



BUKU KATALOG PRODUK INOVA



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2021-2022



">>>> KATA PENGANTAR



Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Buku Katalog Produk Inovasi Hak Kekayaan Intelektual Sivitas Akademika Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai bentuk komitmen institusi dalam mengembangkan dan menghilirkan hasil-hasil penelitian yang aplikatif dan berdampak langsung bagi masyarakat, dunia usaha, dan dunia industri.

Sebagai salah-satu Perguruan Tinggi Negeri Berbadan Hukum (PTNBH), yang juga merupakan institusi berbasis intelektual, UNY senantiasa mendorong sivitas akademika untuk menghasilkan nilai-nilai intelektual yang penting bagi kemaslahatan orang banyak. Salah satu di antaranya diwujudkan dalam menghasilkan produk inovasi berbasis riset yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki potensi untuk diimplementasikan dan dikomersialisasikan. UNY juga terus berupaya mengedepankan integrasi antara pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, dengan membangun jembatan yang kokoh antara budaya riset akademik dan kebutuhan dunia industri, pemerintah, dan masyarakat. Melalui upaya ini, perbedaan paradigma antara riset kampus dan industri diharmonisasikan agar hasil-hasil riset yang dihasilkan perguruan tinggi tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki nilai guna yang tinggi dan dapat dimanfaatkan secara luas dalam sektor industri bahkan semua lapisan masyarakat. Seluruh proses hilirisasi tersebut dilaksanakan dengan menjunjung tinggi etika keilmuan, prinsip keberlanjutan, serta tanggung jawab sosial demi terciptanya inovasi yang bermanfaat, berintegritas, dan berdampak positif bagi masyarakat. Oleh sebab itu, hilirisasi hasil penelitian menjadi langkah strategis dalam mewujudkan kemandirian dan daya saing bangsa melalui inovasi-inovasi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Katalog ini memuat beragam produk inovatif hak kekayaan intelektual para sivitas akademika UNY dari berbagai bidang keilmuan, mulai dari teknologi pendidikan, rekayasa teknik, kewirausahaan, hingga produk berbasis kearifan lokal. Diharapkan, katalog ini dapat menjadi jembatan informasi antara UNY dan para mitra pengguna, baik dari sektor industri, pemerintah, maupun komunitas, untuk membuka ruang kolaborasi dan pemanfaatan hasil inovasi secara lebih luas dan berkelanjutan.

Kami menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh peneliti, inovator, dan pihak terkait yang telah berkontribusi dalam menghasilkan karya-karya unggulan yang tertuang dalam katalog ini. Semoga buku ini dapat menjadi inspirasi sekaligus langkah nyata dalam memperkuat ekosistem inovasi dan hilirisasi hasil riset di Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, Agustus 2025

Tim Penyusun-DRPM UNY



DAFTAR ISI



Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii

Simulasi Arduino Berbasis Proteus	1
Aplikasi Alat Pelindung Diri Berbasis Augmented Reality	2
Media Pembelajaran PLTN Berbasis Augmented Reality.....	3
Aplikasi Media Pembelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Berbasis Android dengan Augmented Reality	4
Buku Pedoman "Peksi Repellent Machine" Alat Pengusir Burung Otomatis Berbasis IoT	5
E-Komik Perubahan Lingkungan	6
Menjadi Pelatih Bola Voli Profesional	7
Buku Panduan Easy Box	8
Sistem Peringatan Deteksi Kerumunan Berbasis Deep Convolutional Neural Network dengan Menggunakan CCTV	9
User Manual: Alat Pemantau Tanda Vital Tubuh Pasien dengan Sensor Nirkabel Bebasis Arduino Mega	10
Virtual Tour Interactive Museum (Vitrum) Mitigasi Bencana Gempa Bumi	11
Edugraph: Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Teknologi OCR (Optical Character Recognition).....	12
Kalkulator Pajak	13
Website Start Up Chemistry.....	14
Capung Pedia	15
Panduan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi	16
Panduan Mitigasi Bencana Banjir	17
Copedia, English Course Apps for Online Drivers	18
Difren.Tech-Jasa Pembuatan Platform untuk Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis AR Ramah Difabel.....	19



DAFTAR ISI



V-LIPS (Virtual-Laboratorium Ilmu Pengetahuan Sosial)	20
Rekayasa Training Kits Kualitas Minyak Pelumas terhadap Suhu dan Kebisingan Elemen yang Bergesekan	21
Program Aplikasi Android FIVE 2.0	22
Pengelolaan Laboratorium Biologi di Era Digitalisasi	23
Augmented Reality Ensiklopedia Halal Education	24
Buku Panduan Website E-Tourism	25
Balai Tentor Indonesia	26
Pengembangan Aplikasi Perwasitan Bulutangkis Berbasis Android	27
Program Smart Glove untuk Membantu Mahasiswa Tunanetra Dalam Belajar Piano	28
Dicty-AR	29
Permainan Edukatif "Peka Aud (Peta Angka untuk Anak Usia Dini)"	30
Instrumen Pengukuran Kecemasan Sosial Pengguna Media Sosial	31
Games Edukasi Redoks: Media Pembelajaran pada Materi Kimia Kelas X Reaksi Redoks	32
Lexiedu: Aplikasi Pembelajaran dan Alat Bantu Baca bagi Penderita Disleksia	33
Aplikasi Pengelolaan Arsip Keluarga Berbasis Augmented Reality	34
EV-APP: Aplikasi Volunteer UMKM	35
E-Service: Disposisi Surat Desa Srihardono	36
Caventure: Inovasi WIsata Gua dan Platform Pendidikan Menuju Society 5.0 di Yogyakarta	37
Sequential Analysis Program	38
My Meal Diary: Aplikasi Pencatat Kalori Harian dan Penghitung Nutrisi Harian	39
Aplikasi Harian Rumah Sakit Berbasis Mobile	40
IsooGood.....	41
Ndaki Yuk	42

➤➤➤ DAFTAR ISI



Mobile Resto App	43
Aplikasi Ethics- Q	44
Zeni Conversation App	45
Grapichal User Interface K-Means Clustering untuk Kesejahteraan Rakyat Provinsi Papua Barat	46

SIMULASI ARDUINO BERBASIS PROTEUS

Berisikan simulasi arduino berbasis proteus untuk pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Buku ini disusun dengan menggunakan Bahasa yang sederhana disesuaikan dengan target penggunanya yakni siswa SMK. Dilengkapi dengan video pembelajaran agar peserta didik dapat belajar baik secara kelompok maupun secara mandiri.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ketut Ima Ismara, M.Pd.,M.Kes.
Wasful Aulia



wasfulaulia.2017@student.uny.ac.id

Dr. Ketut Ima Ismara, M.Pd.,M.Kes.
Wasful Aulia

SIMULASI ARDUINO BERBASIS PROTEUS

Panduan Awal Pembuatan Produk Kreatif bermedia Arduino



NO SERTIFIKAT :000262725

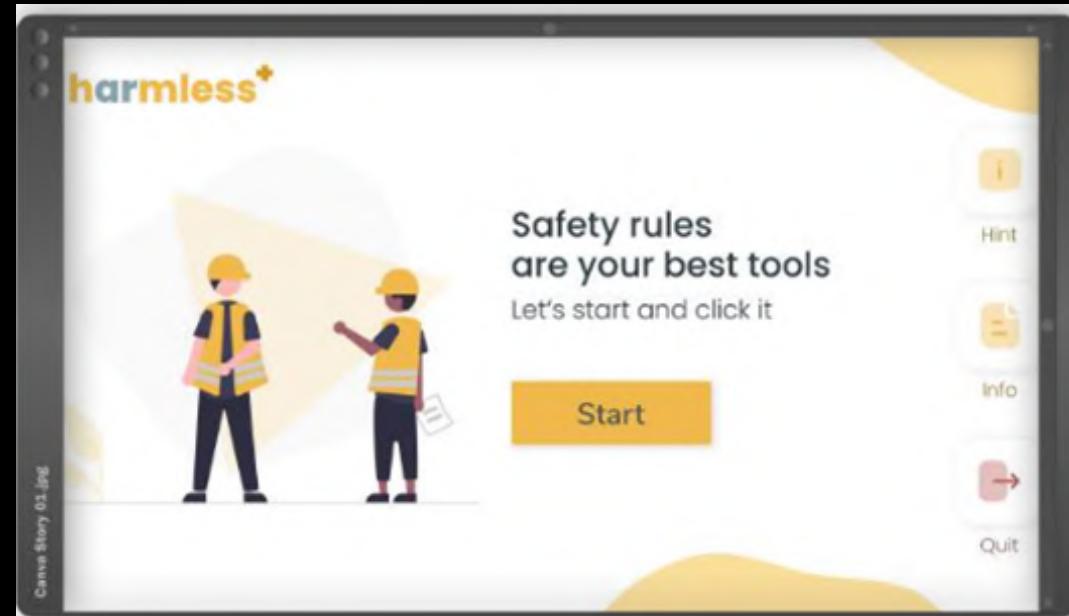
APLIKASI ALAT PELINDUNG DIRI BERBASIS AUGMENTED REALITY

Aplikasi berbasis Augmented Reality menampilkan 3D Alat Pelindung Diri beserta fungsi, cara perawatan serta hazard



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

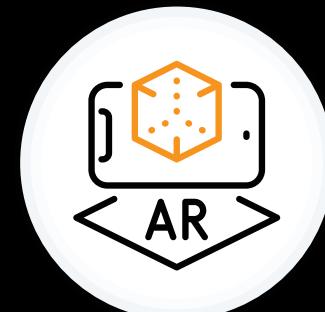
**Dr. phil Nurhening Yuniarti, S.Pd.,M.T.
Alfie Choiri Alfahmy**



