. Harald Blåtand menyatukan dan mengendalikan Denmark dan Norwegia. Hal tersebut menjadikan inspirasi untuk menamakan peralatan yang terhubung secara bersama-sama menjadi *Bluetooth* [1].

Bluetooth merupakan *chip* radio yang dimasukkan ke dalam komputer, printer, handphone dan sebagainya[1]. *Chip* *bluetooth* ini dirancang untuk menggantikan kabel. Informasi yang biasanya dibawa oleh kabel dengan *bluetooth* ditransmisikan pada frekuensi tertentu kemudian diterima oleh *chip* *bluetooth* kemudian informasi tersebut diterima oleh komputer, handphone dan sebagainya. Jika kita bisa mentransmisikan data dari komputer ke printer mengapa tidak bisa mentransmisikan dari HP ke printer atau dari printer ke printer lainnya.

Secara lebih rinci, *Bluetooth* merupakan nama yang diberikan untuk teknologi baru dengan menggunakan *short-range radio links* untuk menggantikan koneksi kabel portable atau alat elektronik yang sudah pasti. Tujuannya adalah mengurangi kompleksitas, *power* serta biaya. *Bluetooth* diimplementasikan pada tempat-tempat yang tidak mendukung sistem *wireless* seperti di rumah atau di jalan untuk membentuk *Personal Area Networking (PAN)*, yaitu peralatan yang digunakan secara bersama-sama.

Ada tiga belas aplikasi spesifik dari

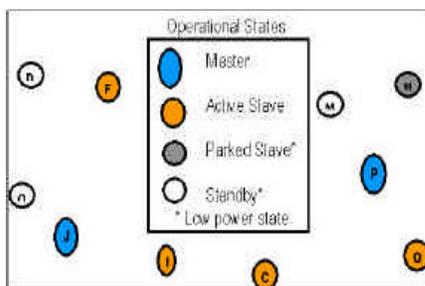
Bluetooth [2], yaitu:

- *Generic Access*: prosedur untuk link management yang menyediakan jalan untuk membangun dan memelihara *secure link* antara master dan slave.
- *Service Discovery*: protocol untuk mengetahui servis yang disediakan.
- *Serial Port*: penggantian untuk kabel *serial port*.
- *Generic object exchange*: menetapkan hubungan *client-server* untuk *object movement*.
- *LAN access*: protocol antara *mobile computer* dan *fixed LAN*.
- *Dial-up networking*: mengizinkan komputer atau *notebook* untuk *dial/call* via *mobile phone*
- *Fax*: mengizinkan *mobile fax* untuk berbicara lewat *mobile phone*.
- *Cordless telephony*: menghubungkan *handset* dengan *local base station*.
- *Intercom*: digital walkie-talkie.
- *Headset*: mengizinkan *hands-free voice communication*.
- *Object push*: menyediakan jalan untuk pertukaran *simple objects*.
- *File Transfer*: menyediakan fasilitas transfer file secara lebih general.
- *Synchronization*: mengizinkan PDA untuk sinkronisasi dengan komputer lain.

2. CARA KERJA BLUETOOTH

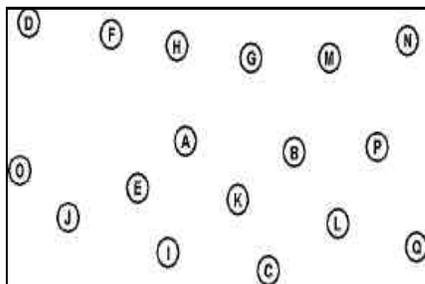
Pada Gambar 1. menunjukkan bagaimana *Bluetooth device* melakukan koneksi ke dalam *piconet*. *Piconet* terdiri dari sebuah master *device*

dan *active slave devices*, dimana jumlah maksimum *active slaves* adalah 7. Kumpulan dari beberapa piconet yang saling berhubungan disebut dengan *scatternets* [3].



