



# BUKU KATALOG

## PRODUK INOVASI HKI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2023



DRPM UNY



# 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 menghasilkan 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



# DAFTAR ISI



|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Kata Pengantar .....                                                                                 | i  |
| Daftar Isi .....                                                                                     | ii |
| Simulator Power Window .....                                                                         | 1  |
| Futsal A+ .....                                                                                      | 2  |
| Trainer Kendali Motor Listrik Industri dengan Proteksi Arus Bocor.....                               | 3  |
| Sistem Informasi Event dan Wisata Jogja 360 .....                                                    | 4  |
| Media Pembelajaran Human Machine Interface Berbasis Virtual Reality .....                            | 5  |
| Karya Seni Batik Kontemporer Motif Dailing .....                                                     | 6  |
| Sereal Coffebeal .....                                                                               | 7  |
| Aplikasi Laboratorium Virtual Berbasis Android Materi Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api .....       | 8  |
| Sistem Penilaian Afektif Berdasarkan Deteksi Emosi pada Gestur Tubuh Menggunakan Deep Learning ..... | 9  |
| Kain Batik dengan Pewarnaan Limbah Daun Alpukat .....                                                | 10 |
| Prototype Qirat: Al-Qur'an Isyarat .....                                                             | 11 |
| Dam Kewan .....                                                                                      | 12 |
| Implementasi Flora Endemik dan Motif Khas Kalimantan sebagai Pengolahan Motif Digital .....          | 13 |
| Aplikasi Edukasi Literasi Keuangan .....                                                             | 14 |
| Seni Batik "Saoraja Bantimurung" .....                                                               | 15 |
| E-Komik Asik: Series Ragam Budaya Asean .....                                                        | 16 |
| Mr. Electro (Multiple Representation on Electrolyte) .....                                           | 17 |
| Perkembangan Gender Anak dalam Perspektif Psikologi .....                                            | 18 |
| Panduan Praktikum Kimia Dasar 2 Berbasis Collaborative Problem Solving .....                         | 19 |
| Video Klip Lagu Daerah Belitung Pulau Lengkuas .....                                                 | 20 |



# DAFTAR ISI



|                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pemanfaatan Bioteknologi dalam Pengolahan Pangan .....   | 21 |
| Flipbook Bagian Tumbuhan dan Proses Fotosintesis .....                                                          | 22 |
| Teknik-Teknik Dasar dan Actions Method dalam Tenis Cara Efektif Mengajar dan Melatih Tenis Tingkat Pemula ..... | 23 |
| Video Tutorial Pembuatan Poros Berulir .....                                                                    | 24 |
| Aruny (Augmented Reality Universitas Negeri Yogyakarta) Materi Sistem Reproduksi Manusia .....                  | 25 |
| Manual Book Alat Reaktor Sampah .....                                                                           | 26 |
| Robot Adyadroid .....                                                                                           | 27 |
| Alat Peraga ATS-AMF 3 Fasa Berbasis Relay .....                                                                 | 28 |
| Gembi AR .....                                                                                                  | 29 |
| LKPD Pemanfaatan Limbah Dapur untuk Menghasilkan Eco-Enzyme yang Aplikatif .....                                | 30 |
| Buku Literasi Kimia dalam Kearifan Lokal Budaya Madura berbasis Augmented Reality (AR) .....                    | 31 |
| Alat Peraga Instalasi Motor Listrik .....                                                                       | 32 |
| Virtual Reality Museum Wayang .....                                                                             | 33 |
| Buku Saku Resiliensi Bencana di Desa Wonolelo, Jawa Tengah .....                                                | 34 |
| Karya Seni Desain Motif Ornamen Gerabah Berbasis Limbah Ecoprint .....                                          | 35 |
| Aplikasi See Listen .....                                                                                       | 36 |
| Zero Waste: A Second Chance .....                                                                               | 37 |
| Transign .....                                                                                                  | 38 |
| Buku Manual Smart Safety Helmet for Underground Mining .....                                                    | 39 |
| Gerak Berirama Anak Indonesia .....                                                                             | 40 |
| Qur'an Whiz: Aplikasi Game Edukasi Hafidz Al-Qur'an Berbasis Android dengan Metode Takrir .....                 | 41 |
| Seni Jaged Gagrak Mataram .....                                                                                 | 42 |
| Teknik Marbling Menggunakan Pewarna Alam .....                                                                  | 43 |



# DAFTAR ISI



|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Wayang Sembung Lakon Kyai Alamtara .....                        | 44 |
| Bersihkan Laut dari Sampah .....                                | 45 |
| Implementasi Wastra sebagai Inovasi Desain Fashion Modern ..... | 46 |
| Kawancara: AI Interviewer .....                                 | 47 |
| INA JUMP .....                                                  | 48 |
| Permainan Kartu AR Hidrokarbon .....                            | 49 |
| Wayang Sambung Lakon Kunti Cidra .....                          | 50 |
| Simulator Teknologi Mobil Listrik Tamiya (STML Tamiya) .....    | 51 |
| Relief Rumah Gadang Minangkabau: Alam Takambang Jadi Guru ..... | 52 |
| Alat Monitoring Charging Baterai Cell Lithium Ion 18650 .....   | 53 |

## Deskripsi

Simulator Power Window merupakan alat peraga pendidikan berupa simulator yang dapat membantu memahami materi mengenai cara kerja, komponen, sistem kelistrikan, dan cara melakukan perbaikan pada rangkaian power window yang ada di kendaraan.

## Nama Pencipta/Inventor:

Drs. Ir. Moch Solikin, M.Kes.  
Ayu Sandra Dewi, S.Pd., M.Pd.  
Tafakur, S.Pd., M.Pd.  
Andi Tri Hermawan

**NO SERTIFIKAT:000463600**



**ayusandradewi@uny.ac.id**



# SIMULATOR POWER WINDOW



## Deskripsi

Futsal A+ adalah sebuah instrumen penilaian berbasis *Authentic Assesment* untuk menilai atlet futsal usia muda dalam bentuk aplikasi Android

## Nama Pencipta/Inventor:

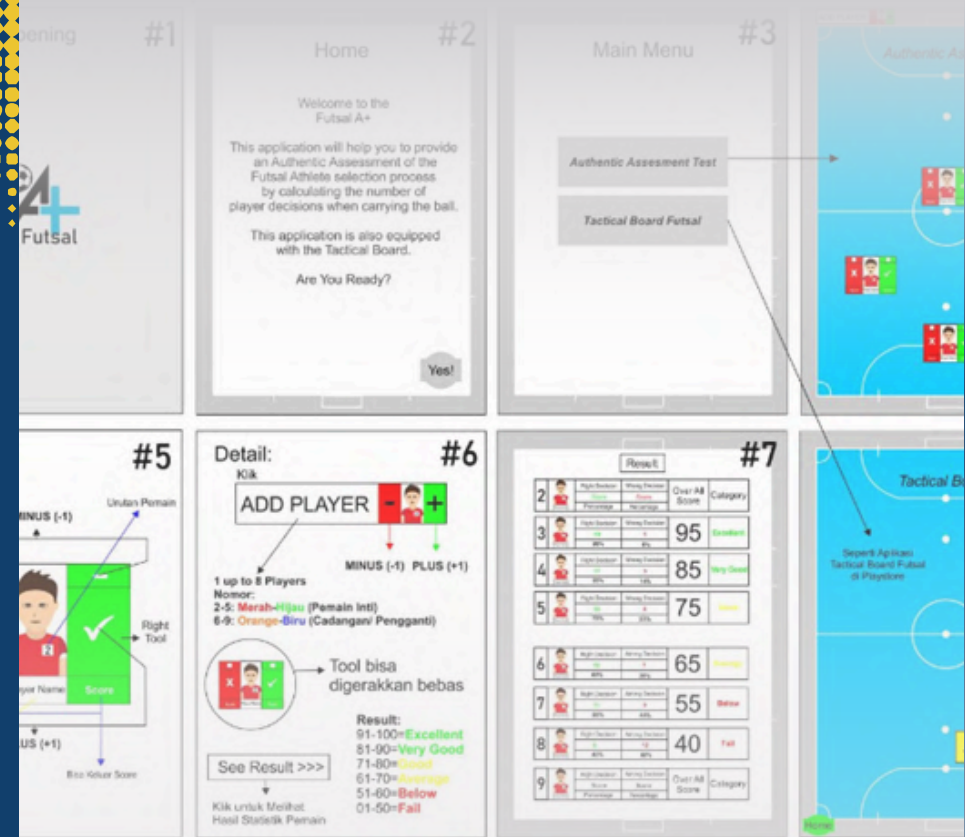
Sigit Dwi Andrianto, M.Or.  
Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.



**No. Sertifikat: 000491792**



**[sigiddwiandrianto@uny.ac.id](mailto:sigiddwiandrianto@uny.ac.id)**



# Trainer Kendali Motor Listrik Industri dengan Proteksi Arus Bocor

## Deskripsi Produk

Alat Peraga ini digunakan untuk melaksanakan kegiatan praktik mata kuliah Praktik Motor Listrik di SMK yang melaksanakan kompetensi Teknik Ketenagalistrikan. Komponen yang di pakai seperti magnetic contactor, miniatur circuit breaker 3 dan 1 phase, earth leakage circuit breaker, variable speed drive, thermal overload relay, time delay relay, dan push button.

**No. Sertifikat**  
**000491804**

## Nama Pencipta/Inventor:

Ir. Muhamad Ali, ST., M.T., IPU.  
Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.  
Dr. Ir. Djoko Laras Budiyo Taruno, M.Pd., IPU.  
Dr. Ir. Hartoyo, S.Pd., M.Pd., MT.  
Usman Nursusanto, M.Pd.



[usmannursusanto@uny.ac.id](mailto:usmannursusanto@uny.ac.id)



## Deskripsi

Website portal informasi event dan wisata jogja berbasis video atau foto 360



laksananyudha@uny.ac.id



No. Sertifikat: 000565515

## Nama Pencipta/Inventor:

Novianto Yudha Laksana, S.Pd., M.Pd.  
Kuncoro Hadi, S.S., M.A.  
Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.  
Damar Albaribin Syamsu  
Sadam Ahmad Nirwansyah  
Dimas Indra Pradana  
Diana Nadia Maulida  
Apriy Aditya Saputra



# Sistem Informasi Event dan Wisata Jogja 360



**No. Sertifikat: 000549518**

# Media Pembelajaran Human Machine Interface Berbasis Virtual Reality untuk Pembelajaran Sistem Kendali Terpadu

## **Nama Pencipta/Inventor:**

Dr. Phil. Ir. Didik Hariyanto, S.Pd.T, M.T. |  
Eko Nur Rachmanto  
Winarno Surahmad  
Muhammad Nur Fauzan  
Adlan Nufahaidar

5

## **Deskripsi**

"Media Pembelajaran Human Machine Interface Berbasis Virtual Reality" adalah sebuah platform inovatif yang memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) untuk mengajarkan konsep Sistem Kendali Terpadu di Sekolah Menengah Kejuruan. Media ini menggambarkan secara virtual komunikasi antara 4 komponen utama, yaitu Personal Computer (PC), Human Machine Interface (HMI), Programmable Logic Controller (PLC), dan Lengan Robot (Robotic Arm). HMI berfungsi sebagai antarmuka interaktif antara manusia dan mesin yang dapat digunakan untuk mengontrol peralatan otomatisasi yang dalam hal ini adalah Lengan Robot. Sementara PLC bertanggung jawab untuk mengatur logika kontrol dan eksekusi tugas-tugas otomatis. Komponen PC dapat digunakan untuk tugas-tugas lebih seperti pengolahan data dan analisis. Sedangkan Lengan Robot digunakan sebagai obyek yang dikendalikan. Ketiga komponen kendali HMI, PLC, dan PC bekerja bersama-sama untuk menciptakan sistem otomatisasi yang efisien, mudah dioperasikan, dan dapat diawasi dengan baik dalam berbagai aplikasi industri. Dengan menggunakan aplikasi VR ini, siswa dapat mengalami simulasi nyata yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan antarmuka manusia mesin dalam lingkungan yang aman dan mendalam. Platform ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep sistem kendali terpadu dengan lebih baik, dan mempersiapkan mereka untuk dunia industri yang semakin berkembang.