NO. SERTIFIKAT: 000269415

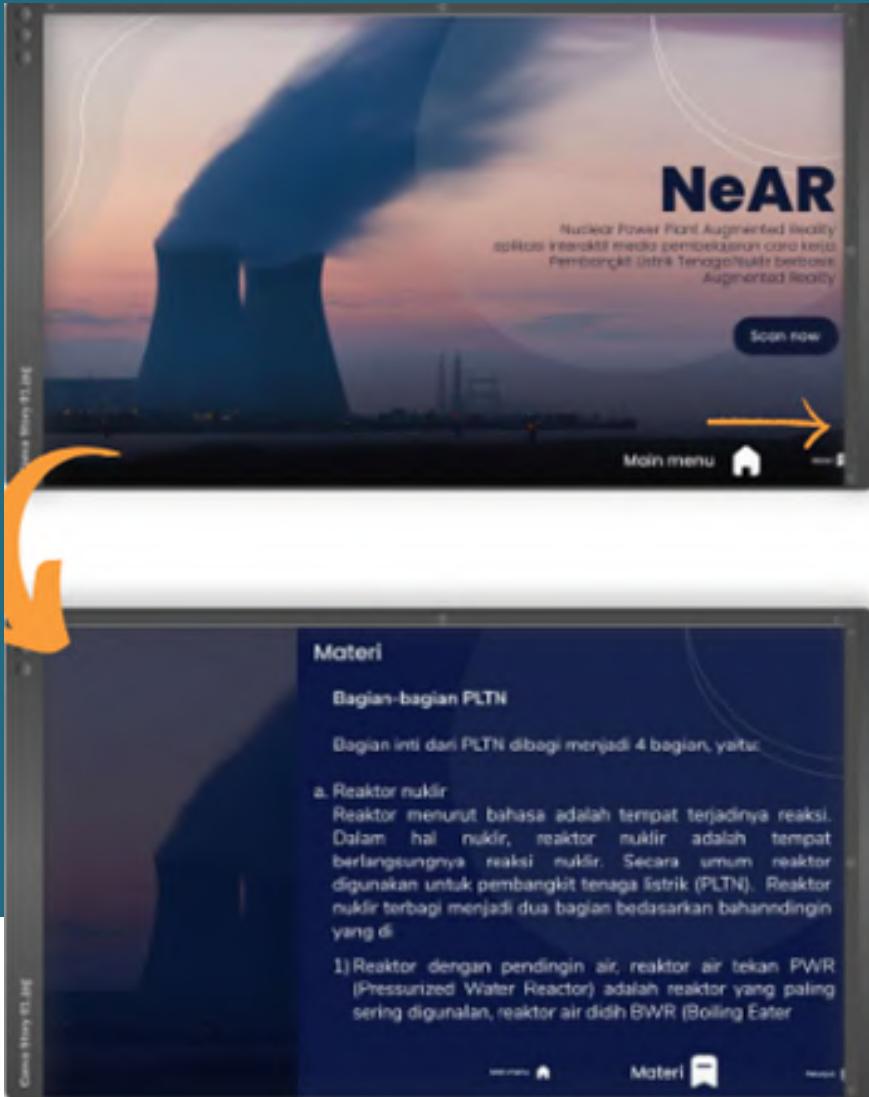


alfiechoiri.2018@student.uny.ac.id



MEDIA PEMBELAJARAN PLTN BERBASIS AUGMENTED REALITY

Aplikasi mengenai PLTN berbasis Augmented Reality yang dilengkapi dengan 3D dari PLTN dan materi berupa video dan teks berupa materi pendukung yang terkandung didalamnya



NO. SERTIFIKAT: 000269416



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Dr. phil Nurhening Yuniarti, S.Pd.,M.T.
Alif Assegaf Abimanyu



alfialifassegaf.2018@student.uny.ac.id

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ketut Ima Ismara, M.Pd.,M.Kes.
Yuli Anty Rizki Saputri



NO. SERTIFIKAT: 000269396

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PEKERJAAN DASAR ELEKTROMEKANIK BERBASIS ANDROID DENGAN AUGMENTED REALITY

Aplikasi media pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik berbasis android dengan augmented reality merupakan sebuah aplikasi pembelajaran untuk mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik dengan kompetensi dasar kesehatan keselamatan kerja yang dikembangkan dengan sistem operasi android dan dilengkapi dengan teknologi augmented reality



yulianty.2017@student.uny.ac.id

Buku pedoman "Peksi Repellent Machine" merupakan buku panduan yang berisi petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan "Peksi Repellent Machine", alat pengusir burung otomatis berbasis IoT.

BUKU PEDOMAN "PEKSI REPELLENT MACHINE" ALAT PENGUSIR BURUNG OTOMATIS BERBASIS IOT



NO. SERTIFIKAT: 000273665



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Ariadie Chandra Nugraha, ST., MT
Leni Widyastuti
Nur Intan Permatasari
Anggoro Fajar Dwi Utomo
Abdul Rosyid Hidayatullah
HIDAYATI NUR HAKIMAH



leniwidyastuti.2019@student.uny.ac.id



e-Komik merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk belajar materi perubahan lingkungan, penyebab, dan dampaknya bagi kehidupan terutama pada pokok materi dampak limbah plastik bagi kehidupan manusia dan cara mengurangi permasalahan sampah plastik tersebut. e-Komik cocok untuk siswa yang suka dengan gaya belajar santai tapi tetap berisi. e-Komik Perubahan Lingkungan dapat diakses melalui website dengan alamat: <https://ishaalim.com/e-komik/>

E-KOMIK

PERUBAHAN

LINGKUNGAN



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Alifatun Nafi'atuz Zahro

Ishadiyanto Salim

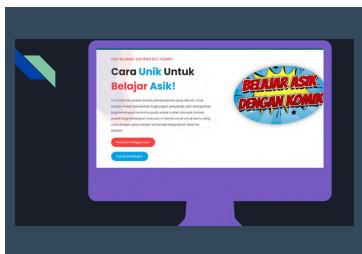
Vahmil Riffani Hadi

Dr. Agung Wijaya Subiantoro, S.Pd., M.Pd.

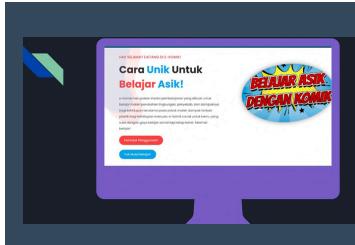
Nur Aeni Ariyanti, SP., MP., M.Agr., Ph.D.



ishadiyantosalim.2020
@student.uny.ac.id



very nice to see





MENJADI PELATIH BOLA VOLI PROFESSIONAL

Buku ini membahas tentang bagaimana langkah menjadi pelatih bola voli amatir menjadi pelatih profesional. Tahapan kursus lisensi pelatih dari level daerah hingga level tertinggi internasional dibahas dalam buku ini

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.

 jarwo@uny.ac.id



**MENJADI
PELATIH BOLA VOLI
PROFESSIONAL**

SUJARWO



NO. SERTIFIKAT: 000271072

BUKU PANDUAN EASY BOX

EASY BOX merupakan alat untuk menjaga kesesuaian suhu optimal komoditas hortikultura sehingga meningkatkan shelf life produk tersebut serta meminimalisir kerugian produk hortikultura setelah pasca panen. Buku panduan EASY BOX ini merupakan pegangan pengguna untuk memudahkan penggunaan. Buku panduan ini berisi spesifikasi alat, bagian-bagian alat, kategorisasi sayuran, dan petunjuk pengoperasian alat.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Dr. Pujianto, S.Pd., M.Pd.
Muhamad Reza Yoga Putra
Abdul Rosyid Hidayatullah
SITI KHOLIFAH
Yusuf Kurniawan

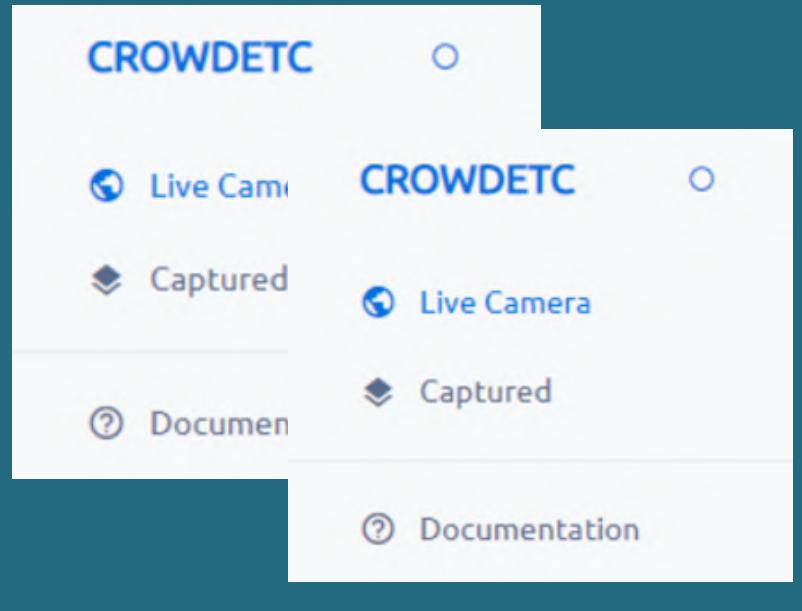


sitikholifah.2018@student.uny.ac.id



NO. SERTIFIKAT: 000271165

Sistem Peringatan Deteksi Kerumunan Berbasis Deep Convolutional Neural Network dengan Menggunakan CCTV



NO. SERTIFIKAT: 000275764



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

**Muhammad Dzulfiqar Amien
Muhammad Nurwidya Ardiansyah
Marifa Kurniasari
Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.**

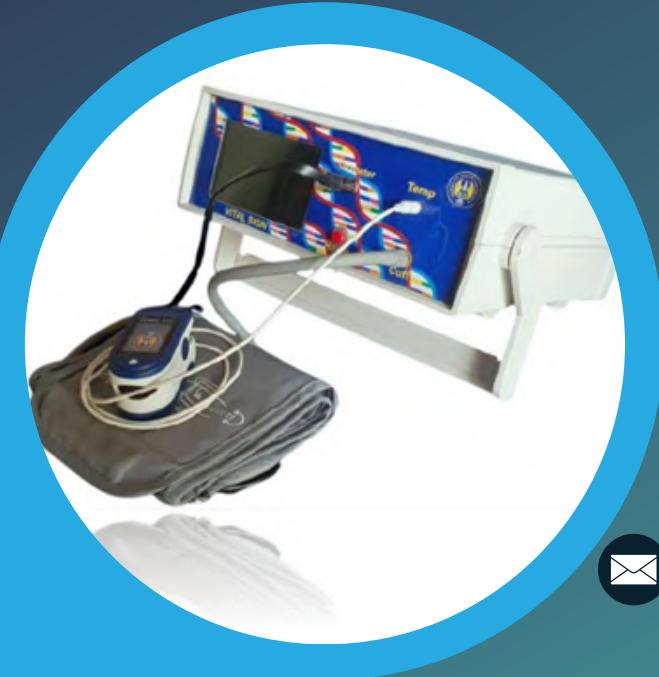


danangwijaya.2018@student.uny.ac.id

USER MANUAL : ALAT PEMANTAU TANDA VITAL TUBUH PASIEN DENGAN SENSOR NIRKABEL BERBASIS ARDUINO MEGA

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

**Andhika Angga Setiyawan
Bekti Wulandari, S.Pd.T., M.Pd.**



bektiwulandari@uny.ac.id



NO. SERTIFIKAT: 000272440

Buku panduan ini digunakan sebagai pemantau tanda vital tubuh pasien dengan sensor nirkabel berbasis arduino mega ini dibuat untuk membantu tenaga medis dalam pemeriksaan dan pengambilan data vital sign pada pasien. Dengan adanya alat ini tenaga medis tidak harus pergi ke ruang pasien untuk memeriksa vital sign. Pemeriksaan vital sign dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Alat ini dilengkapi dengan sensor suhu tubuh, sensor ulse oximeter, dan sensor tekanan darah untuk mendeteksi vital sign pada pasien.

Vitrum adalah inovasi aplikasi media pembelajaran dari virtual tour museum berisi edukasi sejarah dan mitigasi khususnya bencana gempa bumi. Cara penggunaan yang mudah cukup scroll & klik pada papan pilihan.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Lulu' Laila Rahma

Silfani

Rif'at Sofi Nawawi

Effendi Malik

Dyah Ayu Anggraheni Ikaningtyas, S.S., M.A.



