



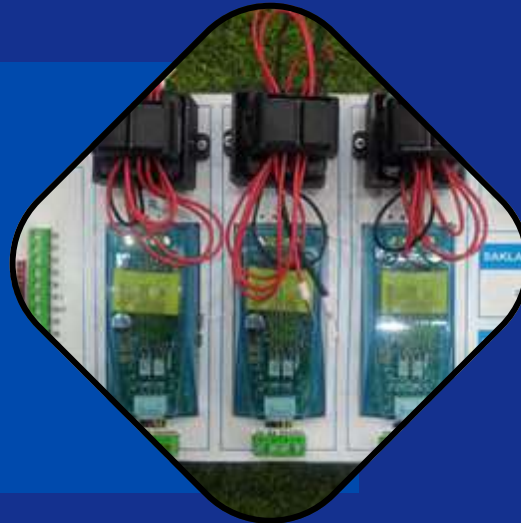
BUKU KATALOG

PRODUK INOVASI HKI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2024

DRPM UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA





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



Tim Penyusun-DRPM UNY



DAFTAR ISI



Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Desain Busana Haute Couture "Elpizo"	1
Cendekia Sastra: Buku Ajar Membaca dan Apresiasi Sastra Indonesia	2
Pengembangan Flipbook Tata Rias Pengantin Barat (Look Makeup Flawless)	3
Media Pembelajaran Literasi Keuangan Anak: Ayo Menabung	4
Bahan Ajar Elektronik (BAE) Team Based Project Berbantuan Media Hologram	5
E-LKPD Laju Reaksi Berbasis Problem-Based Learning Terintegrasi STEM	6
Layanan Informasi UNY Berbasis Artificial Intelligence	7
Story Board Media Pembelajaran Virtual Reality Sistem Electronic Fuel Injection	8
Pembelajaran Niteni, Niroake, Nambahi (Tri-N) untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini	9
Gizi Olahraga: Aplikasi Praktis untuk Olahragawan	10
Audio Visual Activity Schedule Berbasis Android	11
Tabiku "Tas Bicaraku"	12
Alat Sensor "Deteksi Ada Tidak Ada Bunyi" untuk Anak Tunarungu	13
Lavarship (Laboratorium Virtual Kearsipan)	14
Elegansi Motif Jepang dalam Desain Jilbab	15
Edelsun Education: Strategi Pengembangan Usaha Jasa Konsultasi Magang Mahasiswa	16
"Re-Automation" Game	17
Automatic Transfer Switch dan Automatic Main Failure pada Sistem Ketenagalistrikan	18
Modul Bahasa Inggris untuk Pemandu Wisata Kraton Yogyakarta	19
Trainer Smart Panel Listrik dengan Monitoring Parameter Listrik Berbasis IoT	20





DAFTAR ISI



instrumen Pengukuran Knowledge Hiding di Perguruan Tinggi	21
Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web	22
Bealink: Solusi AI Cerdas untuk Kalkulasi Bea Cukai	23
Aplikasi Smart and Good Citizenship	24
Ardulight: Trainer Sistem Kendali PID Intensitas Lampu DC Berbasis Arduino Uno	25
Aplikasi Deteksi Makanan Khas Berbasis Machine Learning "Culinaryndo"	26
Tinyhands: The Down Syndrome Parenting Education Platform	27
Aplikasi MyDali Berbantuan Android untuk Alat Komunikasi Siswa yang Speech Delay	28
MY-MO: Pembelajaran Ekspresi Emosi Melalui Gamifikasi Augmented Reality untuk Peserta Didik Autis	29
Detektif Box	30
Aplikasi Do and Don't	31
Digi Watchdog	32
Roda Penjelajah "Proses Masuknya Imperialisme Kolonialisme"	33
Modifikasi Artificial Potential Field untuk Path Planning pada Sistem Leader-Follower Robot	34
Aplikasi Kas Masjid Agung Gamping	35
Program Virtuallab Elektrik	36
ARSA (Augmented Reality Struktur Atom)	37
Gemez (Guide Masakan Enak Lezatku)	38
Personalized E-Math "ESDE Game" untuk Kelas 6 Episode 1 Materi Bangun Ruang	39
Website Loveyourself	40
Media Aplikasi Barustar	41
Pelindung Dahi untuk Anak Autis	42
Monopoly Diversity	43