**didik\_hr@uny.ac.id**

# KARYA SENI BATIK KONTEMPORER MOTIF DAILING

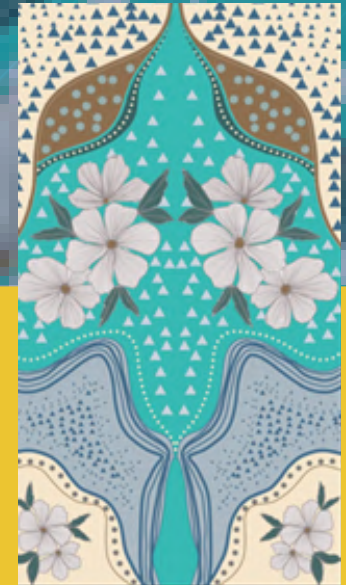
Desain batik kontemporer motif dailing terinspirasi dari bentuk flora dan geometri yaitu bunga dahlia, segitiga, dan lingkaran. Dari 3 elemen itu maka disingkat menjadi “DAILING” yang menjadi nama motif batik yang dibuat. Warna yang digunakan yaitu warna cerah cream, hijau toska, coklat muda, abu-abu dan navy sesuai dengan karakteristik dari batik kontemporer.

## Nama Pencipta/Inventor:

- Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.
- Ayun Farikhati Nurlaila
- Shculastica Brilian Milen Febriawan
- Indah Arum Sari
- Annisa Lathiifah Hanuun
- Mustika Anbarsari
- Sisi Wahyuni Nurhayati
- Danik Nawangsari
- Amelia Febriyanti



**No. Sertifikat: 000563777**



**daniknawangsari.2020@student.uny.ac.id**

| Nutrition Facts    |      |
|--------------------|------|
| Per Serving (100g) |      |
| % Daily Value*     |      |
| Total Fat          | 100% |
| Sodium             | 100% |
| Total Carbohydrate | 100% |
| Dietary Fiber      | 100% |
| Sugars             | 100% |
| Protein            | 100% |
| Vitamin A          | 100% |
| Vitamin C          | 100% |
| Calcium            | 100% |
| Iron               | 100% |

## Coffeabeal Cereal



### Coffeabeal Cereal

Coffeabeal Cereal is a new kind of cereal that is made from coffee grounds and cereal grains. It is a healthy and delicious alternative to traditional cereals.

### Ingredients

Coffee grounds, whole grain cereal, sugar, salt, and natural flavors.



Barcode



Barcode



## "Sereal COFFBEAL"

Inovasi Minuman sereal ampas kopi (*Coffea canephora*) dan ubi jalar (*Ipomoea batatas*) dengan varian rasa buah sebagai alternatif sarapan menyehatkan untuk mengontrol gula darah

### Nama Pencipta/Inventor:

Intan Diah Kusuma  
Farah Nabila Nur Afifah  
Khansa Oktavia Sulaimea  
Abrip Yumarsunu  
Alfiata Muhamad Zidane  
Rifai Akris Budiarto  
Novianda Adhiningrum Tjahjono Putri  
Titin Hera Widi Handayani, S.Pd., M.Pd.

### Deskripsi

**COFFBEAL** merupakan minuman sereal untuk mengontrol gula darah yang terbuat dari ampas kopi (*Coffea canephora*) karena memiliki kandungan kafein, senyawa polifenol, dan beberapa unsur mineral seperti magnesium yang dikombinasikan dengan ubi jalar (*Ipomoea batatas*) yang memiliki kandungan Vitamin A, serat, dan potasium dengan varian rasa buah. Komposisi COFFBEAL adalah Ubi jalar 50 g, ampas kopi 15 g, gula 10 g, susu bubuk 10 g, kalsium karbonat 0,5 g, garam 2 g, dan bubuk kayu manis 2 g.

### No. Sertifikat

000442608

### Email

farahnabila.2020@student.uny.ac.id

# APLIKASI LABORATORIUM VIRTUAL BERBASIS ANDROID MATERI MITIGASI BENCANA ERUPSI GUNUNG API



No. Sertifikat: 000440720

Media laboratorium virtual berbasis android merupakan aplikasi berbasis multimedia interaktif yang berisi seluruh alat dan bahan dalam laboratorium yang dibuat oleh perangkat lunak (software) dimana pengguna dapat yang mengoperasikan aplikasi tersebut dengan menggunakan komputer atau handphone sehingga pengguna dapat merasakan seolah-olah sedang melaksanakan kegiatan praktikum di laboratorium sebenarnya. Konten dalam media ini tidak hanya sekedar petunjuk dan tutorial dalam praktikum akan tetapi terdapat pula materi dalam bentuk video, voice, gambar yang disertai latihan berupa lembar kerja siswa.

## NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Woro Sri Hastuti, S.Pd., M.Pd.  
Tika Aprilia, S.Pd., M.Pd.  
Evy Nur Rochmah, S.Pd., M.Pd.



tika.aprilias@uny.ac.id

# Sistem Informasi Penilaian Afektif

Mulai

**No. Sertifikat:**

000455307

**Sistem** ini digunakan untuk melakukan penilaian afektif pembelajaran berdasarkan pendeteksian emosi siswa melalui gestur tubuh secara realtime

## Sistem Penilaian Afektif Berdasarkan Deteksi Emosi pada Gestur Tubuh Menggunakan *Deep Learning* (Detemo)

### Sistem Informasi Penilaian Afektif

Mulai

**NAMA PENCIPTA/INVENTOR:**

Dr. Ir. Fatchul Arifin, M.T.  
Herjuna Artanto, M.Pd



herjunaartanto.2019@student.uny.ac.id



# Kain Batik dengan Pewarnaan Limbah Daun Alpukat

Proses pewarnaan alam batik dengan bahan limbah daun alpukat yang selanjutnya diuji terhadap ketahanan kualitas pewarnaan batik berupa pengujian ketahanan luntur warna, meliputi : Uji Tahan Luntur Warna Terhadap Pencucian 400C, Uji Tahan Luntur Warna terhadap Keringat Asam, dan Uji Tahan Luntur terhadap Cahaya matahari. Fiksasi Pewarna Alam Batik ini menggunakan Tawas.



✉ anita.mustikasari@uny.ac.id

No. Sertifikat:  
000551316



**Nama Pencipta/Inventor:**

Agung Utama, SE., M.Si.

Anita Mustikasari, M.T., M.B.A

Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd

## DESKRIPSI

Prototype UI dari sebuah aplikasi bernama Qirat. Qirat merupakan aplikasi belajar Al-Quran bagi pengguna tunarungu.

# Qirat

Qur'an Isyarat  
Untuk Tuna Rungu

## NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Fatrah Ahmad Putra  
Muhammad Zaky Fahreza  
Dewi Meiliyan Ningrum  
Rendy Roos Handoyo, S.Pd., M.Pd.



fatrahahmad.2019@student.uny.ac.id



# Prototype QIRAT: AL- QURAN ISYARAT

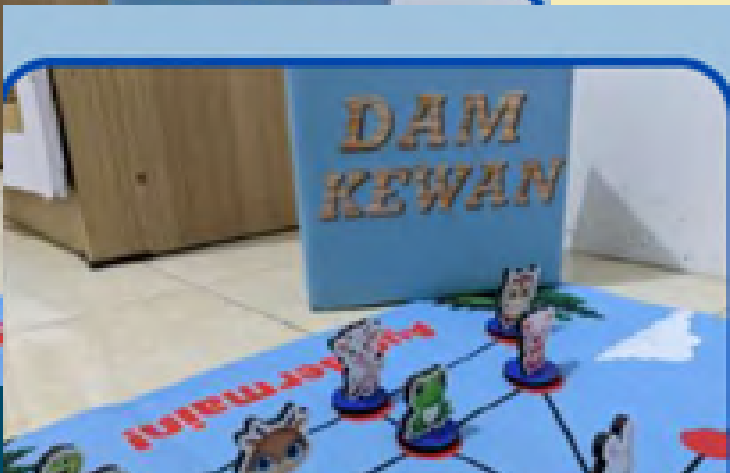
No. Sertifikat: 000477181

# Dam Kewan



No. Sertifikat:

**000554854**



## Deskripsi



tim biru berhasil memakan pion merah



Dam Kewan merupakan inovasi baru dari permainan tradisional dam-daman atau bas-basan. Permainan tersebut dahulu dimainkan di tanah dengan membentuk bidang petak-petak seperti permainan catur. Petak-petak itu dibagi menjadi tiga ruang yakni dua ruang puncak dan satu ruang badan. Tiga ruang tersebut dianggap sebagai daerah kekuasaan. Masing-masing daerah kekuasaan terdapat 16 prajurit yang dilambangkan dengan pion berbentuk hewan.

## Nama Pencipta/Inventor:

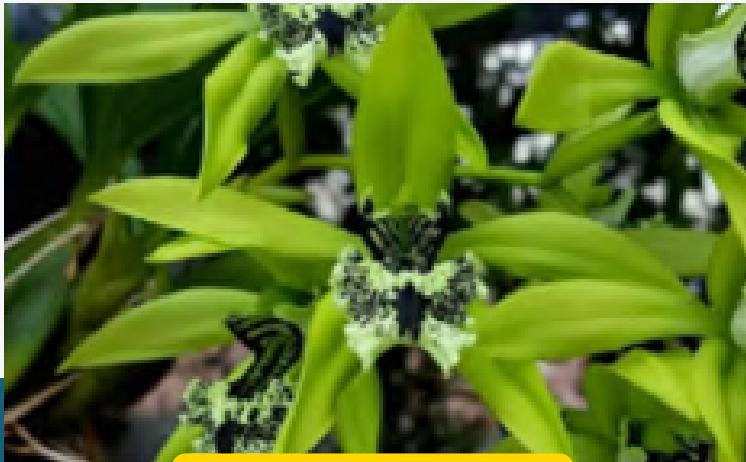
Averin Bahana Dwi Putri

Dr. Joko Pamungkas, S.Pd., M.Pd.



[joko\\_pamungkas@uny.ac.id](mailto:joko_pamungkas@uny.ac.id)

# Implementasi Flora Endemik dan Motif Khas Kalimantan sebagai Pengolahan Motif Digital



**Bunga Anggrek Hitam**



**Motif Ombak  
Sinapur Karang**



**Motif Tidayu**

## **Nama Pencipta/Inventor:**

Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.  
Desinta Maharani

**No. Sertifikat: 000564875**

Implementasi flora Endemik dan motif khas Kalimantan sebagai motif digital atau karya seni digital menciptakan sebuah pengalaman visual yang unik akan keindahan alam serta warisan budaya daerah tersebut. Proses digitalisasi motif memungkinkan untuk menggabungkan flora endemik dan motif khas kalimantan secara harmonis, detail-detail halus dari tumbuhan endemik dapat diintegrasikan dengan indah ke dalam motif tradisional, menciptakan keseimbangan yang estetis dan mencerminkan keindahan alam Kalimantan.



**desintamaharani.2020@student.uny.ac.id**

**13**



Literaci.id

Alamat Email

Kata Sandi

Lupa Kata Sandi

No. Sertifikat: 000442965

## Deskripsi

**Aplikasi Edukasi Literasi Keuangan** merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan dan memfasilitasi pengguna dalam memahami konsep pengelolaan keuangan berbasis video pembelajaran serta dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran ini diharapkan menumbuhkan motivasi belajar pengguna untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran literasi keuangan.



ratna\_candrasari@uny.ac.id

14



Literaci.id

Alamat Email

Lupa Kata Sandi

## Aplikasi Edukasi Literasi Keuangan

### Nama Pencipta/Inventor:

Dr. Ratna Candra Sari, S.E., M.Si., CA, CFP.  
Dr.Phil Nurhening Yuniarti, S.Pd., M.T.  
Mimin Nur Aisyah, S.E., M.Sc., Ak.  
Arin Pranesti, S.Pd., M.Sc.  
Prof. Setyabudi Indartono, MM., Ph.D.  
Novita Nurbaiti  
Astri Rita Isnaeni, S.Pd.  
Astri Mardanik  
Fajar Indra Prasetyo, S.Pd.  
Nala Rusydal Khakim  
Muhammad Ihsan Satyawan  
Kharisma Saski Larasati  
Ega Bayu Aditya

# Seni Batik "Saoraja Bantimurung" ○ ○ ○

**Batik Saoraja Bantimurung** berdasar pada kata Saoraja yang artinya dalam Bahasa bugis yaitu tempat tinggal atau Kerajaan. Motif batik saoraja bantimurung terinspirasi dari sekumpulan kekayaan alam yang ada di bantimurung, seperti desain batik ini terdapat motif utama kupu-kupu (*Troides hypolitus*), *Scocentrum miniatum* (anggrek kebutan), *Livistona sp.* (Palem), *Cleorodendrum paniculatum* (pagoda), dan aksara lontara (aksara bugis).