VIRTUAL TOUR INTERACTIVE MUSEUM (VITRUM) Mitigasi Bencana Gempa Bumi



lululaila.2018@student.uny.ac.id

Melalui metode Occupational therapy, Multisensory Techniques, Root Problem Solving, Building Confidence, dan Accessible, Edugraph hadir sebagai media pembelajaran menulis bagi anak disgrafia dengan fitur senam motorik, pembelajaran berbasis VAKT (Visual, Auditori, Kinestetik, dan Taktil), latihan, dan tes secara digital pada canvas dan dengan alat tulis menggunakan teknologi OCR untuk proses evaluasinya.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Ikhwan Inzaghi Siswanto

Maria Bernadetha Charlotta Wonda Tiala

Alim Tegar Wicaksono

Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.



ikhwaninzaghi.2020@student.uny.ac.id

EDUGRAPH

Education for Disgraphia

Masuk

Daftar

Nama Lengkap

Email

e.g. example@mail.com

Kata Sandi

Konfirmasi Kata Sandi

Daftar

Edugraph: Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Teknologi OCR (Optical Character Recognition) untuk Evaluasi Tulisan



Edukasi Pajak

Beranda NIWP Cara Menggunakan Kalkulator Pajak KALKULATOR PAJAK

Web Pajak Orang Pribadi
Dan Badan UMKM

Screencastify - Screen Video Recorder is sharing your screen. Stop sharing. Info



NO. SERTIFIKAT: 000280732

Kalkulator pajak merupakan sebuah media untuk melakukan penghitung pajak UMKM perorangan maupun badan menggunakan media website. Fitur yang dimiliki yaitu berupa edukasi tentang pajak dan kalkulator pajak itu sendiri. Pada fitur kalkulator pajak terdapat hitungan pajak UMKM yang lengkap mengacu pada UU PPh, PP No 43 tahun 2013, PP No 23 tahun 2018, dan peng-10/pj.09/2020 user bisa memakai berdasarkan aturan pajak yang ada hanya dengan cara memasukan tahun pajak.



sekarpermata.2018@student.uny.ac.id

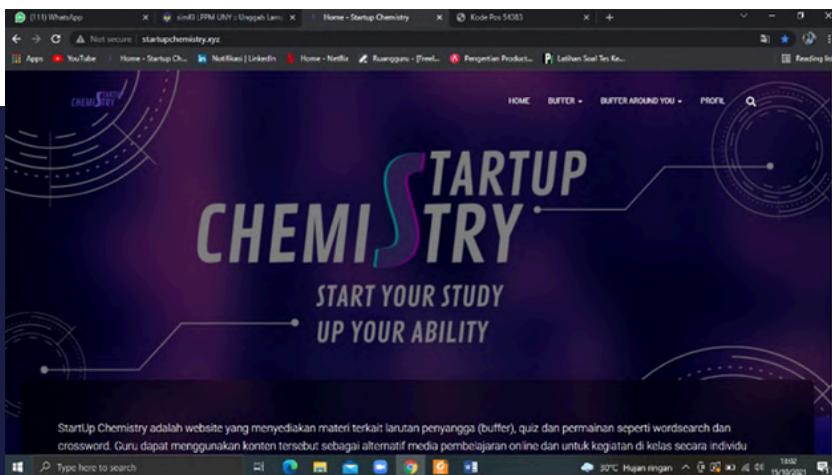
KALKULATOR PAJAK



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Sekar Permata Hati
Endra Murti Sagoro, S.Pd., S.E., M.Sc.

Start Up Chemistry adalah website yang menyediakan materi terkait larutan penyanga (buffer), quiz dan permainan seperti wordsearch dan crossword. Guru dapat menggunakan konten tersebut sebagai alternatif media pembelajaran online dan untuk kegiatan di kelas secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mengakses konten tersebut secara fleksibel waktu maupun tempat. Website ini memiliki kelebihan diantaranya :

1. Konten-konten dalam media pembelajaran disusun menggunakan bahasa yang komunikatif. Tujuan dari penyusunan dengan bahasa komunikatif supaya peserta didik lebih nyaman dan lebih mudah memahami materi yang terdapat dalam website.
2. Terdapat konten Games dan Quiz yang bertujuan memberikan refleksi kepada peserta didik.



 NO. SERTIFIKAT: 000308393



Website Start Up Chemistry

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Alfi Barokatin
Prof. Dr. Sri Handayani, M.Si.



alfibarokatin.2017@student.uny.ac.id

CAPUNG PEDIA merupakan Perangkat Media Pembelajaran melalui smartphone untuk mengenal lebih dekat dengan capung dan untuk mempelajari materi Keanekaragaman Hewan di Kelas X Semester I. Aplikasi Mobile ini berisi materi-materi yang dikemas secara menarik, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan fitur identifikasi spesies capung, fitur evaluasi/kuis dan Catatan Pengamatan.



NO. SERTIFIKAT: 000281659



ishadiyantosalim.2020@student.uny.ac.id

NOW AVAILABLE!

A promotional image for the CAPUNG PEDIA app. On the left, a smartphone displays the app's interface with a dragonfly and identification details. On the right, the text 'CAPUNG PEDIA' is written in large, bold, blue capital letters. The background is a blurred image of the app's interface. At the top right, the text 'NOW AVAILABLE!' is visible. At the bottom right, there is a circular badge with the 'Google Play' logo and a QR code.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Ishadiyanto Salim

Muhammad Ihsan Satyawan

Ananda Muhammad Ihsan

Yuni Wibowo, S.Pd., M.Pd.



Panduan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi

Buku referensi panduan mitigasi bencana alam gempa bumi ini untuk masyarakat umum sebagai referensi. Buku ini menjelaskan tentang panduan mitigasi bencana alam gempa bumi yang terdiri dari Analisis Potensi Kerawanan Bencana, Dampak Bencana Ditinjau dari Aspek Kehidupan Termasuk Keilmuan, Pemahaman Sebelum, Saat dan Setelah Terjadi Bencana gempa bumi, dan Standar Operasional Prosedur (SOP) Mitigasi Bencana gempa bumi

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Ahmad Risal Patappa, S.Pd.
Anggi Septi Wardani, S.Pd.
Margaretha Fionelda Marin , S.Pd.
Prof. Dr. Mundilarto, M.Pd.



NO. SERTIFIKAT: 000266931



Buku ini merupakan buku panduan mengenai mitigasi bencana banjir yang membahas tentang analisis bencana, dampak banjir pada berbagai aspek, kegiatan saat pra, saat, dan pasca bencana, serta standar operasi prosedur (SOP) mitigasi bencana banjir yang dibahas dengan ringkas dan mudah dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat sehingga membuat masyarakat lebih peduli terhadap mitigasi bencana banjir.



NO. SERTIFIKAT: 000266928



BENCANA BANJIR

PANDUAN MITIGASI

**NAMA PENCIPTA/
INVENTOR :**

Ivandra Immanuela Latumakulita, S.Pd.
Nadya Damayanti, S.Pd.
Doni Saputra, S.Pd.I.
Prof. Dr. Mundilarto, M.Pd

Gopedia, English Course Apps for Online Drivers



No. Sertifikat: 000289303

Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran mandiri/self-learning yang berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris yang tertuju kepada pengendara ojek online. Aplikasi ini dikembangkan sebagai bentuk respon maraknya ojek online yang makin pesat di Indonesia bersamaan dengan fenomena peningkatan wisatawan asing maupun pekerja asing yang menetap di Indonesia. Meningkatnya wisatawan asing dan pekerja asing ini menuntut pengguna aplikasi ojek online tidak hanya terbatas untuk pengguna lokal, namun juga asing.

Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis android ini dibuat secara terstruktur dan ditujukan untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris pengendara ojek online supaya bisa berkomunikasi dengan lancar dan meminimalisir kesalahpahaman yang timbul dalam berkomunikasi dengan pengguna asing.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

FAISAL FAHMI
Siti Mahripah, S.Pd.,
M.App.Ling.



siti_mahripah@uny.ac.id

Difren.Tech-Jasa Pembuatan Platform untuk Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Augmented Reality Ramah Difabel (SOLAR)

Difren.tech merupakan start-up baru yang bergerak di bidang jasa pembuatan platform pembelajaran Bahasa Inggris. Start-up ini didirikan pada 16 Juli 2021 dengan produk aplikasi pertama yaitu SOLAR, sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis augmented reality. Start-up ini didirikan dengan tujuan utama membantu para awam terutama penyandang difabel dalam belajar Bahasa Inggris yang benar dengan lebih mudah. Dengan misi mempermudah kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris bagi para difabel, penulis berharap dapat mengurangikesenjangan dan ketidakmerataan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Penulis akan melakukan promosi produk melalui media sosial perusahaan yaitu Instagram, twitter, dan email agar dapat dijangkau lebih banyak orang. Start-up ini akan mulai beroperasi dengan anggaran dana awal sebesar Rp.5000.000 yang diperoleh dari dana hibah start-up Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Yogyakarta.

difren.tech ✓



3
Postingan

19
Pengikut

5
Mengikuti

difren.tech

Official account of Difren.Tech



No. Sertifikat: 000310537

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

- **Dwi Fatmawanti**
- **Karina Zahra Nuraina**
- **Melina Disa Elviani**
- **Rina Distiani**
- **Tia Wamalasari**
- **Tri Wahyuni Floriasti, S.Pd., M.Hum.**



dwifatmawanti.2020@student.uny.ac.id

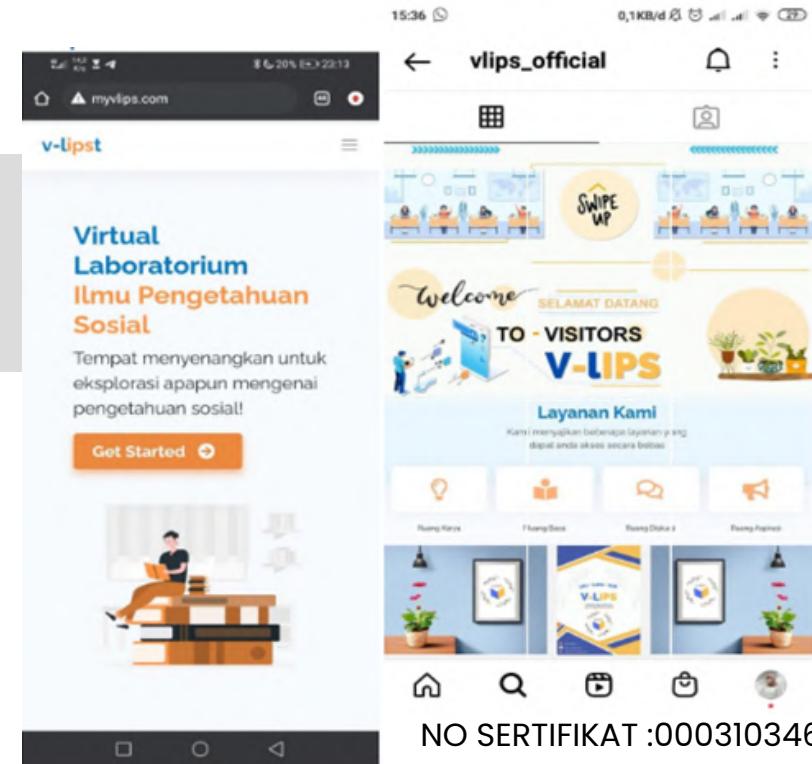
V-LIPS (Virtual-Laboratorium Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan Laboratorium IPS virtual berbasis mobile learning sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS SMP. Laboratorium ini dapat diakses melalui browser pada PC (Personal Computer) / Smartphone yang tersambung internet. V-LIPS dikembangkan sebagai wahana berupa simulasi kegiatan laboratorium yang diwujudkan dalam konsep yang abstrak ke dalam visualisasi dengan bantuan teknologi komputer dalam mendukung pembelajaran, kompetensi, dan profesional di bidang IPS seperti sebagai perpustakaan, sumber belajar, tempat display atau pameran alat peraga serta sebagai tempat museum kecil. Pengguna V-LIPS dapat merasakan seolah-olah sedang melakukan eksperimen selayaknya diruang laboratorium. V-LIPS sebagai wahana pembelajaran dapat memvisualisasikan fenomena yang abstrak atau percobaan yang rumit dilakukan di laboratorium nyata, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam upaya menggali kemampuan secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. V-LIPS menyediakan beberapa fitur seperti: 1) Ruang Karya, 2) Ruang Baca, 3) Ruang Diskusi, dan 4) Ruang Aspirasi.