DAFTAR ISI



Arimbi Index: Artificial Intelligence Verifikasi Greenwashing- Type 1	44
Smeco Implementasi Teknik Smock dan Ecoprint Berkelanjutan	45
EduGrowth: Platform Bimbingan Belajar Melalui Upcycling Methodologies Guna Meningkatkan Fashion Berkelanjutan.	46
MR. Equil	47
Purba AR	48
Sistem Informasi Inventaris dan Peminjaman Barang Berbasis Website di Laboratorium dan Bengkel DPTEI FT UNY ..	49
Aplikasi Interaktif Virtual Reality Parapodium	50
EDUGEO- Diorama Interaktif Media Edukasi Pembelajaran Letak Geografis	51
Wallet Watch	52
Monopips	53
Instrumen Angket Kemandirian Belajar Peserta Didik	54
Instrumen Soal Pretest dan Post-Test Literasi Kimia Materi Larutan Penyangga	55
Program Human Machine Interface (HMI) Berbasis ESP32	56
MAVIS AUV: Pengembangan Purwarupa Model Autonomous Underwater Vehicle	57
Gointerling	58
Instalasi Penerangan Listrik Menggunakan Renewable Energy (PLTS)	59
Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Distributing Station Berbantuan Virtual Reality	60
Singo Borong- Resiliensi Literasi dan Numerasi Berbasis Budaya untuk Kelas II SD	61
Terapan Media Dua Angka "Tersangka"	62
Website Asesmen Literasi Awal untuk Anak Usia Dini	63
Parent-Smallq Indonesia	64
Total Full Selfmix Feed Berbasis Solver Linier Programming	65
Pop Up Book untuk Penyandang Tuna Grahita	66





DAFTAR ISI



Literasuma	67
IPS Smart	68
AR (Augmented Reality Terstruktur)	69
Smart Box "Pengaruh Kondisi Geografis Terhadap Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia"	70
Web Adaptive Testing sebagai Sarana Pemetaan Kompetensi Guru SMK Teknik Ketenagalistrikan	71



Desain Busana Haute Couture "Elpizo"

No. Sertifikat: 000780027



Deskripsi Produk:

Busana haute couture merupakan busana yang dibuat berdasarkan ukuran dan keinginan konsumen dengan menggunakan teknik jahitan tingkat tinggi. Pembuatan busana ini memerlukan waktu yang lama karena proses pembuatannya banyak dikerjakan menggunakan tangan. Desain busana ini mengangkat tema psikologis dengan nama karya "Elpizo" yang memiliki arti harapan. Desain busana ini menceritakan tentang kekecewaan yang dirasakan seseorang dan harapan baru.

Nama Pencipta/Inventor:

Linda Kartika Sari
Triyanto, S.Sn., M.A.
Dr. Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.
Kusminarko Warno, M.Pd.

 lindakartika.2021@student.uny.ac.id

CENDEKIA SASTRA: BUKU AJAR MEMBACA DAN APRESIASI SASTRA INDONESIA BERBASIS STRATEGI RECIPROCAL TEACHING READING (RTR) UNTUK SMP/SEDERAJAT

Nama Pencipta/Inventor:

Annisa Rizky Fadilla

Dr. Esti Swatika Sari, S.Pd., M.Hum.



annisarizky.2022@student.uny.ac.id



No. Sertifikat: 000676038

Deskripsi Produk:

Buku ajar ini ditujukan untuk keterampilan membaca sastra bagi siswa SMP/ sederajat dalam fase D Kurikulum Merdeka. Buku ajar ini disusun berbasis strategi reciprocal teaching reading (RTR). Buku ajar ini dapat mengajak siswa mengeksplorasi berbagai jenis teks sastra sehingga siswa dapat membaca sekaligus mengapresiasi sastra melalui empat langkah kegiatan menyenangkan sesuai strategi RTR. Langkah tersebut ialah (1) memprediksi, (2) menanya atau menyusun pertanyaan, (3) mengklarifikasi, serta (4) meringkas atau menceritakan kembali. Melalui keempat langkah kegiatan itu, siswa akan belajar membaca teks sastra secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman.