 [rizkaardiila.2020@student.uny.ac.id](mailto:rizkaardiila.2020@student.uny.ac.id)



No. Sertifikat: 000564835 ○ ○ ○



## Nama Pencipta/Inventor:

Sandya Nurhashinah  
Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.  
Triyanto, S.Sn., M.A.  
RIZKA ARDIILA PUTRY  
Lili Noor Amanah  
Brisa Wira Awandya  
Syaftania Qolby  
Nadiva Kautsar Natanael  
Nuar Brigin Adzani Enjelia  
NUR'AIDA





# E-KOMIK ASIK



No. Sertifikat: 000492531

Ciptaan ini merupakan salah satu jenis E-KOMIK sebagai media pembelajaran IPS. Komik ini mengusung materi IPS berupa Ragam Kebudayaan ASEAN sebagai salah satu materi pembelajaran IPS Kelas 8 SMP/MTs. Materi tersebut membahas mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan materi kerjasama regional ASEAN sebagai salah satu materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. E-KOMIK ini merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial.



fahmikurniawan.2020@student.uny.ac.id

## E-KOMIK ASIK: Series Ragam Budaya ASEAN

Fahmi Kurniawan  
Miani Khoirun Nisa  
Sherlyna Rahma Meiliani  
Anisa Nur Fatimah  
Yumi Hartati, S.Pd., M.Pd.



”

## E-KOMIK ASIK

”

## • Deskripsi •

Produk merupakan multimedia pembelajaran interaktif kimia SMA pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang di sampaikan dengan pendekatan multipel representasi dalam bentuk aplikasi smartphone android.



### Nama Pencipta/Inventor:

Intania Isnaini  
Sukisman Purtadi, S.Pd., M.Pd.



electrolyte

## MR. ELECTRO (MULTIPLE REPRESENTATION ON ELECTROLYTE)

 [intaniaisnaini.2018@student.uny.ac.id](mailto:intaniaisnaini.2018@student.uny.ac.id)

## Deskripsi

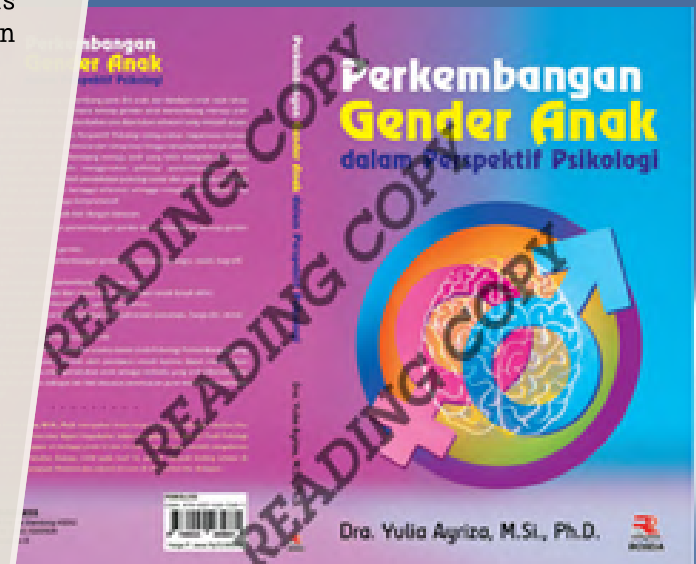
Gender merupakan konsep sosial yang berkembang pada diri anak dan dipelajari anak sejak tahap awal kehidupan. Untuk memahami bagaimana konsep gender anak berkembang menuju arah yang lebih kompleks dan matang seiring pertambahan usia diperlukan referensi yang menjadi acuan. Buku *Perkembangan Gender Anak dalam Perspektif Psikologi* menguraikan bagaimana konsep gender berkembang pada diri anak yang dimulai dari tahap bayi hingga tahap kanak-kanak akhir, di mana konsep gender pada anak berkembang menuju arah yang lebih kompleks dan lebih matang seiring tahapan usia. Penulis menggunakan psikologi perkembangan sebagai pendekatan utama. Kemudian dibantu oleh pendekatan psikologi sosial dan pendekatan biologis dalam menganalisis dan merefleksikan berbagai referensi sehingga menghasilkan tulisan yang lengkap dan pembahasan yang kritis juga komprehensif.

Secara garis besar, buku ini memuat bab-bab dengan bahasan:

1. Memahami pentingnya mempelajari perkembangan gender dan membedakan konsep gender dengan jenis kelamin
2. Sejarah studi-studi perkembangan gender
3. Pendekatan dan teori terhadap perkembangan gender (pendekatan biologis, sosial, kognitif, dan sosial-kognitif)
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan gender anak
5. tahap-tahap perkembangan gender dari masa bayi hingga masa kanak-kanak akhir
6. Tinjauan terhadap studi-studi perkembangan gender terdahulu
7. Kaitan gender dengan variabel-variabel psikologi (kesejahteraan psikologis, harga diri, minat akademik, efikasi diri akademis)
8. Menyosialisasikan pendidikan gender pada anak

Buku ini cocok dijadikan sebagai buku referensi utama dalam studi Psikologi Perkembangan yang terkait gender. Buku ini juga cocok dimiliki oleh pembaca umum karena dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana memperlakukan anak sebagai individu yang unik dibandingkan memperlakukan mereka sebatas sebagai laki-laki ataupun perempuan guna menunjang optimasi perkembangan anak.

# Perkembangan Gender Anak dalam Perspektif Psikologi



**Nama Pencipta/Inventor:**

**Prof. Dra. Yulia Ayriza, M.Si., Ph.D.**

**No. Sertifikat:**  
**000465639**



yulia\_ayriza@uny.ac.id

# PANDUAN PRAKTIKUM KIMIA DASAR 2 BERBASIS COLLABORATIVE PROBLEM SOLVING

Pedoman Praktikum Kimia Dasar 2 untuk kurikulum 2020 ini merupakan pembaharuan dari petunjuk praktikum yang sudah ada sebelumnya. Pedoman ini memberikan alur praktikum yang tidak hanya memberikan resep pada mahasiswa untuk melakukan praktikum, akan tetapi juga menuntun mahasiswa untuk merancang sendiri praktikum mereka. Setiap judul praktikum dalam pedoman ini terdiri dari kegiatan orientasi dan proyek.

## Nama Pencipta/Inventor:

Sukisman Purtadi, S.Pd., M.Pd.

Nur Fitriyana, S.Pd., M.Pd.

Metridewi Primastuti, S.Pd., M.Pd.

Dina, S.Pd., M.Pd



dina@uny.ac.id

# Panduan Praktikum Kimia Dasar 2

*Berbasis Collaboration Problem Solving*



2022

Sukisman Purtadi    Nur Fitriyana  
Metridewi Primastuti    Dina

**No. Sertifikat:**  
**000476882**

Program Studi Pendidikan Kimia  
Jurusan Pendidikan Kimia - FKIPA  
Universitas Negeri Yogyakarta



# Video Klip Lagu Daerah Belitung Pulau Lengkuas

*Nama Pencipta/Inventor::*

Dr. Dra. Kun Setyaning Astuti, M.Pd.  
Rizki Arif Kurniawan  
Pasca Violita Langit  
Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T.  
Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.  
Dr. Else Liliani, S.S., M.Hum.  
Prof. Dr. Drs. Maman Suryaman, M.Pd.  
Dr. Siswanto, M.Pd.  
Dr. Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd.  
Dr. Drs. AM. Susilo Pradoko, M.Si.  
Basri, S.Pd

**No. Sertifikat:  
000456339**

## *Deskripsi:*

Video klip ini adalah video yang menyajikan lagu daerah Belitung Berjudul Pulau Lengkuas. Video ini berisi audio yang berisi iringan musik dan vokal, serta visualiasi dengan gambar video. Iringan musik diaransemen ulang dengan keyboard dan string yang direkam secara live. Iringan lagu ini bergenre lagu Melayu. Adapun pengambilan gambar dilakukan di Belitung, tepatnya di Pulau Lengkuas, Pantai Punai dan Museum kata Andrea hirata. Kostum penyanyi mengenakan baju adat Belitung agar benar-benar menggambarkan Karakter Belitung.



[kun\\_setyaningastuti@uny.ac.id](mailto:kun_setyaningastuti@uny.ac.id)



# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS DISCOVERY LEARNING PEMANFAATAN BIOTEKNOLOGI DALAM PENGOLAHAN PANGAN

LKPD berbasis *discovery learning* ini berisi pemanfaatan bioteknologi dalam pengolahan pangan. LKPD ini disusun berdasarkan silabus Kurikulum Merdeka dengan mengikuti langkah-langkah model Discovery Learning yaitu: 1. stimulus, 2. identifikasi masalah, 3. pengumpulan data 4. pengolahan data dan pembuktian, 5. verifikasi, dan 6. generalisasi. Penulisan LKPD ini bertujuan untuk menuntun peserta didik dalam pemahaman pemanfaatan bioteknologi dalam proses fermentasi. Dalam LKPD ini terdapat 5 aktifitas yaitu pengolahan brem, pengolahan tape, pengolahan tempe, pengolahan terasi, dan pengolahan yogurt. Tak lupa LKPD ini juga dilengkapi dengan profil pelajar pancasila.

## **Nama Pencipta/Inventor:**

Faiz Ilham Pratama  
Shofrina Surya Dewi  
Winda Putri Permata Sari  
Nurhaliza Adisha  
Annisa Mamluaturrahmatika  
Dr. Dra. Retno Arianingrum, M.Si.





# FLIPBOOK BAGIAN TUMBUHAN DAN PROSES FOTOSINTESIS

**Flipbook** ini merupakan buku aktivitas yang akan memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami materi Bagian Tumbuhan dan Fotosintesis. Penggunaan Flipbook berbasis komputer ini akan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar karena tampilannya lebih menarik dan interaktif.

Dalam flipbook ini dilengkapi dengan video dan quiz. Adanya video ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih dalam. Lewat fitur tersebut, siswa terbantu dalam menafsirkan materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, flipbook dilengkapi dengan quiz yang mampu mendorong siswa untuk meningkatkan serta mengasah daya nalar.

## Nama Pencipta/Inventor:

Yasyifa Nurul 'Aini  
Azza Ilvana Mas'ud  
Dewi Cahyaningsih  
Rahmat Fadhli, S.IIP., M.A.  
Dr. H.Fery Muhamad Firdaus, S.Pd., M.Pd.





# TEKNIK-TEKNIK DASAR DAN ACTIONS METHOD DALAM TENIS CARA EFEKTIF MENGAJAR DAN MELATIH TENIS TINGKAT PEMULA

## Deskripsi:

Buku ini ditujukan untuk para pelatih tenis sebagai pedoman untuk melatih teknik dasar Forehand dan Backhand Grounstroke sesuai situasi permainan Tenis.

## Nama Pencipta/Inventor:

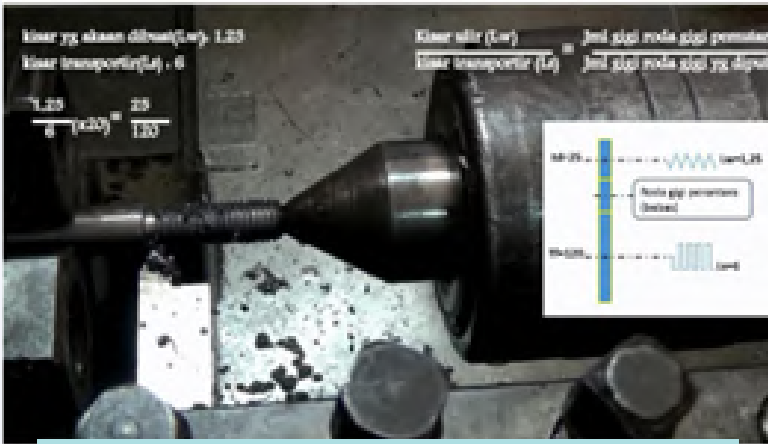
Dr. Drs. Ngatman, M.Pd

No. Sertifikat:  
000476722



ngatman@uny.ac.id

# VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POROS BERULIR



No. Sertifikat: 000465867



## Deskripsi

Video yang berjudul **Video Tutorial Pembuatan Poros Berulir** merupakan sebuah media pembelajaran yang disusun untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam video tersebut menjelaskan tentang pembuatan poros berulir mulai dari perancangan, persiapan, dan demonstrasi pengerjaannya menggunakan mesin bubut. Demonstrasi disajikan sedetail mungkin agar materi mudah dipahami pemirsa video. Dimulai dari pemasangan pahat, pencekaman benda kerja, sampai dengan pengaturan kecepatan mesin disajikan sedetail mungkin. video diakhiri dengan penunjukan benda kerja jadi dan kesimpulan.



**Nama Pencipta/Inventor:**

Jihan Dwi Riyanto  
Paryanto, S.Pd., M.Pd.



jihandwi.2017@student.uny.ac.id

# ARUNY (Augmented Reality Universitas Negeri Yogyakarta) Materi Sistem Reproduksi Manusia



**Nama Pencipta/Inventor:**

Husmayani Muny Putri

dr. Kartika Ratna Pertiwi, M.Biomed.Sc, Ph.D.