NAMA PENCIPTA/ INVENTOR :

Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
Dr. Sudrajat, S.Pd., M.Pd.
Yuhanida Milhani,
S.Pd.,M.Pd.
Diah Nadiatul Jannah
Siti Maisaroh

V-LIPS (Virtual-Laboratorium Ilmu Pengetahuan Sosial)



NO SERTIFIKAT :000310346

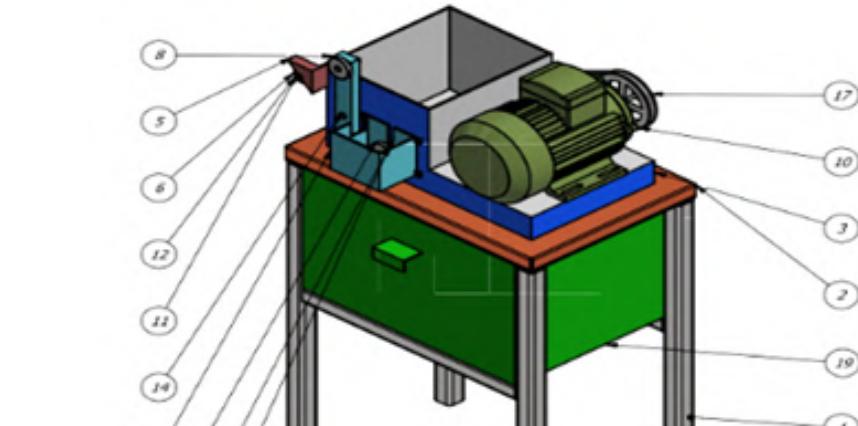


sitimaisaroh.2017@student.uny.ac.id

Pelumas (oli) memiliki peran dalam mengendalikan friksi dan keausan. Karakteristik oli tersebut dikarenakan standar kekentalan atau viscositas. Selanjutnya dikenal dalam standar internasional sebagai SAE. Meskipun demikian nilai viscositas memiliki masa pakai yang berbeda-beda dan tergantung dengan tipe pelumas. Semakin berkurang nilai viscositas maka suhu kerja akan meningkat dan berbanding lurus dengan kebisingan (noisy). Prinsip tersebut penting untuk dilakukan rekayasa pada elemen-elemen yang saling bergesekan yang selanjutnya disebut dengan training kits minyak pelumas. Training ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi terhadap aplikasi oli untuk minyak pelumas. Kemampuan dari training kits adalah pembacaan data perubahan suhu (ΔT) serta perubahan kebisingan (dBA) secara empiris. Untuk menyelesaikan studi kasus tersebut, dibutuhkan beberapa tahap dalam proses manufaktur diantaranya analisis kebutuhan, desain, analisis desain (analisis stress), proses manufaktur (fabrikasi dan machining), dan uji performa dan modifikasi. Proses penting dalam manufaktur adalah analisis stress dan uji performa. Analisis stress pada desain rangka diperoleh nilai displacement sebesar 0,014 mm (40 Kg) dengan nilai Yield Strength 207 MPa < 400 MPa maka kecil kemungkinan untuk patah dan nilai safety factor desain 250MPa/207MPa adalah 1,208MPa (safety factor ≥ 1 maka aman). Dengan demikian uji analisis desain telah sesuai dan dilanjutkan proses penggeraan. Hasil uji performa training kits menunjukkan bahwa kedua sensor indicator, memiliki sensitifitas yang baik pada putaran mesin 931 Rpm dan 1489 Rpm. Data output menunjukkan bahwa kualitas pelumas baru pada kecepatan tinggi lebih signifikan dibandingkan oli habis pakai (8.000 km) dalam pengujian seklama 10 menit pada beban 2 kg – 11 kg. Secara empiris training kits memiliki kemampuan terukur dalam perubahan suhu dan tingkat kebisingan.



NO SERTIFIKAT :000309513



REKAYASA TRAINING KITS KUALITAS MINYAK PELUMAS TERHADAP SUHU DAN KEBISINGAN ELEMEN YANG BERGESEKAN

NAMA PENCIPTA/INVENTOR

- Muhammad Nurtanto
- Rabiman
- Nur Khalifah, S.Pd., M.Pd.
- Hamid Abdillah



muhammadnurtanto.2019@student.uny.ac.id

Program Aplikasi Android FIVE 2.0 adalah edisi revisi dari program pemanasan FIVE yang dirancang sebelumnya. Program Aplikasi Android FIVE 2.0 adalah merupakan sebuah aplikasi berbasis Android (smartphone) yang dapat digunakan untuk memandu aktivitas pemanasan neuromuskular FIVE pada olahraga futsal. FIVE (Futsal Injury Prevention and Enhance Performance) merupakan sebuah program yang didesain untuk mencegah cedera dan meningkatkan performa pemain futsal khususnya pemain amatir/rekreasional dan pemain berusia muda. FIVE disusun oleh beberapa ahli yang terdiri dari pelatih tim nasional futsal Indonesia, Instruktur pelatih berlisensi Asian Football Confederation (AFC), Dokter spesialis Kedokteran Olahraga, akademisi ilmu keolahragaan dan pelatih kondisi fisik (strength & conditioning coach). Aplikasi android FIVE ini dapat digunakan oleh pelatih, pemain ataupun praktisi futsal untuk mempermudah pelaksanaan program latihan pemanasan olahraga futsal. FIVE merujuk pada angka 5, dimana jumlah tersebut merupakan komponen latihan pada program ini, yang terdiri dari: (1) Bagian I. Cardiovaskular warm-up, bertujuan meningkatkan denyut jantung dan suhu agar tubuh siap berolahraga (2) Bagian II. Dynamic Stretching, bertujuan meregangkan otot dan mempersiapkan sistem otot-tulang dalam berolahraga (3) Bagian III. Strengthening, bertujuan meningkatkan kekuatan otot (strength) terutama otot ekstrimitas bawah dan batang tubuh (4) Bagian IV. Balance, Plyometric & Agility, bertujuan melatih keseimbangan, daya ledak (power) dan kelincahan dalam mendukung performa futsal (5) Bagian V. Prepare to play (with the Ball), bertujuan untuk aktivasi gerak-gerak dasar permainan futsal menggunakan bola.



saryono@uny.ac.id



Program Aplikasi Android FIVE 2.0

NAMA PENCIPTA/INVENTOR

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or

dr. Muhammad Ikhwan Zein, Sp.K.O.

Andri Irawan,M.Pd.

Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Buku ini merupakan buku referensi yang dapat digunakan oleh mahasiswa, dosen, guru maupun pengelola laboratorium baik di sekolah maupun di universitas. Isi dari buku ini mencakup desain tata letak, tata ruang, kebutuhan alat, kesehatan, keamanan dan keselamatan kerja serta administrasi laboratorium Biologi di era digitalisasi. Buku ini bisa digunakan sebagai dasar melakukan assessment sebuah laboratorium Biologi atau dasar pembuatan laboratorium Biologi baru yang sesuai dengan standar baik di sekolah maupun perguruan tinggi.



NO SERTIFIKAT :000268953

Proses penulisan buku ini didasari dari studi pustaka dengan disertai data serta fakta yang ditemui di lapangan, terutama dari laboratorium di UNY, UNS, UAD dan sekolah di Yogyakarta.



nuraeni@uny.ac.id

Pengelolaan Laboratorium Biologi di Era Digitalisasi

NAMA PENCIPTA/INVENTOR: Nur Aeni Ariyanti, SP., MP., M.Agr., Ph.D

Pengelolaan LABORATORIUM BIOLOGI di Era **DIGITALISASI**



AUGMENTED REALITY ENSIKLOPEDIA HALAL EDUCATION

Augmented Reality Ensiklopedia Halal Education merupakan sebuah aplikasi berbasis android yang memanfaatkan teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR). Pada aplikasi ini memiliki fitur scan marker yang dapat menampilkan sebuah kasus dalam pengelolaan keuangan dengan mengacu pada hukum islam. Tampilan pada aplikasi ini memiliki bentuk tiga dimensi yang dapat menambahkan daya tarik bagi para pengguna terutama anak-anak sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam mempelajari materi mengenali literasi keuangan syariah.



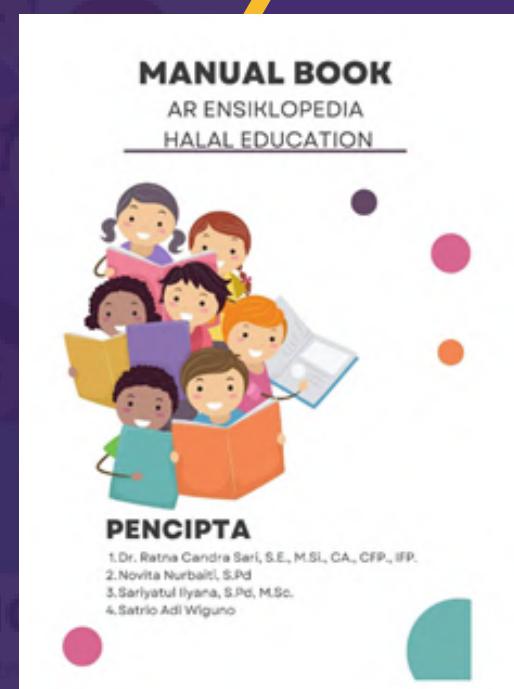
NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Dr. Ratna Candra Sari, S.E., M.Si., CA, CFP.
Novita Nurbaiti
Sariyatul Ilyana, S.Pd., M.Sc.
Satrio Adi Wiguno



ratna_candrasari@uny.ac.id

No. Sertifikat: 000413751



BUKU PANDUAN WEBSITE E-TOURISM



NO SERTIFIKAT: 000376490

Website <https://kulonprogo.info> merupakan halaman website yang dirancang menjadi media promosi wisata dan kuliner yang ada di Kulonprogo. Media ini menjadi salah satu strategi pemasaran digital bagi destinasi yang ada di Kulonprogo. Di era perkembangan teknologi informasi website menjadi salah satu rujukan utama wisatawan sebelum mengambil keputusan dalam melakukan destinasi wisata



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Prof. Dr. Drs. Suranto, M.Pd., M.Si.
Danu Eko Agustinova, S.Pd., M.Pd.
Kurnia Nur Fitriana, S.I.P., MPA.
Dr. Nursida Arif, S.T., M.Sc.
Awanis Akalili, S.I.P., M.A.