PENGEMBANGAN FLIPBOOK

TATA RIAS PENGANTIN BARAT (LOOK MAKEUP FLAWLESS)

Deskripsi:

Berisi buku panduan yang membahas tentang Tata Rias Pengantin Barat (Look Makeup Flawless). Flipbook ini disusun agar dapat membantu mahasiswa dan masyarakat umum dalam mempelajari Tata Rias Pengantin Barat (Look Makeup Flawless), mulai dari sejarah tata rias, konsep tata rias, konsep makeup korektif, teknikmakeup korektif.

Nama Pencipta/Inventor:

Charisma Fileo Sotheria
Warda Indadihayati, M.Pd.



charismafileo.2020@student.uny.ac.id

TATA RIAS PENGANTIN BARAT (LOOK MAKEUP FLAWLESS)

No. Sertifikat: 000776035



ULIS:
CHARISMA FILEO SOTHERIA
WARDA INDADIHAYATI

MEDIA PEMBELAJARAN Literasi Keuangan Anak: Ayo Menabung

Deskripsi Produk

Media Pembelajaran untuk anak usia 6-12
mengenai ajakan menabung

Nama Pencipta/Inventor:

Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc., Ph.D.
Dr. Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak.
Agatha Saputri, S.Pd., M.Pd.
Annisa Kusumawati
Daffa Hashfi Mahardika
Arsy Widiyanti
Yovi Martrifah
Qonita Zahra Putri Fatimah



mahendra@uny.ac.id



No. Sertifikat: 000776459



BAHAN AJAR ELEKTRONIK (BAE) TEAM BASED PROJECT BERBANTUAN MEDIA HOLOGRAM PADA PERKULIAHAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN MATEMATIKA SD

Deskripsi:

Bahan Ajar Elektronik (Bae) *Team Based Project* Berbantuan Media Hologram Pada Perkuliahan Pengembangan Pendidikan Matematika SD dikembangkan untuk mahasiswa MBKM S1 oleh Unesa, Unimed, UNG, dan UNY. Bahan Ajar Elektronik (BAE) ini dikemas dalam LMS Spada pada laman : <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/course/view.php?id=4181#section-0>. Di dalam BAE tersebut terdapat banyak media, materi, referensi, dan penugasan yang mendukung belajar mahasiswa.

Nama Pencipta/Inventor:

- Dr. H. Fery Muhamad Firdaus, S.Pd., M.Pd.
- Khairunnisa Zulfa Alifah
- Verrill Adha VI Viantorus
- Kevin Alvianto

No. Sertifikat: 000771704




Deskripsi

E-LKPD ini merupakan bahan ajar elektronik untuk topik laju reaksi pada materi kimia. E-LKPD memfasilitasi siswa melalui empat kegiatan pembelajaran yang didukung dengan multimedia seperti video, animasi, dan simulasi. E-LKPD disusun dengan menerapkan sintaks pada model problem-based learning (PBL) yang memanfaatkan suatu masalah untuk diselidiki sehingga peserta didik menjadi aktif membangun pengetahuannya dalam mencari solusi. Sementara itu, komponen STEM (Science, Teknologi, Engineering, dan Mathematics) juga diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis PBL untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir analitis dan efikasi diri siswa. Tahapan kegiatan pembelajaran dalam e-LKPD antara lain mengorientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, membimbing siswa dalam penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. E-LKPD disusun berdasarkan topik yang lebih mendalam sehingga diharapkan dapat menjadi sumber bahan ajar pada topik laju reaksi.