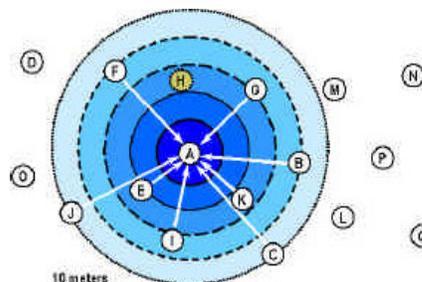
Gambar 1. Operational State of Bluetooth

Bluetooth devices mempunyai 4 *basic states*. Antara lain adalah master (yang mengontrol sebuah piconet), active slave (terhubung dan secara aktif memonitor Piconet), parked slave (secara logik masih bagian dari piconet tetapi *low power*), dan standby (tidak terhubung dengan piconet).



Gambar 2. Bluetooth pada Awalnya

Bluetooth device pada awalnya hanya mengetahui hanya sekitar diri mereka dan di dalam status ini mereka akan berada di mode Standby. Standby adalah suatu mode pasif di mana suatu Bluetooth device sekali-kali mendengarkan jika ada bluetooth device lain yang ingin berkomunikasi, hal ini disebut Inquiry. Proses ini dilakukan selama 10 miliseconds tiap 1.28 detik. Di dalam mode Standby Bluetooth device dapat mengurangi konsumsi kekuatannya atas 98%.



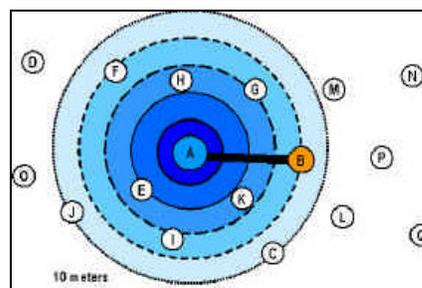
Gambar 3. Proses Inquiry Bluetooth

Inquiry adalah suatu proses bagaimana Bluetooth device belajar tentang bluetooth devices lain yang ada di dalam jangkauannya. Pada Gambar 3, node A mengeluarkan fungsi page pada BT Inquiry ID dan menerima balasan dari devices B, C, E, F, G, I, J, and K. Dari balasan ini, A mengetahui identitas dari devices lain (contohnya, Bluetooth device ID mereka yang unik).

Selama proses inquiry, device A secara terus-menerus melakukan *broad-casts Page command* dengan menggunakan *reserved Inquiry ID*. Broadcasts ini tersebar sepanjang pola standard dari 32

Standby radio frequencies dimana semua devices pada mode *standby* memonitor pada sebuah *occasional basis*. Kemudian setiap *standby device* dalam jangkauannya akan menerima *inquiry page*. Dengan melakukan persetujuan, node-node ini akan merespon dengan sebuah standar FHS packet yang menyediakan BT ID-nya yang unik dan *clock offset*-nya.

Node H pada Gambar 3 menunjukkan bagaimana sebuah Bluetooth device dapat diprogram sebagai *anonymous* (Undiscoverable).



Gambar 4. Proses Paging Bluetooth

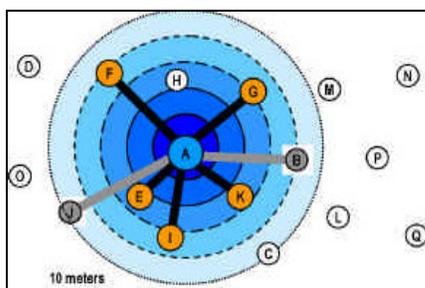
Setelah proses *inquiry*, akan dilakukan proses paging, dimana pada proses ini akan dibangun hubungan antar device (antar master sebagai pemula dengan sebuah slave. Hubungan master/slave pada bluetooth dikenal dengan sebutan piconet.

Untuk menciptakan piconet, device A melakukan broadcasts Page command dengan explicit device ID dari slave target (pada gambar di atas adalah B) yang telah siap. Semua bluetooth

devices kecuali B akan mengabaikan perintah ini karena tidak ditujukan pada mereka.

Ketika device B membalas, device A akan mengirim sebuah *FHS packet* kembali dan menetapkannya sebagai Active Member Address pada Piconet. Sebagai *active slave*, device B mulai memonitor secara terus-menerus perintah dari selanjutnya dari device A.