: nursida.arif@uny.ac.id

BALAI TENTOR INDONESIA : APLIKASI PENDUKUNG SDGS 2022 JASA PENCARIAN MENTOR DENGAN PEMBERDAYAAN MAHASISWA, SARJANA, DAN PENDIDIKAN PROFESI GURU TERDEKAT DARI LOKASI PESERTA DIDIK

Aplikasi Pendukung SDGs 2022 berupa Jasa Pencarian Mentor Dengan Pemberdayaan Mahasiswa, Sarjana, dan Pendidikan Profesi Guru Terdekat Dari Lokasi Peserta Didik, mempunyai keunggulan dapat mencari tentor terdekat dari pengguna, dan pengguna juga dapat melakukan tracking maps tentor yang sedang berjalan ke lokasi pengguna, selain itu dapat memberikan lapangan pekerjaan kepada mahasiswa, sarjana dan profesi keguruan.



NO SERTIFIKAT: 000359955

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Krisanti Dhiaz Ayuni
Rahma Fadhilah Malik
Tri Wahyuni Floriasti, S.Pd., M.Hum.



krisantidhiaz.2020@student.uny.ac.id

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan panduan pembelajaran wasit bulutangkis yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar tentang aturan permainan bulutangkis

NO SERTIFIKAT:
000339758



Nama Pencipta/Inventor:

Era Pratiwi

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.



erapratiwi.2019@student.uny.ac.id

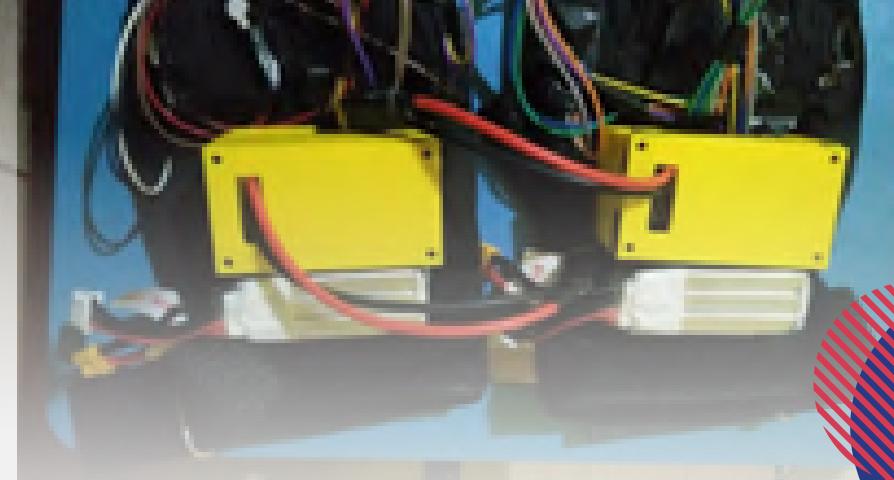
PENGEMBANGAN APLIKASI PERWASITAN BULUTANGKIS BERBASIS ANDROID



NO SERTIFIKAT: 000351443

Smart Glove memiliki program yang dibuat dengan bahasa pemrograman C++ menggunakan software Arduino IDE. Dengan basis 2 mikrokontroler NodeMCU, program smart glove dapat bekerja secara wireless dan dapat memberitahukan tuts nada yang harus ditekan selanjutnya oleh pengguna dalam sebuah lagu sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari keyboard musik.

Setelah melakukan pengujian, didapatkan data bahwa *smart glove* dapat mempermudah pengguna disabilitas tunanetra untuk mempelajari dasar-dasar keyboard, hingga memainkan lagu seperti mengheningkan cipta.



PROGRAM SMART GLOVE UNTUK MEMBANTU MAHASISWA TUNANETRA DALAM BELAJAR PIANO

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Muhammad Luthfi Hakim, S.T., M.Eng.

Faranita Surwi, S.T., M.T.

Zyakra Zakiah, S.Pd., M.Pd.

Yunike Juniarti Fitria, S.Pd., M.A.

Kemal Hakim Bachmid

Faishal Aziz Rahmat

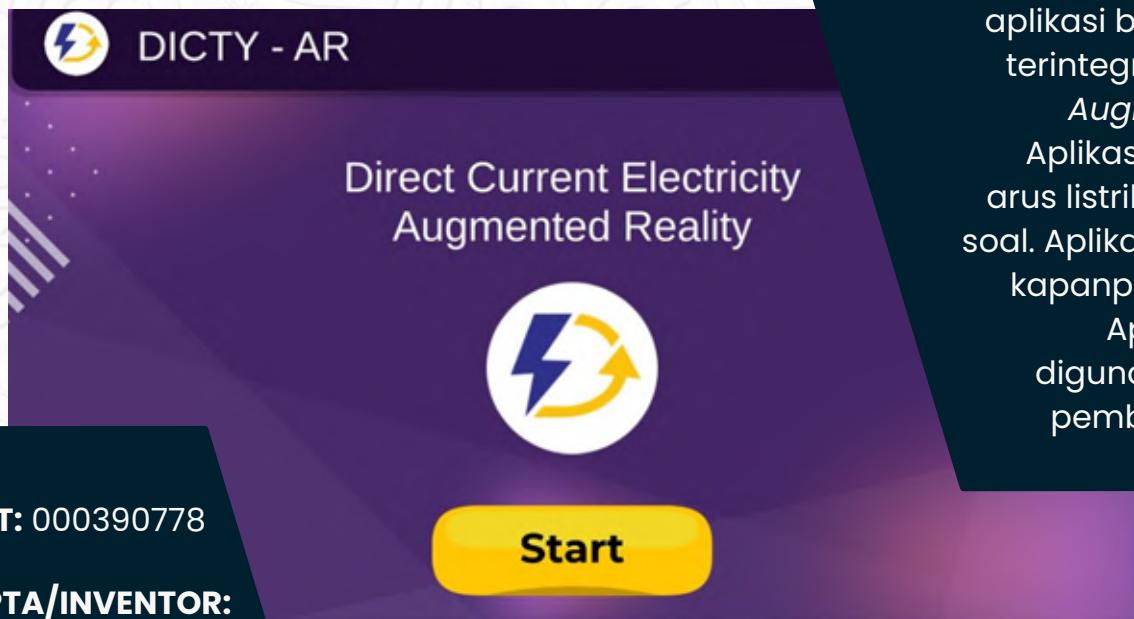
Alfyani Adjie Purwanto

Henny Pratiwi, S.T., M.Eng.



luthfihakim93@uny.ac.id

DIRTY-AR



NO SERTIFIKAT: 000390778

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Arshi Alfianti

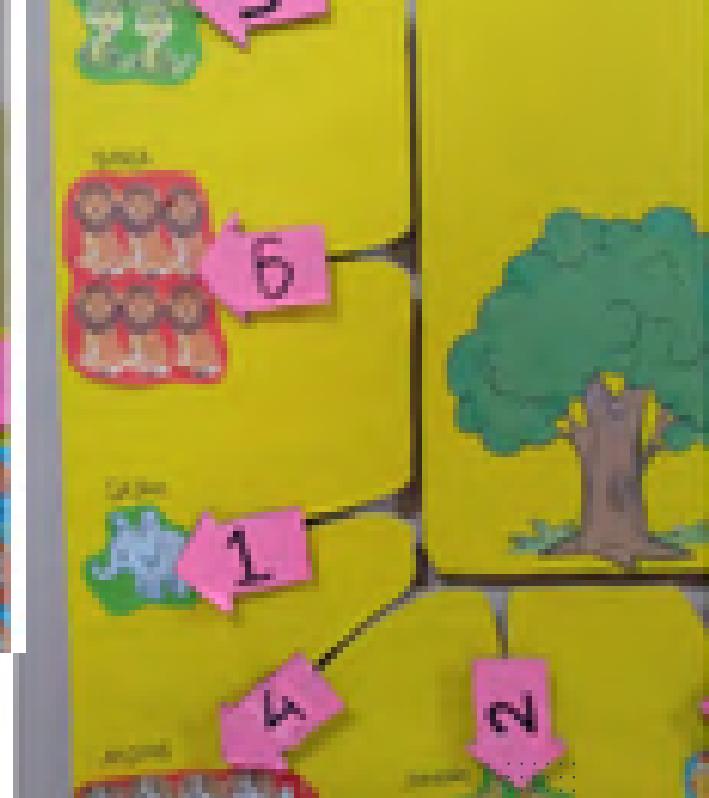
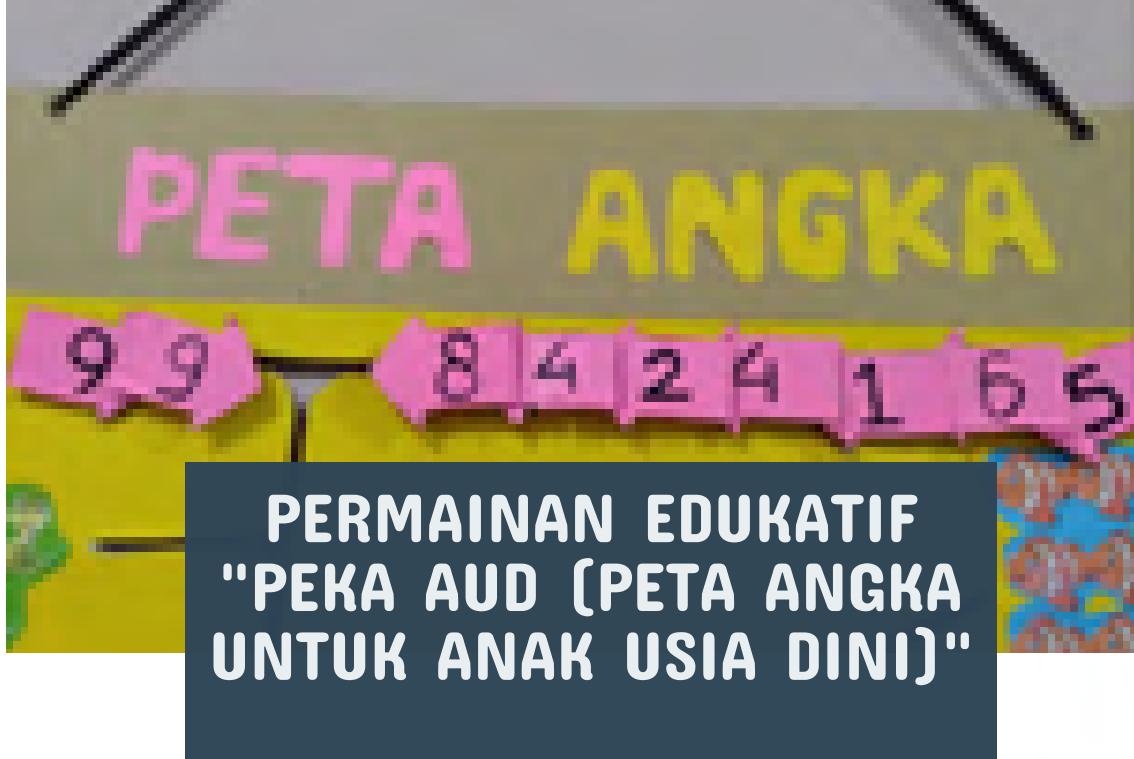
Prof. Dr. Heru Kuswanto, M.Si.