Nama Pencipta/Inventor:

- Yanni Irma Waty Simanjuntak
- Dr. Dyah Purwaningsih, S.Si., M.Si.

 yanniirma.2023@student.uny.ac.id

6

E-LKPD Laju Reaksi Berbasis Problem-Based Learning Terintegrasi STEM



 No. Sertifikat: 000775938

Deskripsi

Layanan Informasi Fishipol UNY berbasis Artificial Intelligence adalah sebuah platform inovatif yang dirancang untuk memberikan informasi yang relevan dan akurat terkait Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik (Fishipol) Universitas Negeri Yogyakarta. Platform ini memanfaatkan teknologi AI untuk menyajikan data terkini, menjawab pertanyaan pengguna, serta memudahkan akses informasi akademik, administratif, dan umum terkait Fishipol. Dengan AI, layanan ini dapat beroperasi secara cepat, responsif, dan lebih efisien dalam membantu mahasiswa, dosen, dan masyarakat.

Nama Pencipta/Inventor:

Dr. Rhoma Dwi Aria Yuliantri, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
Bekti Widhy Andhana
Sekti Jatmiko, S.Pd.
Dwi Suluh Pribadi, S.Kom
Benni Setiawan, S.H.I., M.S.I. (198303292015041001)
Prof. Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd.

7

Layanan Informasi Fishipol UNY berbasis Artificial Intelligence



alifinur.pn@uny.ac.id

Story Board

Media Pembelajaran Virtual Reality Sistem Electronic Fuel Injection

Story board virtual reality sistem electronic fuel injection membantu memudahkan dalam pembuatan alur cerita atau konsep yang akan dijalankan. Ini membantu semua anggota tim pengembang media pembelajaran untuk memahami visi secara konsisten dan mencegah interpretasi yang salah. *Story board* ini juga memberikan ruang bagi tim penyusun untuk mengembangkan ide-ide kreatif lebih lanjut.

Dengan memvisualisasikan setiap adegan, ide baru yang lebih baik atau lebih inovatif sering kali muncul dan dapat diterapkan pada tahap perencanaan.

Nama Pencipta/Inventor:

Ibnu Siswanto, S.Pd.T., M.Pd., Ph.D.

Ayu Sandra Dewi, S.Pd., M.Pd.

Purwanto, M.Pd.

Andika Bagus Nur Rahma Putra, M.Pd

Marsono, M.Pd., Ph.D.

Iwan Kustiawan, M.T., Ph.D

STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY SISTEM ELECTRONIC FUEL INJECTION



No. Sertifikat:
000769667

Pencipta
Ibnu Siswanto, M.Pd., Ph.D.
Ayu Sandra Dewi, M.Pd.
Purwanto, M.Pd.
Marsono, M.Pd., Ph.D.
Iwan Kustiawan, M.T., Ph.D.
Andika Bagus Nur Rahma Putra, M.Pd.
Marsono, M.Pd., Ph.D.
Iwan Kustiawan, M.T., Ph.D.

PEMBELAJARAN NITENI, NIROAKE, NAMBAHI (TRI-N) UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Buku ini disusun untuk membantu guru menstimulasi karakter anak usia dini. Buku ini membahas tentang Landasan Pendidikan Anak Usia Dini, Pembelajaran Niteni, Niroake, Nambahi (Tri-N), Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Konsep Dasar Model Pembelajaran Tri-N untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini, Model Pembelajaran Tri-N serta Evaluasi Model Pembelajaran Tri-N.



No. Sertifikat: 000794038

Nama Pencipta/Inventor:

Dr. Nur Hayati, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
Prof. Dra. Yulia Ayriza, M.Si., Ph.D.



nur91lpasca.2018@student.uny.ac.id

9

PEMBELAJARAN
NITENI, NIROAKE, NAMBAHI (TRI-N)
UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER
ANAK USIA DINI



TESIS MUJALATI

Nur Hayati, M.Pd.
Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
Prof. Dra. Yulia Ayriza, M.Si., Ph.D.



PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022

Gizi Olahraga: Aplikasi Praktis untuk Olahragawan

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, S.Or., M.Or.
Dr. Rizki Mulyawan, S.Pd., M.Or.