ARUNY (Augmented Reality Universitas Negeri Yogyakarta) materi sistem reproduksi manusia merupakan media pembelajaran Biologi yang dikembangkan untuk siswa kelas XI SMA. Media ini berisi materi sistem reproduksi manusia khususnya alat reproduksi pada laki-laki dan perempuan serta kelainan dan penyakit pada sistem reproduksi manusia yang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Hasil uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli media (95%) dan ahli materi (100%) menunjukkan bahwa media AR termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian guru (92%) dan respon siswa (83.5%) juga menunjukkan hal demikian, sehingga media AR layak digunakan untuk proses pembelajaran biologi.

**No. Sertifikat:**  
000446418

25



husmayanimuny.2020@student.uny.ac.id

# Manual Book Alat Reaktor Sampah

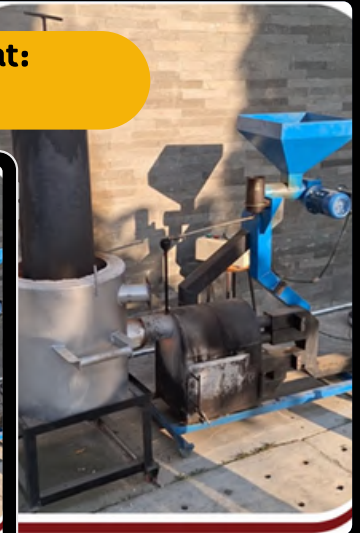
## Deskripsi

Alat reaktor sampah ini bertujuan untuk memaksimalkan pengolahan sampah organik maupun anorganik yang masih belum dimanfaatkan oleh masyarakat. Dengan kapasitas maksimum sampah 20kg dengan menggunakan bahan bakar *wood pellet*. proses yang terjadi adalah pirolisis dengan pembakaran tanpa melibatkan oksigen. Hasil pirolisis berupa syngas dan tar yang bersifat mudah terbakar. Hasil lain berupa sampah yang sudah menjadi arang dapat dimanfaatkan sebagai campuran bahan seperti komposit, aspal, dan lain sebagainya.



didiknur@uny.ac.id

No. Sertifikat:  
000530387



## Nama Pencipta/Inventor:

Prof. Dr. Eng. Ir. Didik Nurhadiyanto,  
S.T., M.T., IPU, ASEAN Eng.

Dr. Ir. Dr. Ir. Mujiyono, M.T., IPU, M.T.

Dr. Fredy Surahmanto, ST., M.Eng.

Virda Hersy Lutviana Saputri, S.T., M.T.

Damar Prasetyo





**No. Sertifikat: 000558052**

 **elmiatinzulva.2020@student.uny.ac.id**

## ROBOT ADYADROID

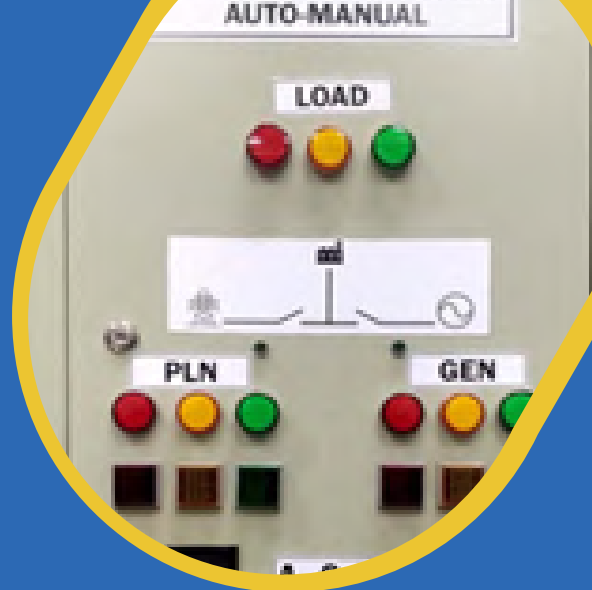
**Adyadroid** merupakan inovasi robot berbasis *Artificial Intelligence* untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman sebagai media belajar mandiri di era global. Robot ini akan membantu dan memudahkan para pemula yang sedang belajar bahasa Jerman secara mandiri terutama pada pemahaman kosakata dan keterampilan *Sprechen* (berbicara). Mengingat belum pernah ditemukannya jenis robot yang serupa di Indonesia, robot ini akan memberikan stimulus dan respon berupa teks kosakata disertai suara yang dapat menambah pemahaman kosakata. Robot ini juga memiliki dasar dan aspek linguistik yang baik dilengkapi sistem kamera untuk mendeteksi dan mengikuti pergerakan wajah serta memiliki sistem program berbasis *Artificial Intelligence* yang mampu membuat robot bisa berdialog dengan user sekaligus partner dalam belajar bahasa Jerman.

### Nama Pencipta/Inventor:

- ✓ Elmiatin Zulva
- ✓ Bayu Angga Rahadi
- ✓ Savira Rohmatul Layli
- ✓ Hasna Annisa Hazmi
- ✓ Prof. Dr. Dra. Wening Sahayu, M.Pd.



Alat Peraga ATS-AMF 3 Fasa merupakan sebuah perangkat media pembelajaran untuk menyimulasikan proses perpindahan sumber energi listrik dari PLN ke Genset ketika terjadi gangguan pada sumber PLN. ATS atau automatic Transfer Switch merupakan sebuah saklar pemindah otomatis yang digunakan untuk mensaklar sumber tegangan PLN atau sumber tegangan Genset. AMF atau otomatis main failur merupakan sebuah kendali otomatis untuk mendeteksi sumber tegangan PLN ketika terjadi gangguan untuk memerintahkan Genset untuk bekerja, serta mengembalikan sumber tegangan ke PLN ketika PLN sudah normal kembali dan memerintahkan Genset untuk berhenti beroperasi. Sistem AMF dikembangkan berbasis relay konvensional yang murah dan handal. Sistem ATS menggunakan magnetik kontaktor 3 fasa. Pengoperasian dapat dilakukan dengan 3 mode, yaitu mode OFF, mode manual, dan mode otomatis. Mode OFF digunakan apabila tidak diperlukan cadangan genset untuk penggunaan tegangan, hal ini digunakan ketika gedung atau sistem kelistrikan tidak difungsikan, sehingga meskipun sumber tegangan PLN mengalami gangguan, maka Genset tidak akan menyala. Mode manual dipergunakan untuk pemanasan mesin Genset, sehingga Genset dapat beroperasi meskipun sumber tegangan PLN tidak dalam gangguan. Mode manual juga dapat dilakukan apabila diperlukan sumber tegangan langsung dari Genset meskipun sumber tegangan dari PLN tidak mengalami gangguan. Mode otomatis dipergunakan untuk memerintahkan Genset beroperasi ketika PLN mengalami gangguan dan mengalihkan sumber tegangan dari PLN ke Genset, serta memerintahkan Genset berhenti beroperasi ketika sumber PLN kembali normal dan mengalihkan sumber tegangan dari Genset ke PLN. Tiga mode pengoperasian ATS-AMF dibuat dalam satu panel untuk kendali Genset 3 fasa.



**NO. SERTIFIKAT: 000448775**

## Alat Peraga ATS-AMF 3 Fasa Berbasis Relay

**Nama Pencipta/Inventor:**

Toto Sukisno, S.Pd., M.Pd.  
Drs. Totok Heru Tri Maryadi, M.Pd.  
Rohjai Badarudin, M.Pd.  
Dr. Dra. Zamtinah, M.Pd.  
Khairunnisa', M.T.  
Aditya Pratama Istawar  
Ditha Ihda Lian



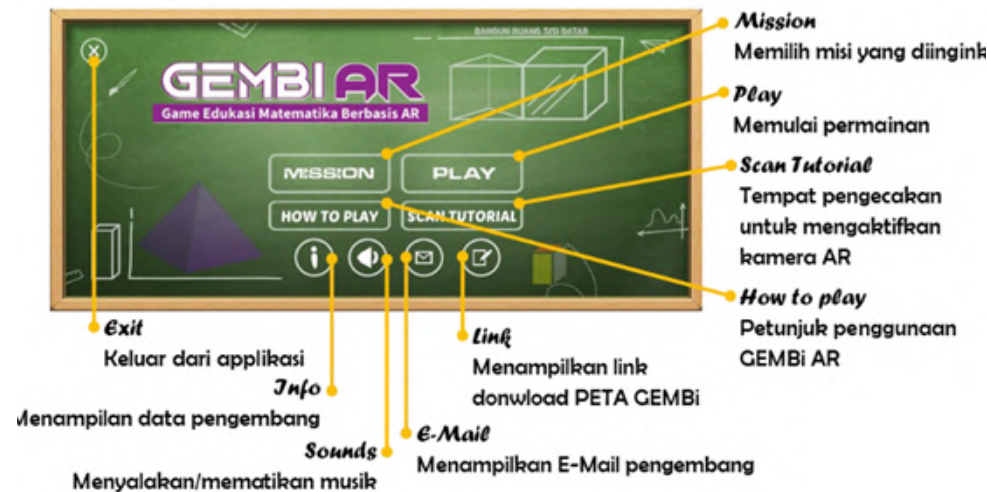
# GEMBI AR

GEMBi AR merupakan singkatan dari game edukasi matematika berbasis *augmented reality*. GEMBi AR merupakan aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu siswa belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Aplikasi GEMBi AR berbentuk .apk yang mana dapat dijalankan pada smartphone dengan OS Android yang memiliki spesifikasi minimal Android version 7.0 (Nougat). Hasil penelitian menunjukkan bahwa “GEMBi AR” layak jika ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan “GEMBi AR” dibuktikan dari indeks Aiken untuk GEMBi AR berdasarkan ahli materi dan media berturut-turut adalah 1 dan 0,99 dengan kriteria valid. Kepraktisan “GEMBi AR” dibuktikan dengan rata-rata skor penilaian guru sebesar 96 dengan kategori sangat praktis dan rata-rata skor penilaian siswa sebesar 91,7 dengan kategori sangat praktis, serta rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87,7%. Keefektifan ditunjukkan dengan hasil tes prestasi belajar diperoleh dimana persentase siswa yang mendapat skor tes prestasi belajar di atas KKM adalah 94% dengan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 81,39. Dengan demikian, maka “GEMBi AR” memenuhi kriteria media yang efektif.

## Nama Pencipta/Inventor:

Arif Sapta Mandala

Wahyu Setyaningrum, S.Pd., M.Ed., Ph.D.



No. Sertifikat: 000450745



arifsapta.2019@student.uny.ac.id



# LKPD PEMANFAATAN LIMBAH DAPUR UNTUK MENGHASILKAN ECO- ENZYME YANG APLIKATIF

Buku panduan/petunjuk pembelajaran (LKPD) ini bermanfaat untuk siswa Kelas X SMA/MA Sederajat sebagai lembar kerja yang digunakan untuk praktikum kimia pada muatan perubahan materi khususnya aplikatif dari *eco-enzyme*. Adapun *novelty* dari LKPD ini ialah berada pada fokus materi praktiknya, yaitu membuat berbagai produk *eco-enzyme* yang ramah lingkungan dengan model pembelajaran *guided inquiry learning*. Dimana keunggulan dan manfaat dari LKPD ini ialah memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena telah dilengkapi model serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar serta kesadaran siswa akan lingkungan sekitar.



NO. SERTIFIKAT: 000463351

**CHESA DEFISTA  
ELSIMA NAINGGOLAN  
TITIS WULANDARI  
PROF. DR. SRI HANDAYANI, M.SI.**

**NAMA PENCIPTA/INVENTOR:**



titiswulandari.2022@student.uny.ac.id

# Buku Literasi Kimia dalam Kearifan Lokal Budaya Madura berbasis Augmented Reality (AR)

## Deskripsi

Buku literasi kimia ini memberi gambaran pentingnya pembelajaran dalam kearifan lokal Madura sebagai upaya melestarikan kebudayaan agar tidak hilang dari perkembangan dunia dan membuat pembelajaran kimia menjadi lebih bermakna. Beberapa contoh kearifan lokal budaya Madura diulas dengan menarik dan informatif sebagai upaya meningkatkan literasi peserta didik dan memberikan tambahan pengetahuan kepada peserta didik tentang ilmu kimia yang ada di kehidupan sekitar.

Buku literasi kimia dalam kearifan lokal budaya Madura ini mengintegrasikan teknologi modern untuk membantu memvisualisasikan secara 2D atau 3D bentuk molekul senyawa kimia yang sulit dipahami dan dibayangkan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR). Buku ini penting untuk pendidik dan peserta didik untuk memulai diterapkannya kegiatan literasi.