Dicty-AR merupakan suatu aplikasi berbasis android dan terintegrasi oleh visualisasi *Augmented Reality* (AR). Aplikasi ini berisikan materi arus listrik searah dan latihan soal. Aplikasi dapat digunakan, kapanpun dan dimana pun.

Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran fisika yang interaktif.



arshialfianti.2020@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000335974

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Ana Retno Mutia

Yudan Hermawan, S.Pd., M.Pd.

Dr. Sujarwo, M.Pd.

Permainan Edukatif Peta Angka (PEKA AUD) ini untuk membantu anak umur 4-6 tahun mengenal huruf dan angka serta berlatih untuk menghitung. Permainan ini di sajikan dengan berbagai gambar hewan sebagai objek untuk membantu anak berhitung serta mengenal hewan-hewan. Media pembelajaran ini ditujukan kepada anak usia dini. Permainan edukatif ini dibuat sendiri dengan menggunakan bahan kertas karton, kardus, kertas origami, kertas asturo, kemudian print out gambar hewan dan angka.



anaretno.2020@student.uny.ac.id

INSTRUMEN PENGUKURAN KECEMASAN SOSIAL PENGGUNA MEDIA SOSIAL

Merupakan salah satu instrumen psikologi yang mengukur kecemasan sosial untuk pengguna media sosial

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Dr. Rita Eka Izzaty, S.Psi., M.Si.
Nur Sholehah Dian Saputri



nursholehah.2018@student.uny.ac.id



PANDUAN PENGGUNAAN WEBSITE

ASESMEN

KECEMASAN SOSIAL

PENGGUNA MEDIA SOSIAL



Pengembang
Pembimbing

: Nur Sholehah Dian Saputri, S.Pd
: Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si

NO SERTIFIKAT: 000329601





Games Edukasi redoks merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan program Articulate storyline 3 yang digunakan untuk media pembelajaran pada materi kimia sma kelas X materi reaksi redoks. Media pembelajaran ini merupakan media evaluasi pembelajaran yang berisi tiga macam jenis evaluasi dengan berbentuk games multimedia. Games edukasi ini memiliki tiga jenis evaluasi yaitu soal dengan tipe mencocokkan pernyataan tentang redoks (*Drag and Drop*), soal reaksi redoks dengan tipe pilihan ganda (*Redoks Go*), dan soal menentukan suatu pernyataan salah benar tentang reaksi redoks (*True or False*). Pengembangan Games edukasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui contoh permasalahan pada kehidupan sehari-hari yang memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.



NO SERTIFIKAT: 000326795

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Hani Annisa'

Prof. Drs. Jaslin Ikhsan, M.App.Sc., Ph.D.



Games Edukasi Redoks

MEDIA PEMBELAJARAN

PADA MATERI KIMIA

KELAS X REAKSI REDOKS



haniannisa.2021@student.uny.ac.id





LEXIEDU: APLIKASI PEMBELAJARAN DAN ALAT BANTU BACA BAGI PENDERITA DISLEKSIA

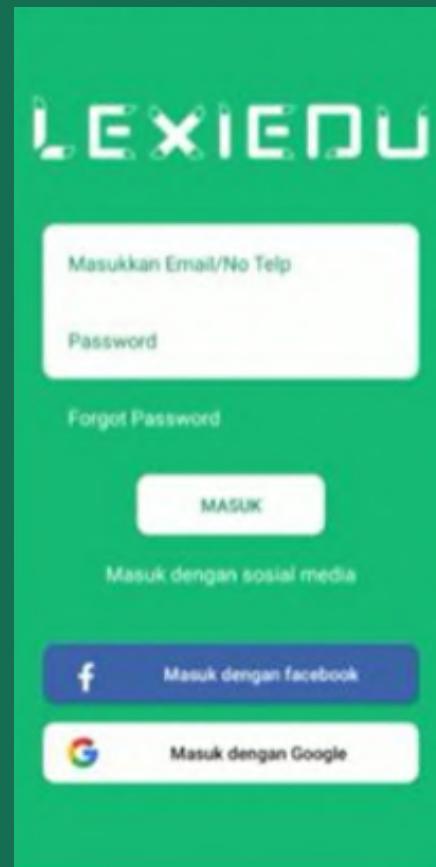
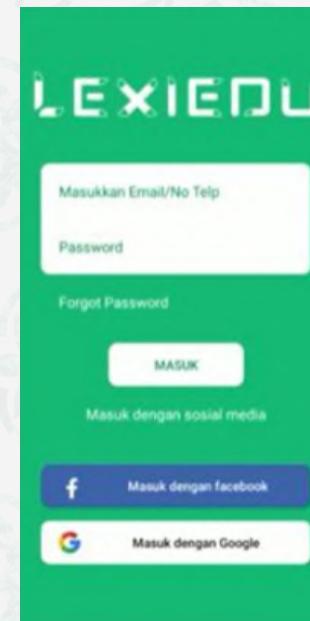
Lexiedu merupakan aplikasi pendamping bagi penderita disleksia yang bertujuan untuk membantu pengguna untuk lebih mudah dalam membaca dan mempelajari bacaan

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Rifqi Muhammad Adam

Ananda Muhammad Ikhsan

Handaru Jati, ST., M.M., M.T., Ph.D.



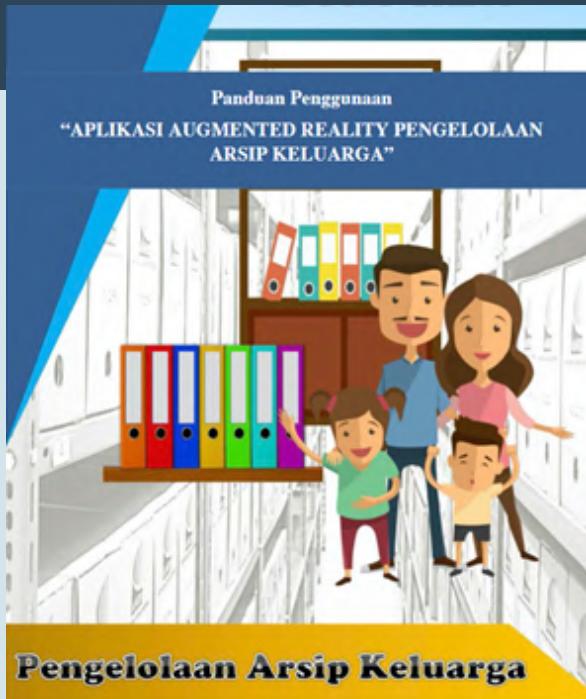
NO SERTIFIKAT: 000355507



rifqimuhammad.2019@student.uny.ac.id

Desripsi

Aplikasi Pengelolaan Arsip Keluarga Berbasis Augmented Reality merupakan aplikasi berbasis AR yang dapat menampilkan video dengan cara menscan marker pada buku fisik/e-book. Pengembangan



NO SERTIFIKAT: 000390779
yuliansah@uny.ac.id



APLIKASI PENGELOLAAN ARSIP KELUARGA BERBASIS AUGMENTED REALITY

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Yuliansah, S.Pd., M.Pd.
Arwan Nur Ramadhan, S.Pd., M.Pd.
Fajar Wahyu Nugroho, S.Kom., M.Kom.

EV-APP: APLIKASI VOLUNTEER UMKM

Deskripsi

EV-App merupakan sebuah aplikasi untuk merekrut, menyeleksi, dan menempatkan volunter pada UMKM mitra yang akan didampingi, memonitoring, dan mengevaluasi kinerjanya. Volunter menjalankan tugasnya dalam mendampingi UMKM, memfasilitasi UMKM dalam mengembangkan bisnisnya, mulai dari membantu mengakses pendanaan, mengelola operasi, pemasaran, keuangan, hingga pemanfaatan teknologi.

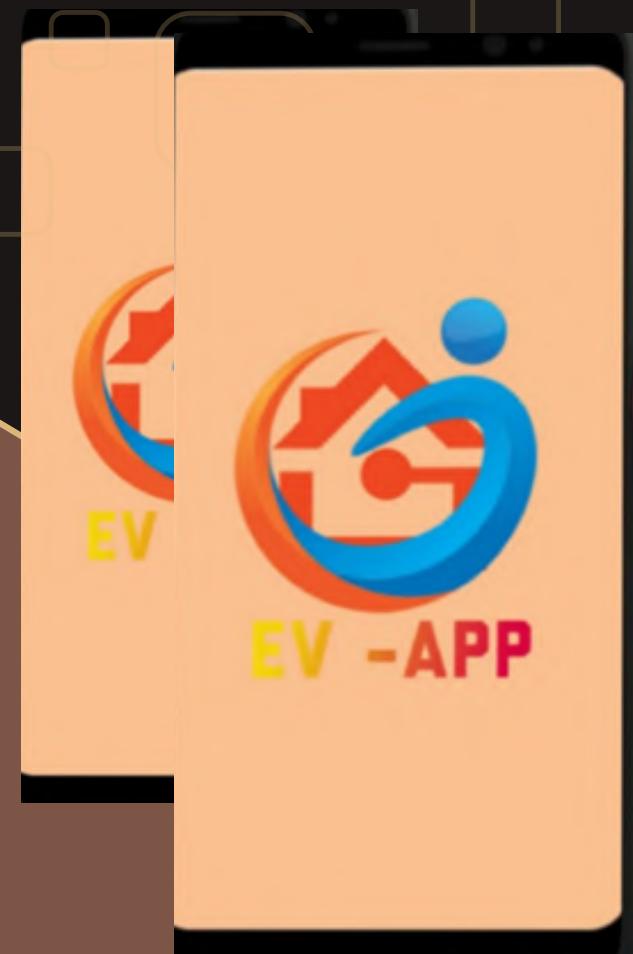
NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Eka Ary Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Annisa Nurfatimah Febrianti