Buku Panduan Gizi Olahraga: Aplikasi Praktis bagi Olahragawan digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana individu dapat menyesuaikan pola asupan makanan dengan mempertimbangkan makro dan mikronutrisi yang harus diatur. Nutrisi olahraga menjadi kunci dalam mempelajari rekomendasi asupan makanan dan minuman disertai dengan kemampuan menganalisis tipe gerakan atau aktivitas pada setiap cabang olahraga. Aktivitas fisik dan latihan memiliki peranan penting untuk mempromosikan kesehatan, gaya hidup sehat, dan menurunkan resiko terhadap penyakit. Latihan rutin sangat krusial untuk memaksimalkan kemampuan individu dan performa tim saat menghadapi kompetisi. Apalagi jika ditambah dengan kemampuan mengatur pola makan, akan terbentuk kontribusi yang positif dalam mencapai performa maksimal, prestasi, ataupun hanya sekedar mempertahankan derajat kesehatan.



NO SERTIFIKAT :000774823



rizkimulyawan@uny.ac.id

10

AUDIO VISUAL ACTIVITY SCHEDULE BERBASIS ANDROID

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Yuliati
Nur Azizah, S.Pd., M.Ed., Ph.D.



NO SERTIFIKAT :000780342

Audio Visual Activity Schedule diciptakan sebagai teknologi asistif untuk membantu peserta didik dengan hambatan intelektual disertai hiperaktif, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan, mengimplementasikan dan mengkomunikasikan ketugasan serta aktivitasnya sehari-hari secara verbal, serta dibantu oleh orang tuanya. Teknologi ini berbentuk video kegiatan aktivitas sehari-hari peserta didik dan jadwalnya, disertai teks, waktu aktivitasnya serta alarm yang bisa diputar pada HP peserta didik. Tujuannya untuk memudahkan peserta didik dalam mengimplementasikan, mengkomunikasikan aktivitas kesehariannya.



TABIKU merupakan salah satu produk teknologi asistif jenis mid technology yang digunakan sebagai alat bantu komunikasi yang terdiri dari enam buah gambar aktifitas yang biasa dilakukan (ADL). TABIKU diciptakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi anak yang mengalami down syndrome yang memiliki hambatan dalam komunikasi



dinaristayulisa.2023@
student.uny.ac.id

"TAS BICARAKU"

About TABIKU

- TABIKU merupakan salah satu produk teknologi asistif jenis mid technology yang digunakan sebagai alat bantu komunikasi yang terdiri dari enam buah gambar aktifitas yang biasa dilakukan. TABIKU memiliki enam modul yang berbeda yang setiap modul terdiri dari 2 halaman yang memiliki foto dan kegiatan.
- TABIKU diciptakan untuk memenuhi kebutuhan anak berkebutuhan khusus di bulan yang mengalami down syndrome dan memiliki hambatan dalam komunikasi.

How To Use TABIKU

- Sebelum menggunakan TABIKU hendaknya anak dikenalkan terlebih dahulu gambar-gambar yang ada di TABIKU.
- Kalau sudah terbiasa dari itu.
- Kyukukun gambar yang berlatar belakang atau latar dengan gambar.
- Berikut alat yang ada, maka akan muncul indikator dari gambar.
- Pada bagian atas terdapat 6 gambar yang menunjukkan anak-anak yang sedang melakukan aktivitas.
- Di bagian atas terdapat gambar yang menunjukkan anak-anak yang sedang melakukan aktivitas.

TABIKU "TAS BICARAKU"

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dinarista Yulisa Ediputri

Nur Azizah, S.Pd., M.Ed., Ph.D.

Pujaningsih, S.Pd., M.Pd., Ed.D.

12

ALAT SENSOR “DETEKSI ADA TIDAK ADA BUNYI” UNTUK ANAK TUNARUNGU

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Yuniar Susanti

Nur Azizah, S.Pd., M.Ed., Ph.D

Peralatan ini berguna untuk mendeteksi ada tidak ada suara. Peralatan ini relatif kecil, praktis dibawa ke mana-mana walaupun menggunakan tenaga Listrik. apabila tidak ada Listrik bisa menggunakan power bank. Manfaat alat ini adalah mengeluarkan cahaya jika anak tunarungu menghasilkan bunyi suara