## Nama Pencipta/Inventor:

- ✓ Dina, S.Pd., M.Pd.
- ✓ Dwiarini Yuendita



dwiariniyuendita.2019@student.uny.ac.id





ALAT PERAGA INSTALASI MOTOR LISTRIK adalah unit pelatihan yang dibuat untuk mengajarkan dasar-dasar instalasi motor listrik komersial dan industri yang sederhana. Alat peraga ini memberi kemudahan dalam pemahaman tentang cara kerja dan instalasi sederhana sebuah komponen/equipment dan rangkaian sistem dalam instalasi motor listrik.

Alat peraga ini berisi beberapa modul pelatihan seperti: Identifikasi komponen dan equipment instalasi motor listrik 3 phase; Instalasi kendali motor 3 phase dari satu dan dua tempat berurutan secara manual dan otomatis; Instalasi kendali motor 3 phase putar kanan-kiri secara manual dan semiotomatis; Instalasi kendali motor 3 phase star delta secara manual; Instalasi panel metering dan kendali motor 3 phase star delta secara otomatis; Instalasi kendali motor 3 phase secara elektronik dan inverter.

Unit peraga ini bersifat fleksibel terhadap perubahan topik pelatihan, dalam hal ini topik pelatihan dapat diubah secara mudah dengan cara mengganti/menambah unit-unit modul komponen yang diperlukan rangkaian sistemnya, sehingga rangkaian dapat dikreasi berdasarkan jobsheet yang telah disediakan maupun modifikasi jobsheet yang dikehendaki pelatih/peserta. Alat peraga ini dilengkapi dengan pengaman instalasi listrik seperti Miniature Circuit Breaker (MCB), Earth-Leakage Circuit Breaker (ELCB), dan sekring.

### Nama Pencipta/Inventor

Dr. Ir. Djoko Laras Budiyo Taruno, M.Pd., IPU.

Ir. Muhamad Ali, ST., M.T.

Toto Sukisno, S.Pd., M.Pd.

Muhfizaturrahmah, S.T., M.Eng.



### No. Sertifikat

000463444

# ALAT PERAGA INSTALASI MOTOR LISTRIK



[djoko\\_laras@uny.ac.id](mailto:djoko_laras@uny.ac.id)



32

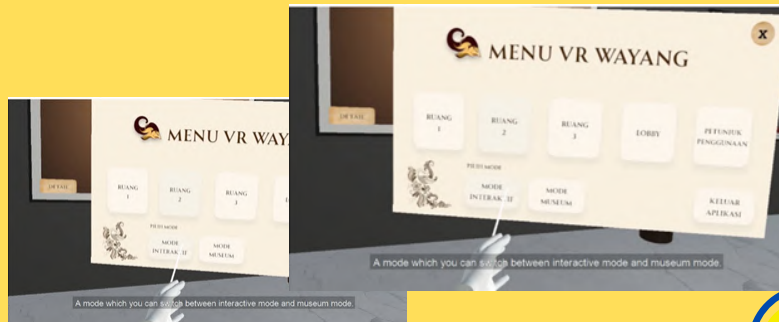


## Deskripsi

Program *Virtual Reality* Wayang Kulit sebagai media edukasi budaya. Aplikasi media informasi mengenai wayang kulit. Aplikasi interaktif yang hanya dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat *Virtual Reality*.

Dalam aplikasi ini terdapat 3 ruangan yang dapat diakses oleh pengguna. Isi dari aplikasi adalah diantaranya informasi mengenai :

- Teori asal wayang di Indonesia
- Wayang pertama kali di Indonesia
- Sejarah penetapan wayang oleh UNESCO
- Pembuatan Wayang
- Cerita Wayang
- Jenis-jenis wayang
- Wayang Pandawa Lima
- Wayang Pandawa Lima yang dapat digenggam oleh pengguna.



## Nama Pencipta/Inventor:

- ➔ Naufal Jundi Abyan
- ➔ Dr. Ratna Wardani, M.T.
- ➔ Prof. Dr. Mochamad Bruri Triyono, M.Pd.



**No. Sertifikat: 000481294**

**naufaljundi.2019@student.uny.ac.id**

# VIRTUAL REALITY MUSEUM WAYANG



# KARYA SENI DESAIN MOTIF ORNAMEN GERABAH BERBASIS LIMBAH ECOPRINT



No. Sertifikat:  
000479333

## Nama Pencipta/Inventor:

Dr. Tien Aminatun, S.Si., M.Si.  
Dr. Kun Sri Budiasih, M.Si.  
Dr. Ir. Suhartini, M.S.  
Rizka Apriani Putri, S.Si., M.Sc.  
Dr. Dra. Bernadetta Octavia, M.Si.  
Dr. Anna Rakhmawati, S.Si., M.Si.

Desain motif ornamen gerabah berbasis limbah ecoprint ini dihasilkan dari Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) skema Dosen Berkegiatan di Luar Kampus yang didanai oleh Universitas Negeri Yogyakarta yang kami sumbangkan kepada Kalurahan Bugel, Kapanewon Panjatan, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Gerabah yang dihias adalah produk dari sentra gerabah Kasongan, Kabupaten Bantul. Proses membuat karya seni ornamen gerabah ini adalah dimulai dengan menjemur daun limbah sisa ecoprint, baik daun yang masih segar maupun sisa daun yang telah direbus dalam proses pembuatan kerajinan kain ecoprint. Daun tersebut kemudian dikeringkan di bawah sinar matahari, setelah kering kemudian ditempelkan dengan lem pada permukaan produk gerabah yang telah diampelas terlebih dahulu. Setelah penempelan selesai kemudian ditutup olesan pernis dengan kuas sampai merata, selanjutnya dijemur di bawah sinar matahari. Setelah kering diulangi lagi diolesi pernis dengan kuas sampai merata dan dijemur lagi di bawah sinar matahari sampai kering. Setelah kering, gerabah ornamen siap digunakan atau dipajang sebagai hiasan yang berkesan natural dan artistik.





Buku Saku

## Panduan Teknis Resiliensi Bencana Desa Wonolelo



No. Sertifikat: 000487892

# BUKU SAKU RESILIENSI BENCANA DI DESA WONOLELO, JAWA TENGAH

## ● DESKRIPSI

Buku saku ini memberikan pedoman resiliensi bencana Erupsi Gunung Api, Tanah Longsor dan Konflik Sosial di Desa Wonolelo melalui kesiapsiagaan masyarakat. Impelentasi resiliensi bencana ini diharapkan diharapkan dapat memberikan pemahaman kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana baik sebelum, saat terjadi serta setelah terjadi bencana.

## ● NAMA PENCIPTA/INVENTOR

Dr. Nursida Arif, S.T., M.Sc.  
Aris Martiana, S.Pd., M.Si.  
Dr. Laifa Rahmawati, S.Pd., M.Pd.  
Rosita Nurindah Putri



rosita0058fishipol.2022@student.uny.ac.id

# SEE LISTEN : Android based application as a real time vision hand recognition for basic level sign language interpretation

*See Listen* ialah aplikasi *AI Computer Vision* yang digunakan untuk membedakan tiap gesture untuk berkomunikasi dalam bahasa isyarat. Aplikasi ini membantu menerjemahkan bahasa isyarat bagi penyandang disabilitas maupun non disabilitas. Cara kerja dari aplikasi ini adalah dengan melakukan scan pada gestur bahasa isyarat melalui kamera smarthphone yang kemudian akan diproses dan dihasilkan bentuk bahasa latin secara real time. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan video tutorial tentang bahasa isyarat yang biasanya digunakan oleh tuna rungu dan tuna wicara dalam kesehariannya sehingga baik penyandang disabilitas maupun orang awam bisa belajar tentang bahasa isyarat.

## Nama Pencipta/Inventor

Rana Laily  
Amelianawati Putri Hamid  
Fikrian Reza Pratama  
Zulfa Iflakhul Fadilla  
Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.

✉ [ranalaily.2020@student.uny.ac.id](mailto:ranalaily.2020@student.uny.ac.id)

 No. Sertifikat: 000478965



## Deskripsi

Video berjudul *"Zero Waste: A Second Chance"* bercerita tentang seorang anak laki-laki yang terjebak dalam mimpi pengulangan waktu, yang mana hal tersebut menggambarkan kebiasaan buruknya di kehidupan sehari-hari.

Kebiasaan yang digambarkan merupakan representasi dari kebiasaan masyarakat terhadap permasalahan sampah. harapannya hal ini bisa menjadi pengingat pula bagi masyarakat terkait hal kecil yang kita lakukan agar berdampak baik baik bagi lingkungan terutama terkait permasalahan sampah yang saat ini semakin kritis.

**No. Sertifikat:**

**000479095**

## Nama Pencipta/Inventor:

Mohammad Naufal Dhia Ulhaq

Anin Syafatia Rahma

Ayu Tanza Prihatini Riyo

Alya Nanda Novanti

Dr. H.Fery Muhamad Firdaus, S.Pd., M.Pd.



mohammad0274fmipa.2020@student.uny.ac.id

# ZERO WASTE : A Second Chance

## ZERO WASTE A SECOND CHANCE STORY BOARD



Scene 1: "Saya bangun tidur, saya melihat ada sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>



Scene 2: "Saya melihat sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>



Scene 3: "Saya melihat sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>



Scene 4: "Saya melihat sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>



Scene 5: "Saya melihat sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>



Scene 6: "Saya melihat sampah di depan saya. Saya merasa jijik."/>

# TRANSIGN: ENHANCING ONLINE LEARNING ACCESSIBILITY FOR THE DEAF THROUGH SPEECH RECOGNITION TO SIGN LANGUAGE TRANSLATION AS A MEDIA COMMUNICATION

Transign merupakan media komunikasi yang memfasilitasi tunarungu untuk mengakses bahasa isyarat pada berbagai media komunikasi daring seperti google meet, zoom, dan media pembelajaran online berbentuk video. TranSign akan membantu menerjemahkan suara ke bahasa isyarat dengan screen capture yang digunakan untuk analisis suara dari device pengguna.

## Nama Pencipta/Inventor:

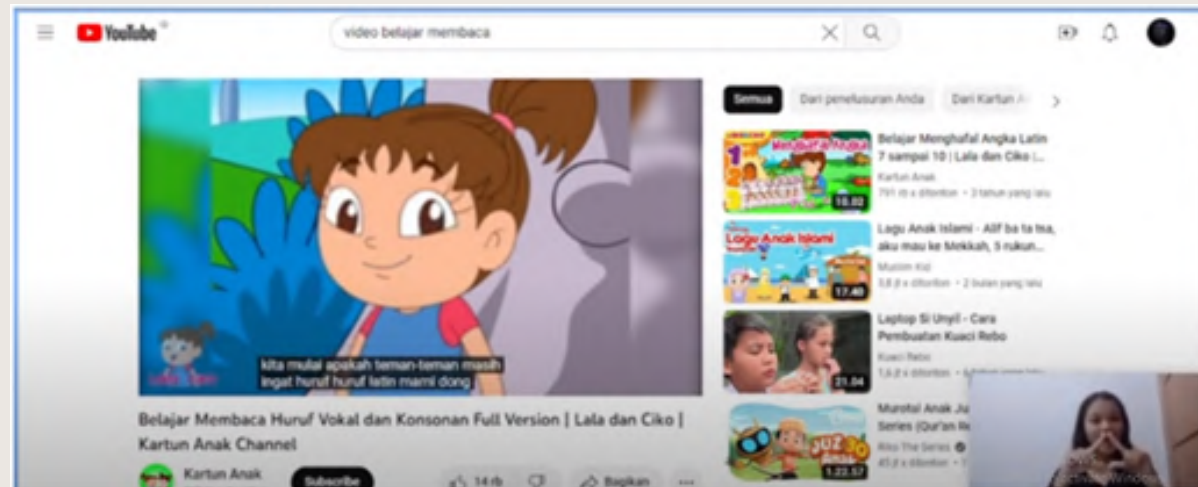
Ikhwan Inzaghi Siswanto  
Theresia Lentera Proletar  
Zainal Ma'ruf Abidin  
Muhammad Gus Khamim  
Akhsin Nurlyayli, S.Pd., M.Eng.

## No. Sertifikat:

000478979

## Email:

ikhwaninzaghi.2020@student.uny.ac.id



# BUKU MANUAL SMART SAFETY HELMET FOR UNDERGROUND MINING

BUKU MANUAL  
SMART SAFETY HELMET  
FOR UNDERGROUND MINING



**innovatech**  
Inovator Teknologi

## NAMA PENCIPTA/INVENTOR

Muhammad Syarif Al Luthfi  
Nurul Rafita  
Muhammad Rizki Fadhillah  
Dr. Ir. Fatchul Arifin, M.T.