BALQIS SYATHIRI

Rizki Oktavianto



NO SERTIFIKAT: 000332126

rizkioktavianto.2018@student.uny.ac.id

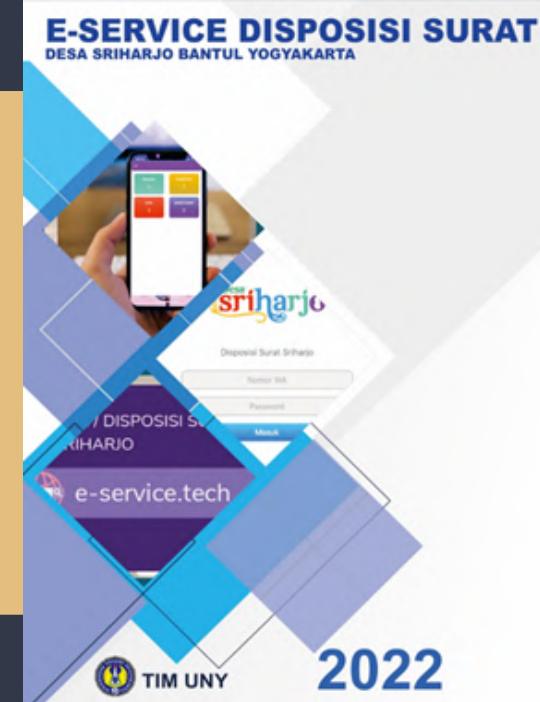
E-service sebagai suatu layanan masa kini yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengoptimalkan kepada pengguna jasa layanan. E-service adalah penyediaan layanan melalui jaringan elektronik seperti internet. salah satu E-service ini di desain khusus berbentuk aplikasi. Aplikasi ini digunakan untuk perangkat desa Srihardono. Aplikasi dapat diakses dari Smartphone Android, Apple Iphone atau PC/Notebook melalui Browser Google Chrome, dengan cara membuka URL berikut ini : <http://e-service.tech>

Dalam aplikasi ini terdapat 3 Level pengguna, yaitu Admin, Kepala Desa dan Petugas Kelurahan dengan masing-masing levelnya memiliki fitur yang berbeda.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
Danu Eko Agustinova, S.Pd., M.Pd.
Sutanto Tri Juni Putro, S.Si., M.Sc.
Riko Septiantoko, M.Pd.

E-SERVICE Disposisi Surat Desa Srihardono



rikoseptiantoko@uny.ac.id



NO SERTIFIKAT: 000385504

Deskripsi

Aplikasi ini merupakan platform untuk wisata gua dan juga pendidikan berbasis wisata gua guna mencapai society 5.0 dan mengatasi permasalahan di masa Pandemi Covid-19. Aplikasi ini merupakan pendekatan baru bagi eco-edutourism di Indonesia. Aplikasi ini digunakan untuk wisata gua di Yogyakarta pertama kali dan menggunakan aplikasi berbasis android sesuai unsur perkembangan society 5.0. Aplikasi ini menyediakan materi belajar berkaitan dengan gua ketika pengguna sedang berlibur di gua-gua wisata atau alami di Indonesia.

Nama Pencipta/Inventor:

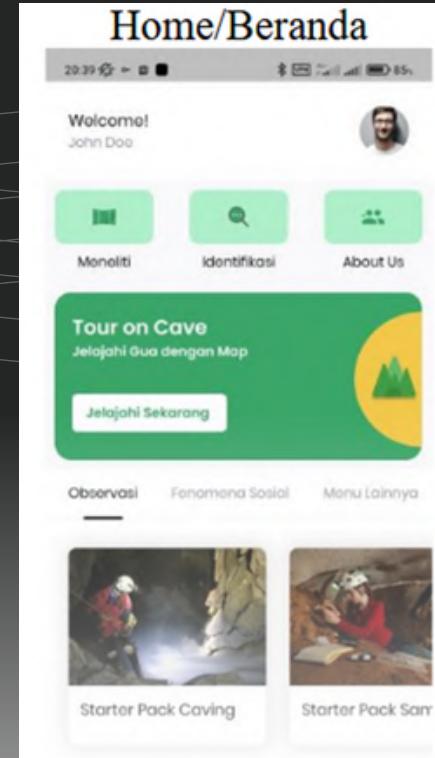
Angki Pranamukti
Aditia Pramudia Sunandar
Khoirunnisa
Rohsyam Sidik
Rizki Oktavianto, S.Pd.
Dr. Pujianto, S.Pd., M.Pd.



NO SERTIFIKAT: 000339754



aditiapramudia.2017@student.uny.ac.id

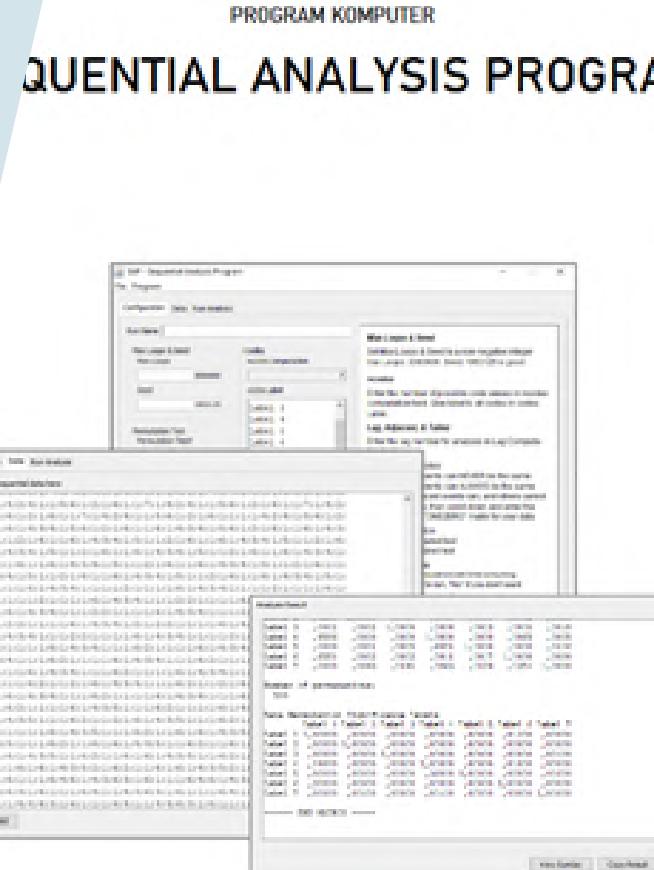


CAVENTURE:
Inovasi Wisata Gua dan
Platform Pendidikan
Menuju Society 5.0 di
Yogyakarta

Sequential Analysis Program

Sequential Analysis Program adalah tool berbasis Java yang dapat digunakan untuk melakukan *Lag Sequential Analysis* (LSA). LSA adalah salah satu metode untuk melakukan uji UX dengan cara menguji langkah-langkah yang dilakukan oleh user ketika mengakses sebuah fitur dari aplikasi/program. Uji LSA biasanya dapat dilakukan secara manual, namun akan memakan waktu yang cukup panjang karena proses iterasi yang perlu dilakukan. Namun, dengan menggunakan Sequential Analysis Program ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam proses LSA, baik itu penyiapan data hingga proses analisis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Muhammad Irfan Luthfi, M.Pd.
 m.irfanluthfi@uny.ac.id



NO SERTIFIKAT: 000350886



My Meal Diary Aplikasi Pencatat Kalori Harian dan Penghitung Nutrisi Harian

Aplikasi my meal diary merupakan aplikasi android untuk mencatat kalori harian yang dibutuhkan oleh tubuh berdasarkan Basal Metabolic Rate yang dihitung dari berat badan, tinggi badan, usia, jenis kelamin, aktivitas yang dikerjakan, dan tujuan diet yang seimbang. Database yang digunakan oleh aplikasi ini telah menggunakan API Food Database yang terintegrasi oleh Neural Engine sehingga pengguna dapat memasukkan jenis makanan beserta kuantitasnya lalu aplikasi secara otomatis menghitung jumlah kalori beserta kandungan nutrisi yang ada di dalam makanan yang diinputkan oleh pengguna

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Muhammad Syukron Abdillah (19520241026)

X X Handaru Jati, ST., M.M., M.T., Ph.D.



muhammadsyukron.2019@student.uny.ac.id

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Buku Panduan Aplikasi My Meal Diary

APLIKASI PENCATAT KALORI HARIAN DAN PENGHITUNG NUTRISI HARIAN

DISUSUN OLEH

Muhammad Syukron
Abdillah



copyright 2022 © by Muhammad Syukron



NO SERTIFIKAT: 000348272

APLIKASI ANTRIAN RUMAH SAKIT BERBASIS MOBILE

Aplikasi ini dikembangkan bertujuan untuk mempermudah pasien dalam pendaftaran periksa hanya dengan lewat smartphone tanpa harus datang ke rumah sakit. Sehingga aplikasi ini bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Ine Poetri Nurida (19520241019)

Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.



inepoetri.2019@student.uny.ac.id

```
ari.dart';
```

```
;
```

```
t';
```

```
rt';
```

```
r/material.dart';
```

```
dal = new MyHttpOverrides();
```

```
pp());
```

```
rides extends HttpOverrides {
```

```
createHttpClient(SecurityContext? context) {
```

```
super.createHttpClient(context)
```

```
certificateCallback =
```

```
509Certificate cert, String host, int port) => true;
```

```
pp extends StatelessWidget {  
  MyApp({Key? key}) : super(key: key);  
}
```



NO SERTIFIKAT: 000350022

ISOOGOOD

Deskripsi:

IsooGood adalah aplikasi yang digunakan untuk membantu pelayanan pasien covid 19 misalnya mencari obat-obatan, oksigen, tempat isolasi mandiri, konsultasi kesehatan, dan lain sebagainya.

Nama Pencipta/Inventor:

Mustafa Yulian Said
Handaru Jati, ST., M.M., M.T., Ph.D



NO. SERTIFIKAT:
000349318



mustofayulian.2019@student.uny.ac.id

NDAKI YUK



Desripsi

Ndaki Yuk adalah aplikasi untuk booking tiket pendakian sebuah gunung.

Nama Pencipta/Inventor:

Wajar Novianto

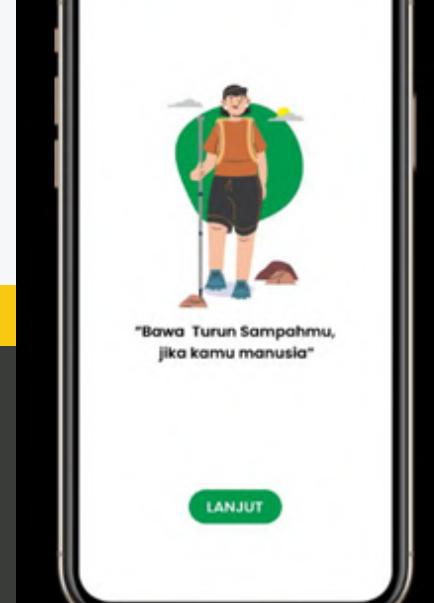
Handaru Jati, ST., M.M., M.T., Ph.D.



wajarnovianto.2019@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT:
000349319



MOBILE RESTO APP

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Handaru Jati, ST., M.M., M.T., Ph.D.
Bakti Prasetyo

Mobile Resto App adalah sebuah aplikasi mobile yang mempermudah pelanggan untuk dapat melakukan pemesanan melalui perangkat smartphone yang tersedia di masing-masing meja.