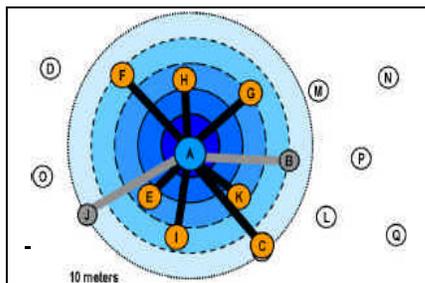
Sebuah bluetooth master dapat melakukan proses *paging* ini dengan maksimum 7 *active slaves*. 7 merupakan batas atas karena hanya disediakan 3 bits pada Bluetooth untuk Active Member Address (AMA) dengan 000 disediakan untuk master dan sisanya untuk slaves. Sekali lagi, semua *active slaves* ke A akan memonitor secara terus-menerus untuk perintah yang ditujukan kepada mereka dalam sinkronisasi dengan device A's *hopping pattern*.



Gambar 5. Proses Parking

Parking merupakan mekanisme yang mengijinkan Bluetooth Master untuk berhubungan dengan 256 devices tambahan. 256 adalah batas atas karena disediakan 8 bits pada Bluetooth untuk Parked Member Address (PMA).

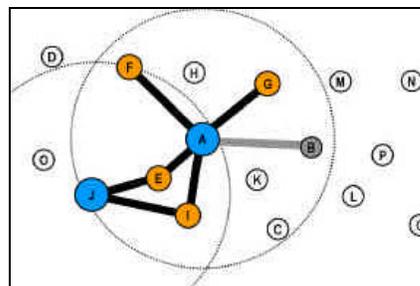
Untuk memarkirkan sebuah *device*, Bluetooth Master mengeluarkan *Park command* terhadap sebuah *active slave* dan menetapkannya sebagai PMA. Slave ini kemudian memasuki mode *parked* dan menyerahkan AMA-nya. Sebagai sebuah *parked slave*, device akan berubah ke dalam mode *passive* dan hanya memonitor perintah-perintah pada *occasional basis*.



Gambar 6. Proses Mengembangkan Piconet

Dengan adanya *Active Member Addresses* yang dilepaskan oleh sebuah *active slaves*, Bluetooth Master dapat melakukan proses *paging*

dengan *device* lain untuk menjadi *Active Slaves*. Pada Gambar 6, *device* A menambahkan H dan C ke dalam piconetnya dengan AMAs yang dilepaskan oleh *parking nodes* B dan J.

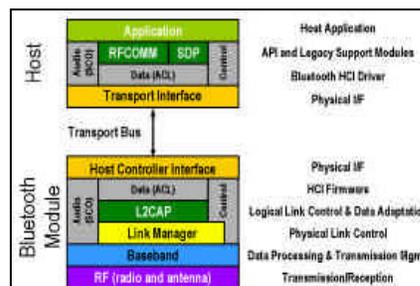


Gambar 7. Scatternet

Tiap bluetooth *node* dapat menjadi bagian dari beberapa piconets sekaligus dalam satu waktu. Hal ini membuat beberapa piconets dapat bergabung membentuk sebuah struktur yang disebut *scatternet*. Pada Gambar 7, dua piconets bergabung menjadi sebuah *scatternet* melalui slaves E dan I.

3. BLUETOOTH PROTOCOL STACK

Tiap sistem Bluetooth terdiri dari sebuah aplikasi berbasis *host* dan sebuah Bluetooth module. *Host* dapat berupa apapun, dari sebuah *standalone computer* sampai dengan sebuah *embedded controller* seperti dalam sebuah *cell phone* [4].



Gambar 8. Bluetooth Protocol Stack

Gambar 8 menunjukkan bagaimana tugas-tugas dibagi dari mulai *host* sampai ke RF dan sebaliknya. Tiap layer melakukan fungsi yang spesifik, sama seperti pada sebuah *Ethernet stack*. Arsitektur ini akan membuat desain sistem menjadi lebih mudah dan membuat banyak implementasi muncul.

3.1 L2CAP (Logical Link Control and Adaptation Protocol)

- Mengatur proses *creation* dan *termination* dari *virtual connections* yang disebut *Channels* dengan *devices* lain. *Negosiasi* dan/atau *dictates parameters*.
- Termasuk *Security* dan *Quality of Service (QoS)* dll.

- Mengatur aliran data antara host dan
- Link Manager.