## NO. SERTIFIKAT

000509634

## DESKRIPSI PRODUK

Helm Proyek Cerdas Pendeteksi Gas Berbahaya Bawah Tanah Berbasis IoT dan AI adalah sebuah helm proyek yang mampu mendeteksi gas berbahaya dan membedakan jenis gas yang ada di sekitar kawasan pertambangan bawah tanah sebagai upaya untuk meningkatkan keamanan dan kesehatan pekerja dengan memfokuskan pada penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan *Internet of Things* (IoT). Untuk mempermudah penggunaan pada Helm Proyek Cerdas maka dibuat sebuah buku panduan sebagai petunjuk penggunaan.

BUKU MANUAL  
SMART SAFETY HELMET  
FOR UNDERGROUND MINING



**innovatech**  
Inovator Teknologi



# Gerak Berirama Anak Indonesia

## Deskripsi

Lagu Gerak Berirama Anak Indonesia merupakan lagu iringan senam untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah, yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Lagu ini dapat digunakan oleh guru PJOK SD kelas bawah khususnya materi Gerak Berirama dan dosen pengampu Aktivitas Ritmik Sekolah Dasar

## Nama Pencipta/Inventor:



Ranintya Meikahani, M.Pd.



Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.



Dr. Dennis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

## Email:



ranintya.m@uny.ac.id

40

# Gerak Berirama Anak Indonesia

LAGU GERAK BERIRAMA ANAK  
INDONESIA

Agency

Music Produced: Setyo Arwanto

Ayo kawan kita senam bersama  
Ayo kawan kita senam bersama  
Ayo kawan kita senam bersama  
Ayo kawan kita senam bersama

Tengklukkan kepala kanan dan kiri  
Tengklukkan kepala kanan dan kiri  
Tengklukkan kepala kanan dan kiri  
Tengklukkan kepala kanan dan kiri

Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang

Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang  
Lenggangkan kakinya ke depan dan belakang

Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap

Ayunkan lengan ke atas ke bawah  
Ayunkan lengan ke atas ke bawah  
Ayunkan lengan ke atas ke bawah  
Ayunkan lengan ke atas ke bawah

Kepa-kepang terbang tinggi, tinggi sekali  
Kepa-kepang terbang tinggi, tinggi sekali  
Kepa-kepang terbang tinggi, tinggi sekali  
Kepa-kepang terbang tinggi, tinggi sekali

Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap  
Jalan di tempat badan yang tegap

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

Komponen lagu senam  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong  
Angkat kaki kanan condong

No. Sertifikat: 000519875

## Deskripsi

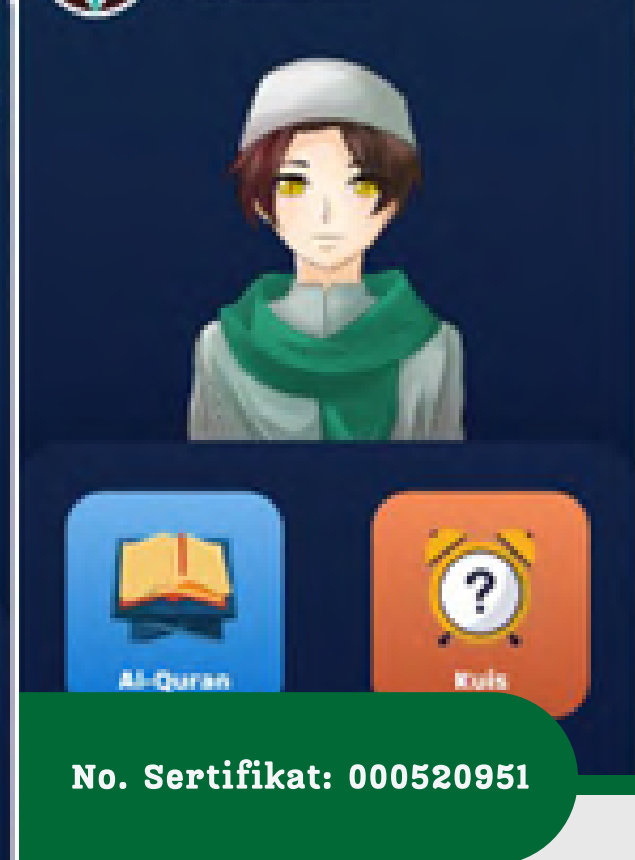
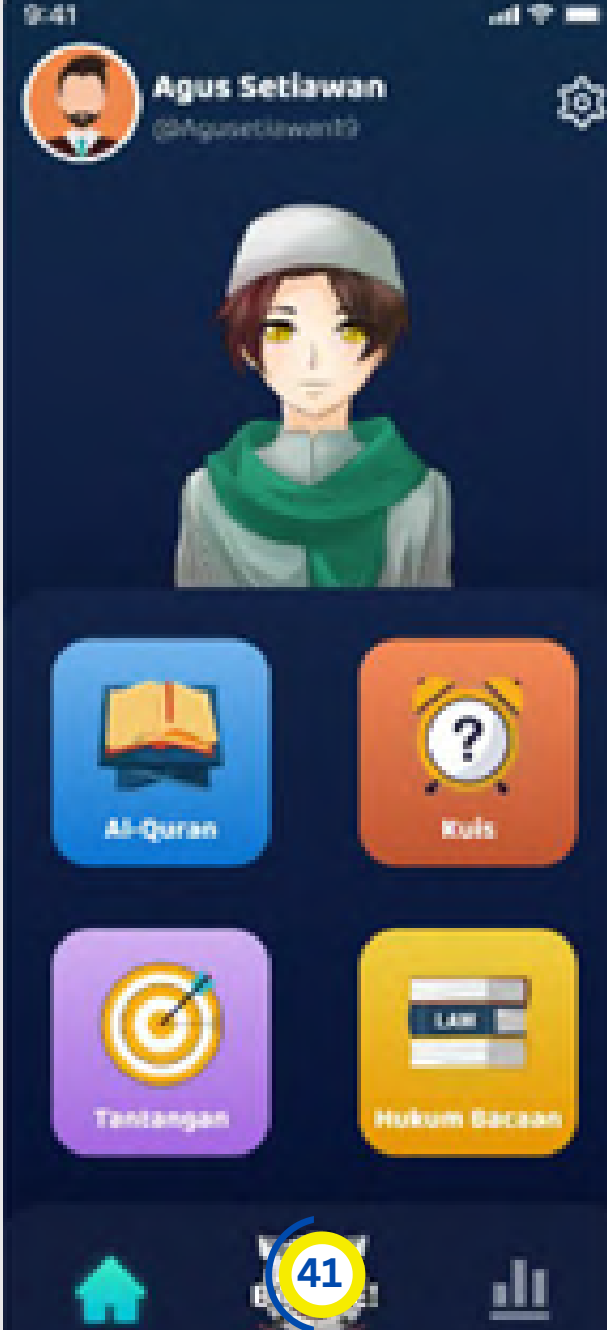
Quran Whiz adalah sebuah nama yang menggabungkan kata "Quran" dan "Whiz". Quran merupakan kitab suci dalam agama Islam yang berisi ajaran dan petunjuk, sementara "Whiz" menunjukkan bahwa aplikasi ini didesain untuk membantu pengguna menjadi ahli atau terampil dalam menghafal Al-Quran. Aplikasi ini adalah sebuah platform untuk menghafal Al-Qur'an berbasis Android yang menerapkan metode takrir untuk mempermudah proses menghafal Al-Qur'an. Dengan pendekatan game edukasi, aplikasi ini tidak hanya menjadikan pengalaman menghafal lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan minat generasi muda dalam menghafal Al-Qur'an.

## Nama Pencipta/Inventor:

- ✓ Nazaludin Nur Rahmat
- ✓ Apry Aditya Saputra
- ✓ Triandi Aprilio
- ✓ Ir. Pradana Setialana, S.Pd., M.Eng.



nazaludin0406ft.2021@student.uny.ac.id



No. Sertifikat: 000520951

**Quran Whiz : Aplikasi  
Game Edukasi Hafidz  
Al-Quran Berbasis  
Android dengan  
Metode Takrir**

Nama Pencipta/Inventor:

Drs. Marwanto, M.Hum.

No. Sertifikat:

000567331

Deskripsi

*Tari klasik gaya Yogyakarta di kenal sebagai teknik tari ( Wiraga) dan Joged Mataram di kenal sebagai Isi atau Jiwanya (Wirasa). Jika kedua unsur ini sudah di kuasai dengan baik, maka unsur Irama dalam tari (Wirama) juga akan dapat di kuasai dengan baik pula.*



marwanto@uny.ac.id

# SENI JOGED GAGRAK MATARAM



# SENI JOGED GAGRAK MATARAM

Marwanto, M.Hum

# SENI JOGED GAGRAK MATARAM



# TEKNIK MARBLING MENGGUNAKAN PEWARNA ALAM

## Deskripsi

Teknik marbling merupakan teknik yang digunakan untuk membuat motif abstrak seperti marmer yang pada konsepnya dilakukan dengan mengapungkan zat pewarna diatas air yang dikentalkan. Motif marbling dihasilkan dari memainkan pewarna yang mengambang dengan cara meniup, mengipas, atau menggunakan alat seperti tusuk sate, sisir buatan, alat tetes, kuas, dan lain-lain. Inovasi yang terdapat dari teknik marbling menggunakan zat pewarna alam adalah dari material pewarna yang digunakan. Tahapan prosedur teknik marbling yang dilakukan yaitu; 1) tahap persiapan yaitu, melakukan mordanting kain, ekstraksi zat pewarna, dan pembuatan media marbling; 2) tahap marbling yaitu, menuangkan media marbling pada wadah berupa bak, meneteskan zat pewarna alam diatas permukaan media marbling, membuat motif dengan menggunakan alat, proses transfer pewarna pada kain diatas permukaan media marbling yang telah dibuat motif, membersihkan sisa media marbling yang tertempel pada kain, dan proses pengeringan zat pewarna dengan cara kain yang telah diberi motif marbling diangin-anginkan selama 5 hari; 3) tahap fiksasi yaitu dilakukan dengan mencelupkan kain pada zat fiksator seperti tawas, tunjung, dan kapur.



No. Sertifikat: 000534348



## Nama Pencipta/ Inventor:

- Fadilah Rahmadani
- Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd.



fadilahrahmadani.2021@student.uny.ac.id

# Wayang Sambung Lakon Kyai Alamtara

## Nama Pencipta/Inventor

Dr. Muh. Mukti, S.Kar., M.Sn.

✉ m\_mukti@uny.ac.id

## No. Sertifikat:

000545486

Pandawa memboyong kedatangan Kyai Durna, kemudian bertanya tentang kapan bakal datangnya zaman Kalabendu. Kyai Durna tidak bisa menjawab, hanya memberikan tanda-tandanya, termasuk munculnya Kyai bernama Alamtara. Setelah Kyai Durna pamit kembali ke pesantren Sokalima, datanglah Kyai Alamtara. Betapa terkejut Pandawa, karena tanda-tanda yang ada menunjukkan bahwa zaman kalabendu sudahlah datang. Oleh karena itu, Pandawa kemudian memberikan sembah, selebihnya hendak beguru dan mengikutinya.

Terhadap kehendak Pandawa, Kyai Alamtara mengajaknya dakwah mendirikan pesantren di Ngargakelasa. Pandawa mau, dan kemudian mengikutinya. Setelah diberi petunjuk (bayan hidayah) bagaimana harus dakwah, mereka kemudian berangkat dengan tertib.

Usaha Kyai Alamtara dakwah dan mendirikan pesantren seperti dilakukan, Batara Guru yang menganggap diri sebagai Tuhan tidaklah berkenan, hingga mereka dianggap makar dan dimasukkan ke Kawah Candradimuka. Kyai Alamtara ketika dimasukkan ke kawah Candradimuka, santri-santrinya tidak rela dan menyerangnya hingga Batara Guru tak berdaya. Dalam ketidak berdayaan demikian, Kyai Alamtara menolongnya tetapi dengan syarat agar Batara Guru bertobat tidak lagi mengaku diri sebagai Tuhan, karena satu-satunya Tuhan hanyalah Allah SWT.

Terhadap syarat itu batara Guru menurutinya, dan kemudian i'lan kepada manusia agar tidak lagi menuhankan dirinya. Selesai Batara Guru i'lan, Kyai Alamtara mencegah santri-santrinya agar tidak lagi menyerangnya.

Wayang selesai—tanceb kayon, kemudian sambung dengan agama seperti pesantren, masjid, dan sebagainya, masyarakat penonton, termasuk dalang dan pengrawitnya dibimbing oleh Kyai, alim ulama, ustadz, dan guru-guru yang mursid (astaghfirullaah 'adziim, Allah wa Rasuluhul 'alam, wallaahu 'alam bishshawaf).