NO SERTIFIKAT: 000349320

Resto Mobile App

LOGIN

Logout

4. Daftar dan Detail Pesanan

Daftar Pesanan

Detail Pesanan

Detail Pesanan

Meja 1

Meja 2

Meja 3

Meja 4

Meja 5

Meja 6

Meja 8

Detail Pesanan 1

Pesanan : Soto Betawi, Soto Daging

Meja : Meja 1

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 2

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 3

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 4

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 5

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 6

Varian : Pedas

Jumlah : 1

Meja : Meja 8

Varian : Pedas

Jumlah : 1

SELESAI DIBUAT

APLIKASI ETHICS-Q

NAMA PENCIPTA/INVENTOR: x x

Sefi Rahmawati Niarlita Yuantari x x
Triyuni Maryanti Fahrul Ahmad Fauzi x x
Firmansyah, M.Pd. x x

Aplikasi Ethics-Q merupakan sebuah aplikasi berbasis android yang bertujuan untuk penerapan karakter etika pergaulan siswa sekolah dasar dengan melibatkan kerjasama antara pihak guru, siswa, dan orang tua siswa dengan mengadopsi konsep Lickona yaitu moral knowing yang didukung dengan adanya fitur komik, fitur game dan fitur artikel parenting. Sedangkan moral doing serta moral feeling didukung dengan adanya fitur pemantauan dan grafik mingguan. Dalam fitur ini guru setiap minggu dapat memberikan aktivitas mengenai implementasi etika pergaulan, selanjutnya siswa melaporkan keterlaksanaan aktivitas tersebut dengan cara menjawab ya atau "tidak", kemudian orang tua dapat memantau etika siswa dengan cara mengonfirmasi kebenaran jawaban dari anak untuk meminimalisir ketidakjujuran oleh siswa. Selain itu, orang tua juga dapat memberikan apresiasi atas capaian etika pergaulan siswa. Setelah orang tua mengonfirmasi, siswa dan orang tua dapat melihat perkembangan etika pergaulan siswa dalam bentuk grafik. data etika siswa akan terkirim ke guru sehingga hal ini juga dapat memudahkan guru dalam memantau etika siswa. guru juga dapat memberikan apresiasi atas capaian etika pergaulan siswa. Aplikasi Ethics-Q ini dapat digunakan baik pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan)



x x

x x

x x

x

NO SERTIFIKAT: 000414323



sefirahmawati.2019@student.uny.ac.id



DOKUMEN TEKNIS

ZEN

Guided Learning Conversation
Menggunakan Karakter
Virtual Dengan Model NLP
GPT - 3 Dan Robust Speech
Recognition

Zeto SIMP

Penyusun :
Damar Albaribin Syamsu
Sadam Ahmad Nirwansyah
Dimas Indra Pradana
Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.

Zeni Conversation App

Zeni merupakan aplikasi yang dapat membantu masyarakat untuk berlatih komunikasi bahasa Inggris berbasis progressive web app . Zeni menerapkan teknologi GPT - 3, yaitu sebuah model Natural Language Processing yang digunakan untuk memberikan balasan dan juga koreksi struktur kalimat. Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman Python dan Javascript. Pada aplikasi Zeni, pengguna dapat melakukan percakapan menggunakan bahasa Inggris, yang nantinya program akan memberikan respon serta koreksi struktur kalimat yang disajikan dengan karakter virtual (avatar). Karakter virtual yang disajikan berupa sebuah model Live2D karakter anime.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Damar Albaribin Syamsu
Sadam Ahmad Nirwansyah
Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.
Dimas Indra Pradana



NO SERTIFIKAT: 000408041



damaralbaribin.2021@student.uny.ac.id

GUI (GRAPHICAL USER INTERFACE) K-MEANS CLUSTERING UNTUK KESEJAHTERAAN RAKYAT PROVINSI PAPUA BARAT

GUI (Graphical User Interface) K-Means Clustering untuk Kesejahteraan Rakyat Provinsi Papua Barat digunakan untuk mengelompokkan kabupaten/kota di Provinsi Papua Barat berdasarkan data Indikator Kesejahteraan Rakyat. GUI ini merupakan program yang dijalankan melalui R Studio. Program ini dikembangkan oleh Merina Dwi Pangesti dan Nur Hadi Waryanto. Adapun proses pengelompokan pada program ini dimulai dengan melakukan standarisasi data yang dilanjutkan dengan melakukan pengujian terhadap multikolinearitas, PCA (*Principal Component Analysis*), pengelompokan dengan metode K-Means, validasi dengan metode silhouette coefficient, dan pemetaan hasil pengelompokan.



No. Sertifikat: 000419009

The screenshot shows the K-Means Clustering interface in RStudio. The left pane is a sidebar with the following menu structure:

- Import Data
 - Import Data
 - Import Data (Advanced)
 - Import Data (UI)
 - Import Data (PCA)
- Principal Component Analysis
 - K-Means Clustering
 - PCA Velocity
 - Mapping
 - About

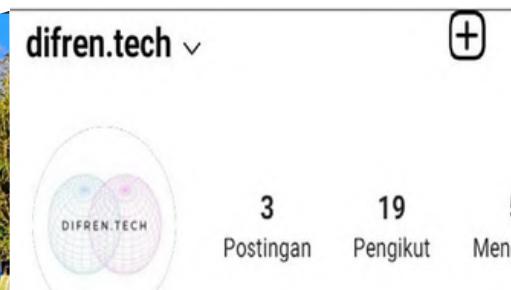
The 'Import Data' section is highlighted with a red box. The 'Import Data' sub-section has a 'Choose CSV file' button and a 'Browse...' button. The 'Data' section shows a table with 10 rows of data for 13 columns, with the first column labeled 'Kabupaten.Kota'. The table includes columns for x1 through x12 and x13. The 'Data' section is also highlighted with a red box.

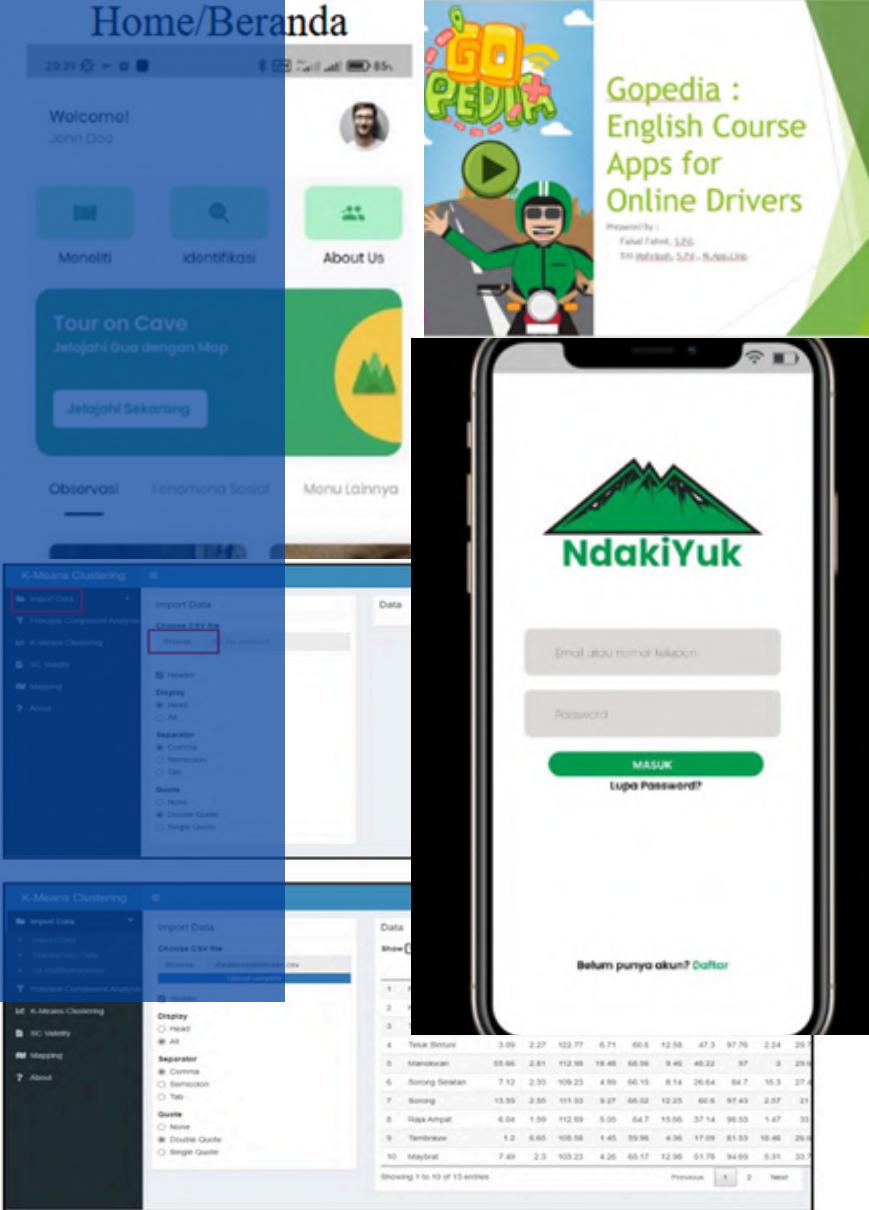
Kabupaten.Kota	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13
1. Fakult	5.49	1.91	111.98	8.2	68.41	11.29	44.3	98.38	1.42				
2. Kaimana	3.71	2.77	114.31	6.28	64.64	14.1	30.98	90.99	0.91				
3. Tewuk Wondama	8.23	2.33	113.97	3.29	59.33	10.38	35.33	91.46	0.54				
4. Teluk Benjina	3.09	2.27	122.77	6.71	66.6	12.58	47.3	97.76	2.24				
5. Manokwari	85.66	2.81	112.98	18.46	68.36	9.46	48.22	97.37	3				
6. Sorong Seram	7.12	2.35	106.23	4.89	66.15	8.14	26.64	84.7	15.3				
7. Biak	13.89	2.85	111.83	9.27	66.68	12.29	66.6	97.43	0.27				
8. Raja Ampat	6.04	1.59	112.69	5.26	64.7	15.65	37.14	98.53	1.47				
9. Tambrauw	1.2	6.65	105.58	4.45	59.96	4.36	17.09	81.53	19.46				
10. Merauke	7.49	2.0	103.23	4.26	66.17	12.96	51.79	94.99	0.31				

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Nur Hadi Waryanto, S.Si., M.Eng.
Merina Dwi Pangesti



merina4486fmipa.2017@student.uny.ac.id





SEQUENTIAL ANALYSIS PROGRAM

The 'File' menu is open, showing the 'Import - Requested content' option as selected. The 'Import - Requested content' dialog box is displayed, showing the 'File' menu with 'Import - Requested content' highlighted. The 'File' menu also includes 'File', 'Edit', 'View', 'Format', 'Tools', 'Help', and 'Import - Requested content'.



Universitas Negeri Yogyakarta

Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat

Gedung Sekolah Pascasarjana Lt. 5

Email : drpm@uny.ac.id

<https://drpm.uny.ac.id/>

Produk Inovasi HKI UNY-2021/2022