NO SERTIFIKAT :000779145

13



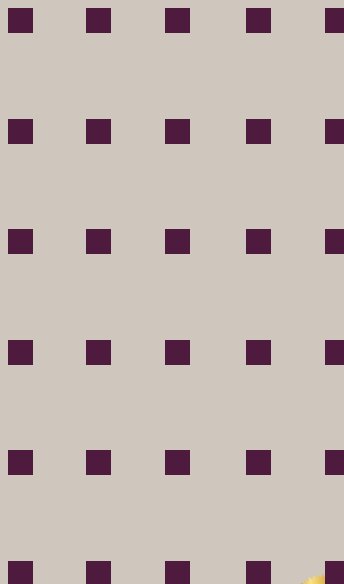
yuniarsusanti.2023@student.uny.ac.id



LAVARSIP (LABORATORIUM VIRTUAL KEARSIPAN)

LAVARSIP adalah desain laboratorium virtual berbasis web yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran kearsipan elektronik di SMK kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Melalui LAVARSIP sebagai desain software yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran kearsipan digital/ elektronik siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan simulasi praktik kearsipan kapan saja dan di mana saja melalui komputer atau perangkat yang terhubung ke internet. Ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat lebih mendalami materi kearsipan digital sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing. Fitur berbasis web ini juga memudahkan integrasi teknologi dalam pendidikan, menjadikan LAVARSIP sebagai alat yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja di era digital.

NAMA PENCIPTA/
INVENTOR :
Millanda Oktafia
Yuliansah, S.Pd., M.Pd.



NO SERTIFIKAT: 000766568

millanda4903fe.2020@student.uny.ac.id

BUKU PANDUAN PENGUNAAN

LAVARSIP



Laboratorium Virtual Kearsipan

Elegansi Motif Jepang dalam Desain Jilbab

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Desfina Mafiroh
Annisa Oktaviani
Tatina Tadiq Zavayana
Kusminarko Warno, M.Pd.
Triyanto, S.Sn., M.A.
Dr. Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.



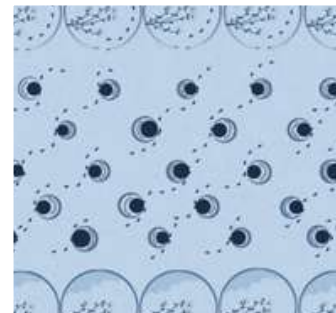
Jilbab sebagai penutup kepala yang digunakan oleh wanita Muslim untuk menutup aurat dan sebagai bentuk ketaatan religius. Jilbab tidak hanya berfungsi sebagai pakaian tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kesederhanaan, ketaatan, dan penghormatan diri. Dalam konteks modern, jilbab telah berkembang dengan berbagai gaya dan tetap mempertahankan esensi keagamaannya. Motif aliran Jepang, atau ryūsui, merupakan motif tradisional yang menggambarkan keseimbangan dan kelenturan alam. Jilbab yang dipadukan dengan motif ini menciptakan kombinasi unik antara nilai spiritual dan estetika budaya yang berbeda, menghubungkan budaya dan ekspresi personal tanpa kehilangan makna religius.



NO SERTIFIKAT :
000780023



desfinamafiroh.2021@student.uny.ac.id



Edelsun Education: Strategi Pengembangan Usaha Jasa Konsultasi Magang Mahasiswa Melalui Program Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW)

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
SYAHLA RANA PRADEKSO
Gianfranco Zola
Choirina Zahra Puspitasari
Rizkia Zulal Karimah
Dr. Yudan Hermawan, S.Pd., M.Pd.
Moh. Khaerul Anwar



NO SERTIFIKAT :000780022

Wirausaha saat ini terus dikembangkan oleh setiap negara. Wirausaha mampu membantu berkembangnya perekonomian sehingga suatu negara dapat mencapai kesejahteraan. Di Indonesia, wirausaha terus didorong oleh pemerintah khususnya bagi wirausaha muda. Pemerintah Indonesia mendorong wirausaha, khususnya di kalangan generasi muda, untuk mengatasi ketidaksesuaian antara jumlah lulusan perguruan tinggi dan ketersediaan lapangan pekerjaan. Untuk itu, pemerintah meluncurkan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) yang bertujuan membina calon wirausaha di kalangan mahasiswa. Salah satu inisiatif dalam program ini adalah Edelsun Education, sebuah jasa konsultasi magang di DIY yang membantu mahasiswa mempersiapkan magang sesuai minat mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan wawancara dengan staf Edelsun Education, mahasiswa pengguna layanan, dan perwakilan perusahaan.