# BERSIHKAN LAUT DARI SAMPAH

Karya Seni lukis mural merupakan lukisan pada dinding yang mendukung arsitektur ruang kelas VIII A di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta. Karya seni mural ini berjudul "Bersihkan Laut dari Sampah". Mural ini memberi pesan dan motivasi kepada peserta didik untuk selalu menjaga kebersihan laut dari sampah plastik. Sampah plastik sangat membahayakan dan telah membunuh banyak makhluk hidup baik ikan, burung dan jangka panjang akan berdampak pada manusia.



ronysiswo@uny.ac.id

**Nama Pencipta/Inventor:**

**No. Sertifikat: 000502263**

Rony Siswo Setiaji, S.Pd., M.Pd.

Dr. Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.

Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn.

Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.

Wismayati

Hasby Rahim Rahmatullah

Erivan Setiya Ramadhan

Khairani Mulia Tsani

Indah Kurnia Ratnasari

Fitri Anisa



## Implementasi Wastra sebagai Inovasi Desain Fashion Modern

Implementasi wastra dalam desain fashion modern melibatkan penggabungan elemen-elemen warisan budaya seperti motif, teknik pembuatan kain, warna, dan pola tradisional ke dalam desain pakaian yang lebih kontemporer. Ini termasuk eksperimen dengan siluet, kolaborasi dengan pengrajin lokal, pemanfaatan teknologi, serta edukasi tentang nilai-nilai budaya. Dengan menggabungkan warisan klasik dengan sentuhan modern, desain fashion bisa mempertahankan keindahan tradisional sambil merespons kebutuhan dan selera zaman.

### NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.  
Triyanto, S.Sn., M.A.  
Fadhilah Nur Azizah  
Latifah  
Alicia Deas Saputri  
Manzilatul Chusna  
Galuh Salsa Pamedhar Sukmawangi  
Julia Clarisa  
Nila Fatro Nur Laili  
Nabila Khumaira



### DESKRIPSI:

Implementasi wastra dalam desain fashion modern melibatkan penggabungan elemen-elemen warisan budaya seperti motif, teknik pembuatan kain, warna, dan pola tradisional ke dalam desain pakaian yang lebih kontemporer. Ini termasuk eksperimen dengan siluet, kolaborasi dengan pengrajin lokal, pemanfaatan teknologi, serta edukasi tentang nilai-nilai budaya. Dengan menggabungkan warisan klasik dengan sentuhan modern, desain fashion bisa mempertahankan keindahan tradisional sambil merespons kebutuhan dan selera zaman.

**NO SERTIFIKAT:**  
**000565511**

fadhilahnur.2020@student.uny.ac.id

## Implementasi Wastra sebagai Inovasi Desain Fashion Modern

Implementasi wastra dalam desain fashion modern melibatkan penggabungan elemen-elemen warisan budaya seperti motif, teknik pembuatan kain, warna, dan pola tradisional ke dalam desain pakaian yang lebih kontemporer. Ini termasuk eksperimen dengan siluet, kolaborasi dengan pengrajin lokal, pemanfaatan teknologi, serta edukasi tentang nilai-nilai budaya. Dengan menggabungkan warisan klasik dengan sentuhan modern, desain fashion bisa mempertahankan keindahan tradisional sambil merespons kebutuhan dan selera zaman.

# IMPLEMENTASI WASTRA SEBAGAI INOVASI DESAIN FASHION MODERN



46





### Kawancara:

**Platform Edutech Pelatihan  
Wawancara Dengan Teknologi  
Artificial Intelligent**

<https://kawancara.com>



#KawanTaklukanWawancaramu

**NO SERTIFIKAT :000509636**

### Nama Pencipta/Inventor:

- ✓ Yuniar Indrihapsari, S.T., M.Eng.
- ✓ Jairus Asher Purdy
- ✓ Miftachul Jannah
- ✓ Silvia Larasatul Masyitoh

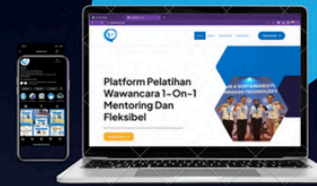


[jairusasher.2020@student.uny.ac.id](mailto:jairusasher.2020@student.uny.ac.id)

### Kawancara:

**Platform Edutech Pelatihan  
Wawancara Dengan Teknologi  
Artificial Intelligent**

<https://kawancara.com>



#KawanTaklukanWawancaramu

# Kawancara: AI Interviewer

### Deskripsi Produk

Platform pelatihan interview untuk kerja, magang, dan beasiswa. Selain itu kami saat ini melakukan pengembangan model bisnis B2B untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses recruitment seorang HR Company dengan adanya AI Interviewer

# INA JUMP

## Deskripsi

INA JUMP merupakan aplikasi android yang berfungsi instrumen pengukuran lompat tegak dan daya ledak otot yang valid, reliabel, praktis dan berbiaya murah.

## Nama Pencipta/Inventor:

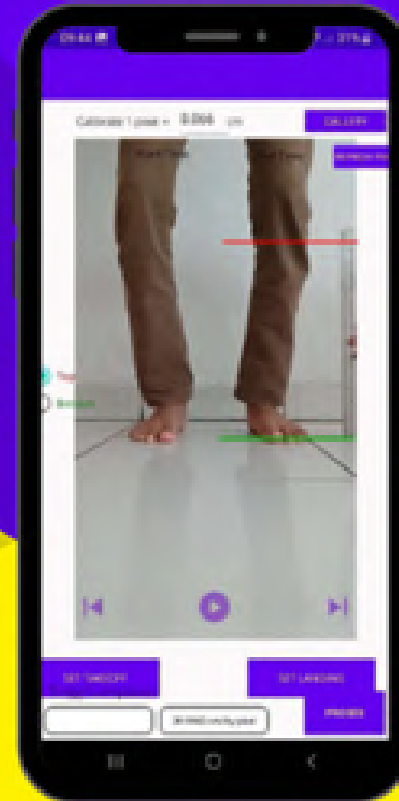
SARYONO, S.PD.JAS., M.OR.  
IR. ANDHIKA SAHADEWA, S.T, M.S.E, PH.D.  
DR. MUHAMMAD IKHWAN ZEIN, SP.K.O.



saryono@uny.ac.id

## PANDUAN PENGGUNAAN

### PROGRAM APLIKASI ANDROID INA JUMP



NO SERTIFIKAT: 000538569

# PERMAINAN KARTU AR HIDROKARBON

Permainan kartu AR hidrokarbon merupakan permainan kartu kuartet berbasis augmented reality (AR) pada materi hidrokarbon. Permainan ini dapat dimainkan secara langsung oleh pemain dengan ketentuan pemain harus mengumpulkan satu kuartet kartu (4 kartu dengan judul sama). Permainan ini memuat teks, gambar, dan bentuk 3D senyawa hidrokarbon, sehingga dapat membantu pengguna dalam mempelajari struktur senyawa hidrokarbon.



**No. Sertifikat:**  
**000547431**

 [gendhissekar.2018@student.uny.ac.id](mailto:gendhissekar.2018@student.uny.ac.id)

**NAMA PENCIPTA/INVENTOR:**

Gendhis Sekar Winasis  
Prof. Dr. Dra. Isana Supiah Yosephine Louise, M.Si

No. Sertifikat:

000545484

# WAYANG SAMBUNG LAKON KUNTI CIDRA


NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Dr. Muh. Mukti, S.Kar., M.Sn.

DESKRIPSI:

Dalam wayang ini, Gus Kasan dan Gus maksum berperan sebagai narator wayang. Gus Kasan dan Gus Maksum sedang taklim kitab tentang sejarah perjalanan hidup Dewi Kunti. Ceritanya, gegara Dewi Kunti tidak tertib dalam mencari ilmu, bukan kebahagiaan yang didapat, melainkan kesengsaraan diri, keluarga, bahkan masyarakat.

Kesengsaraan diri, keluarga, bahkan masyarakat dimaksud, Kunti struk, anak-anaknya (Pandawa) berperang, Karna mati oleh Janaka, negeara Pancalaradya, Mandaraka, Tirgarta terseret dalam perang tersebut.

Baik narator maupun wayang cerita Kunthi Cidra, disajikan dalam konsep wayang sambung. 



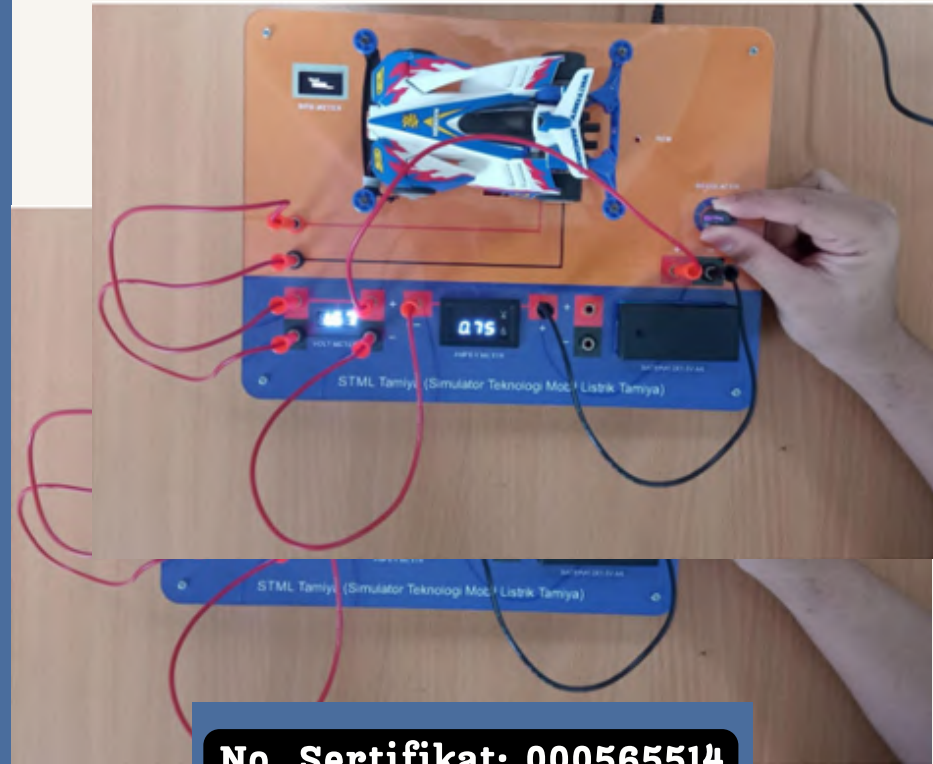


### Deskripsi Produk:

STML Tamiya digunakan sebagai alat peraga pada materi listrik dan magnet dengan kompetensi dasar mengevaluasi prinsip kerja peralatan listrik searah (DC) dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan percobaan untuk menyelidiki karakteristik rangkaian listrik. STML Tamiya digunakan untuk mempelajari mengenai arus, tegangan dan rpm (putaran poros engkol mesin) dari tamiya. STML Tamiya di desain dengan memperhatikan estetika dan kebutuhan dari materi yang akan diajarkan. Penggunaan warna biru dan orange pada papan alas tamiya memiliki makna tersendiri, yaitu biru melambangkan konsentrasi dan kecerdasan, sedangkan orange melambangkan semangat. Sehingga dengan melihat tampilan dari STML Tamiya, siswa akan merasa senang dan mampu berkonsentrasi pada saat melakukan pembelajaran. STML Tamiya bekerja dengan memanfaatkan arus listrik yang mengalir pada rangkaian tamiya. Saat kabel jumper disambungkan dengan baterai atau power supply maka roda pada tamiya akan berputar sehingga amperemeter, voltmeter, dan rpmmeter akan menampilkan nilai sesuai dengan listrik yang masuk. Untuk mengatur kecepatan putaran roda, maka pengguna dapat memutar poros pengatur kecepatan/regulator sesuai dengan keinginan. Hal ini akan mempengaruhi nilai tegangan, arus, dan rpm pada rangkaian.

Nama  
Pencipta/Inventor:

Tafakur, S.Pd., M.Pd.  
Ayu Sandra Dewi, S.Pd., M.Pd.  
Firmansyah, M.Pd.  
Bonita Destiana, S.Pd., M.Pd.