3.2 Link Manager

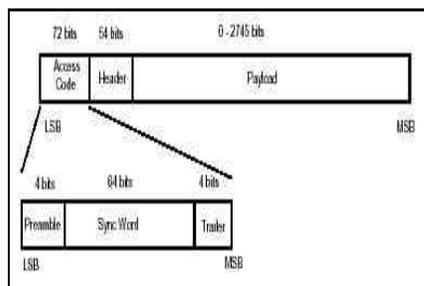
- Secara fisik mengatur creation, configuration, dan termination dari *device* ke *device* links.
- Juga mengatur data flow antar L2CAP and Baseband dengan membangun channel.

3.3 Baseband

- Melakukan semua proses operasi data, seperti Speech coding, data whitening, optional encryption/decryption, packetization, header dan *payload error detection* dan *correction*.
- Mengatur dan mengontrol *radio interface*.

4. STRUKTUR FRAME DATA BLUETOOTH

Struktur frame data dari Bluetooth dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Struktur Frame Data Bluetooth

Channel Access Code (CAC): mengidentifikasi sebuah piconet, kode ini digunakan dengan semua *traffic exchanged* pada sebuah piconet.

Device Access Code (DAC): digunakan untuk *signaling*, seperti paging dan respon terhadap paging.

Inquiry Access Code (IAC):

- § General Inquiry Access Code (GIAC), umum untuk semua bluetooth *devices*.
- § Dedicated Inquiry Access Code (DIAC), umum untuk sebuah kelas dari Bluetooth *devices*.
- § Inquiry process “finds” BT *devices* dalam *range*.

Packet Header

AM_ADDR: 3 bit alamat *member* menunjukkan *active members* dari sebuah piconet.

Data Type: Menunjukkan bermacam-macam tipe paket dan panjangnya. Membolehkan non-addressed slaves untuk menentukan kapan mereka dapat *transmit*.

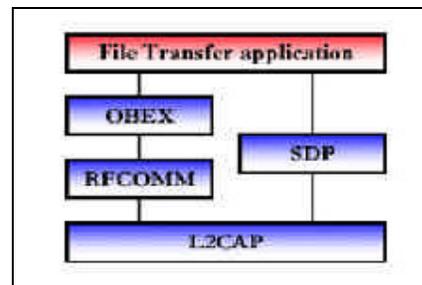
Flow Control

Acknowledgement: ACK/NAK field **HEC:** *header error check*, jika *error* ditemukan, keseluruhan paket dibuang.

5. APLIKASI BLUETOOTH

5.1 Aplikasi Bluetooth pada File Transfer

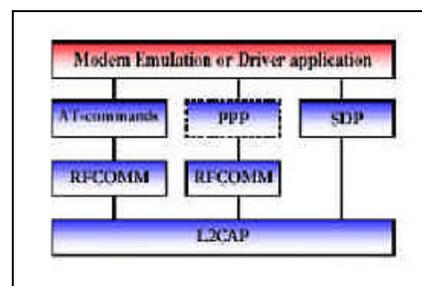
File transfer menggunakan kemampuan model untuk mentransfer data object dari satu alat (seperti, PC, smart-phone, orPDA) ke lainnya. Tipe objek termasuk, tetapi tidak dibatasi kepada, *.xls*, *.ppt*, *.wav*, *.jpg*, and *.doc files*, keseluruhan directori atau *streaming media formats*[4]. Juga, penggunaan model menawarkan kemungkinan untuk melakukan browse isi folders pada remote *device*. Pada gambar 10, digambarkan *protocol stack* yang dibutuhkan untuk model ini. Gambar ini tidak menampilkan LMP, Baseband, dan Radio layers, meskipun mereka dibutuhkan di bawah.



Gambar 10. Protokol untuk File Transfer

5.2 Aplikasi Bluetooth pada Internet Bridge

Pada model ini, mobile phone atau cordless modem bertindak sebagai modem ke PC, menyediakan kemampuan *dial-up networking* tanpa membutuhkan *physical connection* ke PC. Skenario *dial-up networking* memerlukan *2-piece protocol stack*, dimana tampak pada gambar di 11, *AT-commands* dibutuhkan untuk mengontrol *mobile phone* atau modem dan stack lain (seperti, PPP over RFCOMM) untuk transfer *payload data* [4].



Gambar 11. Protokol untuk File Transfer

6. UJI COBA

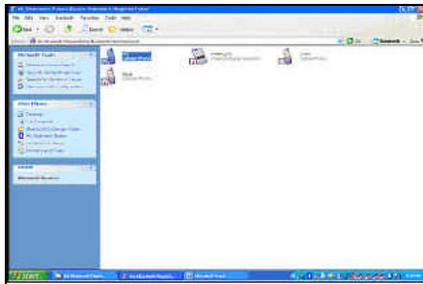
Uji coba akan dilakukan pada tiga peralatan Bluetooth, yaitu: Handphone, PDA dan Notebook. Skenario uji coba secara umum dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Peralatan untuk Demo Bluetooth

6.1 Notebook dengan Handphone dan PDA

1. *Notebook* menjadi Master
2. *Notebook* melakukan proses *inquiry* untuk mencari *device* apa yang ada dalam *range*-nya.



Gambar 13. Proses Pencarian *Device*

3. Ditemukan beberapa *device* antara lain 3 handphone dan 1 PDA



Gambar 14. Proses Memasukkan PIN

4. Dilakukan proses *pairing* antara notebook dengan handphone dengan nama *Adi*, di sini proses sekuriti juga dilakukan dengan memasukkan no PIN.

5. Kemudian pada handphone *Adi* juga akan melakukan proses memasukkan PIN, di mana nomor PIN yang dimasukkan pada notebook (master) harus sama dengan nomor PIN yang dimasukkan pada handphone *Adi* (*active slave*).
6. Terbentuk sebuah piconet, dimana Notebook sebagai master dan *hand-phone* *Adi* sebagai active slave

7. Dilakukan proses pemilihan servis, servis tersebut antara lain koneksi *internet*, *browse folder* (dengan protocol OBEX), *transfer file*, *transfer business card*, dan lain-lain.



Gambar 15. Servis yang disediakan

6.2 PDA dengan Handphone Blue-tooth Discovering

Mulai Bluetooth Manager dari Start-up Menu, kemudian pilih Search. Pastikan bahwa phone pada mode discoverable. Contoh pada T39:

- Menu *Extras* kemudian *Bluetooth*, kemudian pilih *Discoverable*.



Gambar 16. Proses Pencarian Devices Lain



Gambar 18. Proses Simpan ke dalam Grup

Pilih *device found* dan tekan 'Save'.



Gambar 17. Devices Found

Pada *device* akan tampil main list:



Gambar 19. Tampilan di Peralatan

Pairing/Paging Process

Pada phone, pilih mode untuk menerima *new paired devices* (*bond = pairing*). Pada T39:

- Menu Extras\Bluetooth
- Pilih 'Paired devices'
- Pilih 'Add Devices'

Pada iPaq, masuk pada *the device found*. Ini akan langsung menuju *pairing process*. Kemudian masukkan PIN Code pada kedua *device*



Gambar 20. Proses Pairing



Gambar 21. Proses Pincode Requested



Gambar 24. Koneksi



Gambar 22. Device Information

Creating Serial Port

Sekarang lakukan proses create a serial port. AT commands digunakan untuk SMS dan Dial tidak digunakan untuk Dialup Modem profile: Pilih Connect to Serial Port. (1 or 2):



Gambar 23. Creating Serial Port

Kemudian pada Primate System Software, Pilih koneksi berikut (COM8:)

7. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah:

- Bluetooth menyediakan komunikasi yang *robust* dengan jarak yang pendek.
- Konfigurasi yang fleksibel dapat menunjang *multiple applications*.
- Dengan Bluetooth, berbagai peralatan dari berbagai *vendor* dapat terhung tanpa kabel membentuk *personal area network*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BlueTooth Introduction; http://www.xilinx.com/esp/networks_telecom/bluetooth/tutorials.htm; tanggal access 6 April 2004.
- [2] Andrew S. Tanenbaum; *Computer Networks*; 4th ed.; Prentice Hall; 2003.
- [3] Riku Mettala; *Bluetooth Protocol Stack*; 1999
- [4] Bluetooth Tutorial; www.newlogic.com/products/Bluetooth-Tutorial-2001.pdf; 2001.
- [5] Studi dan Uji Coba teknologi *bluetooth* sebagai alternatif komunikasi data nirkabel, Yulia dan Leo Wilyanto S, Jurnal Informatika, Universitas Kristen Petra ; 2004 , Surabaya.