No. Sertifikat: 000565514

## SIMULATOR TEKNOLOGI MOBIL LISTRIK TAMIYA (STML TAMIYA)



ayusandradewi@uny.ac.id

51



**No. Sertifikat: 000530925**



## **RELIEF RUMAH GADANG MINANGKABAU: ALAM TAKAMBANG JADI GURU**

### **Deskripsi**

RELIEF RUMAH GADANG MINANGKABAU: Alam Takambang Jadi Guru. Karya ini merupakan karya berbahan kayu jati yang dibuat menggunakan teknik ukir dengan finsihing melamin. Ukuran karya ini yaitu panjang 70 cm x lebarnya adalah 60 cm x tebal 4 cm. Makna dari karya ini adalah Invensi yang berhubungan dengan suatu budaya Melayu dimana masyarakat Minangkabau menjunjung tinggi nilai-nilai adat istiadat yang penuh makna falsafah “Adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah”. Falsafah inilah menjadi dasar ciri khas yang dipegang masyarakat Minangkabau sebagai pegangan aturan, hukum norma dan tatanan perilaku masyarakatnya, serta melekat kekhasan budaya, etnis, ekonomi, kesenian serta keindahan alamnya yang menjadikan sebagai guru.

### **Nama Pencipta/Inventor:**

Wahyono, S.Pd., M.Sn.

✉ wahyono@uny.ac.id

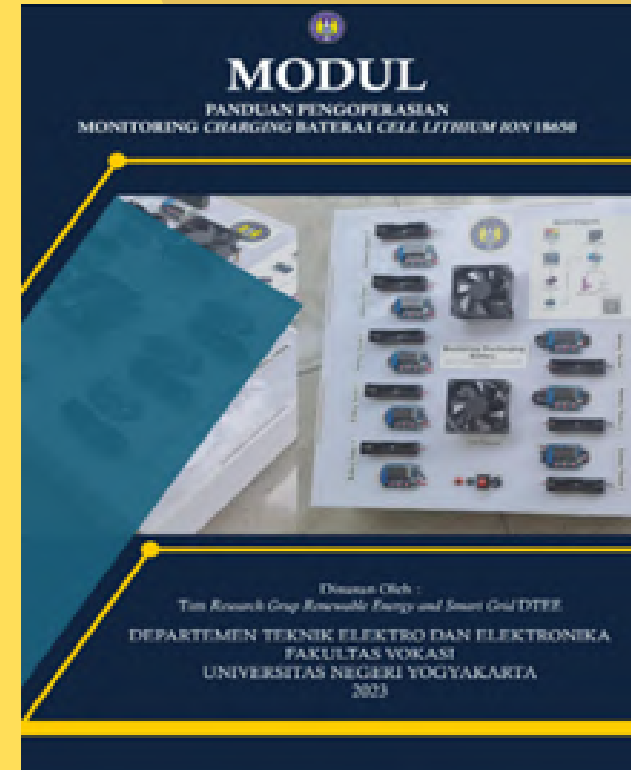
## Deskripsi Produk:

Alat monitoring charging baterai cell lithium ion 18650 mengukur tegangan dan kapasitas baterai. Tujuan dari monitoring pengukuran baterai pada saat kondisi pengisian adalah untuk memahami kondisi baterai pada saat pengisian, serta mengukur efisiensi dan kinerja baterai. Monitoring baterai ini dilakukan secara real time dengan mengamati tegangan baterai pada saat kondisi kosong sampai terisi sesuai dengan kapasitas tegangan yang sudah ditentukan pada modul charging. Selain untuk memonitoring tegangan, alat ini juga digunakan untuk memonitoring kondisi arus yang mengalir pada saat pengisian baterai. Monitoring baterai ini memanfaatkan sensor yang digunakan untuk mengukur arus dan tegangan yaitu sensor INA219. Sensor ini dapat digunakan langsung untuk mengukur arus dan tegangan secara bersamaan. Selain itu alat monitoring ini juga ditambah mikrokontroller Arduino Uno yang berfungsi untuk membaca hasil pembacaan sensor. Arduino uno juga digunakan untuk menyalurkan data pembacaan sensor menuju ke software microsoft excel yang memiliki fitur data streamer. Data streamer merupakan fitur dari microsoft excel yang digunakan untuk membaca dan mengirimkan data dari mikrokontroller Arduino Uno.

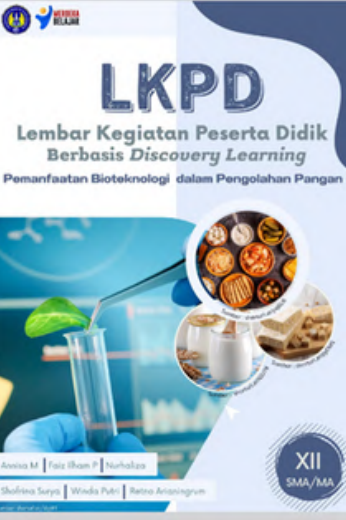
## Nama Pencipta/Inventor:

- |                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| • Rohjai Badarudin, M.Pd.            | • Muhammad AlGhifari         |
| • Khairunnisa', M.T.                 | • Alfonsus Bramasadewa Putra |
| • Usman Nursusanto, M.Pd.            | • Aditya Pratama Istawar     |
| • Dr. Ir. Hartoyo, S.Pd., M.Pd., MT. | • Bagas Santosa Nugraha      |
| • Sa'adilah Rosyadi, S.Pd., M.Pd.    | • Firnanda Adimas Mahendra   |
| • Tjaraka Adji Saputra               | • Wanda Sukmadewi            |

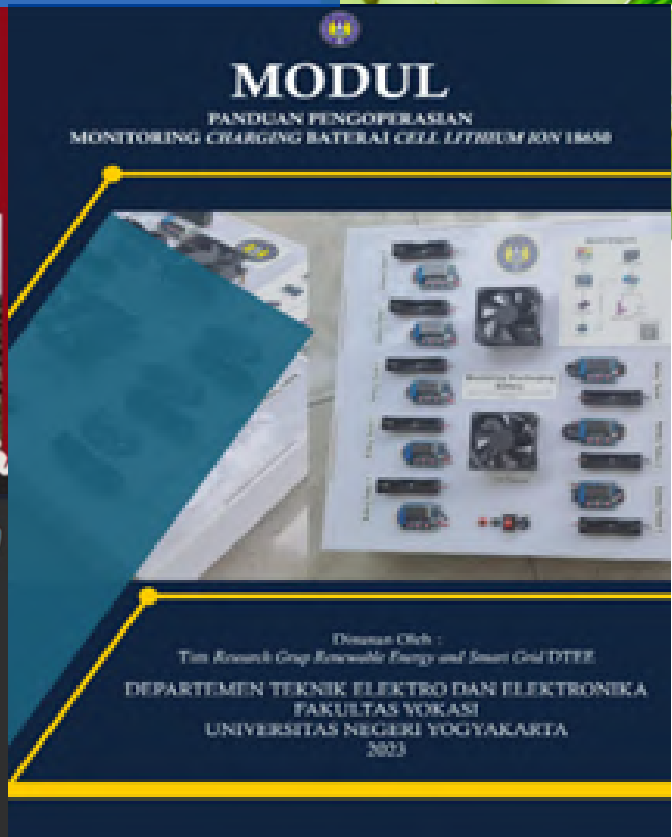
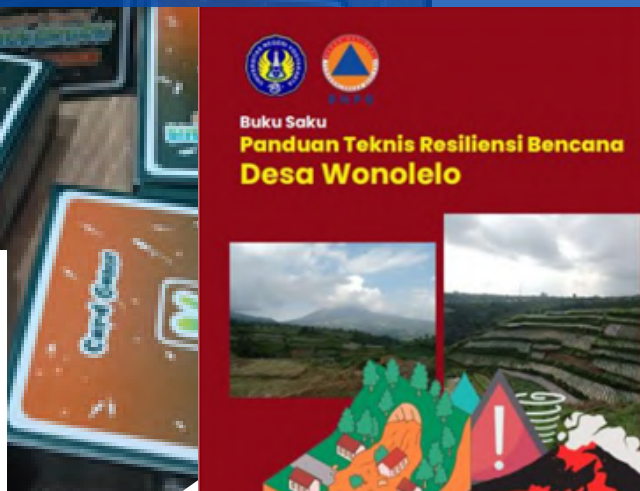
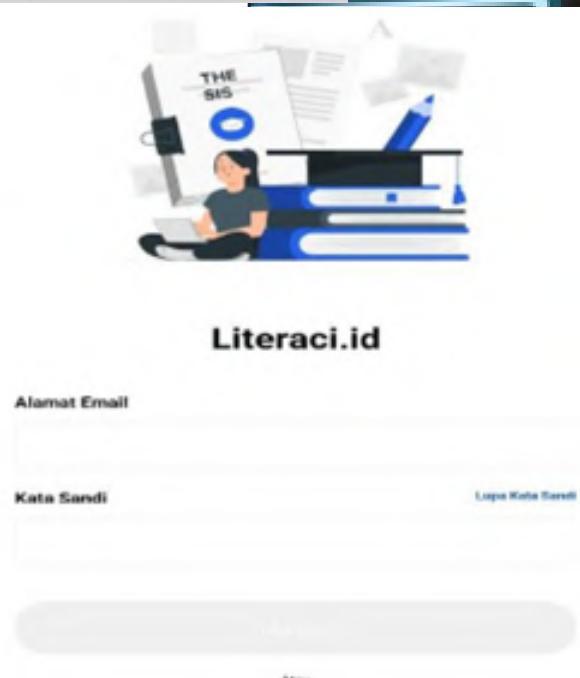
# Alat Monitoring Charging Baterai Cell Lithium Ion 18650



No. Sertifikat: 000545533



# Education





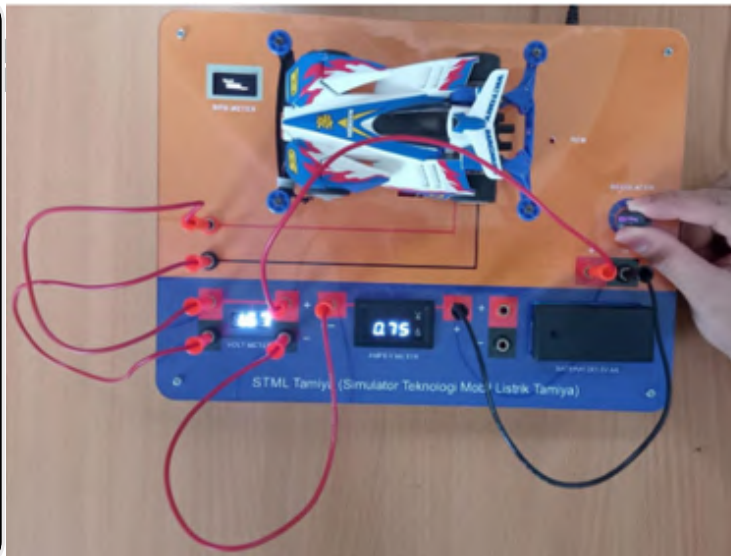


Arts



PULAU LENGKAS-PASCA VIOLITA LANGIT-MATCHING FUND-UNY-KEDAI REKA-KEMENDIKBUD-DR KUN SETYANING ASTUTI

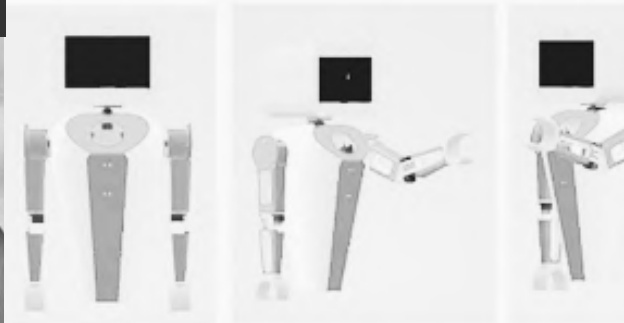
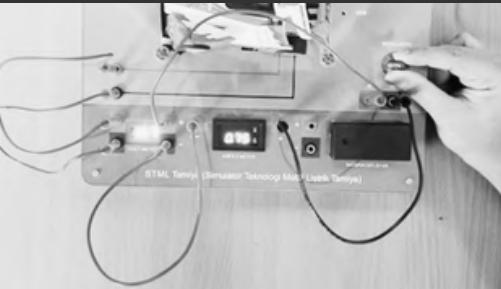
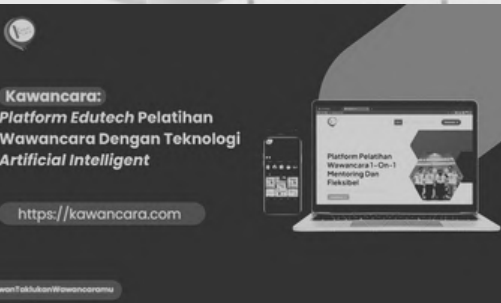




*Technology*



BUKU MANUAL  
SMART SAFETY HELMET  
FOR UNDERGROUND MINING



**Universitas Negeri Yogyakarta**

**Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat**

Gedung Sekolah Pascasarjana Lt. 5

Email : [lppm@uny.ac.id](mailto:lppm@uny.ac.id)

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

Produk Inovasi HKI UNY 2023