"re:automation" game

pembelajaran otomasi industri

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T., M.T.

Ir. Alex Sandria Jaya Wardhana,
M.Eng., IPM., ASEAN Eng.

Dr. Drs. Sukir, M.T.

Abdul Khaliq Pangestu
Fauzi Wijaya

re:automation adalah sebuah serious game yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa di bidang sistem otomasi industri, khususnya pada konsep Flexible Manufacturing Systems (FMS) dan sistem pneumatik. Game ini mengintegrasikan elemen gameplay aksi-petualangan yang interaktif dan edukatif, memungkinkan pemain untuk menjelajahi berbagai lingkungan industri yang realistis melalui simulasi yang mendekati kondisi nyata.



NO SERTIFIKAT: 000812388



ilmawan@uny.ac.id



Automatic Transfer Switch dan Automatic Main Failure Pada Sistem Ketenagalistrikan



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Eko Swi Damarwan, M.Pd. |

Ir. Alex Sandria Jaya Wardhana, M.Eng., IPM., ASEAN Eng. |

Dr. Dra. Zamtinah, M.Pd. |

Teguh Wiji Nugroho

Training Kit Automatic Transfer Switch (ATS) dan Automatic Mains Failure (AMF) menjadi solusi yang sangat diperlukan dalam sistem ketenagalistrikan. ATS dan AMF adalah teknologi yang dirancang untuk memastikan kontinuitas pasokan listrik dengan mengalihkan sumber daya secara otomatis ketika terjadi kegagalan pada sumber utama.



NO SERTIFIKAT :000772485



ekoswie@uny.ac.id

18



PPM Ungulistik Terapan UNY 2024

MODUL BAHASA INGGRIS

untuk Pemandu Wisata Keraton Yogyakarta Hadiningrat

Susana Widyastuti, S.S., M.A., Ph.D.
Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.
Prof. Ashadi, S.Pd., M.Hum., Ed.D.
Setya Novanta Wicaksana, S.Pd.
Rahma Faiezati Sofiana, S.Pd.

Modul Bahasa Inggris untuk Pemandu Wisata Keraton Yogyakarta

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Susana Widyastuti, S.S., M.A., Ph.D.

Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.

Prof. Ashadi, S.Pd., M.Hum., Ed.D.

Setya Novanta Wicaksana

Rahma Faiezati Sofiana

- Modul ini merupakan salah satu luaran PPM di Keraton Yogyakarta untuk pemandu wisata. Modul ini disusun secara sistematis dan praktis, mencakup kosa kata dan frasa umum dalam konteks pariwisata, teknik bercerita, serta panduan menjawab pertanyaan wisatawan. Terdapat juga contoh dialog dan situasi yang sering ditemui, sehingga para pemandu wisata dapat berlatih dan mempersiapkan diri dengan lebih baik



NO SERTIFIKAT :000792681



yenarta@uny.ac.id



TRAINER SMART PANEL LISTRIK DENGAN MONITORING PARAMETER LISTRIK BERBASIS IOT

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Dr. phil. Ir. Muhamad Ali, M.T., IPU., ASEAN Eng.
Yudi Utomo Putra, M.T.
Dr. Ir. Djoko Laras Budiyo Taruno, M.Pd., IPU.
Dr. Toto Sukisno, S.Pd., M.Pd.
Rizal Nur Alfianto
Bagus Ari Wibowo
Muchtar Abdul Aziz
Muhammad Surya Nugroho
Budiyanto

Smart Panel Listrik adalah sebuah panel listrik yang didalamnya ditambahkan instrumen yang dapat secara realtime membaca hasil pengukuran seperti tegangan, arus, dan daya, juga disematkan penambahan instrumen lain seperti sensor suhu dan kelembaban yang dapat di akses secara online berbasis internet of things, alat ini dibuat untuk menjawab kebutuhan pelanggan, mengikuti perkembangan teknologi, pencegahan resiko bahaya listrik dan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa



yudiutomoputra@uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000791327

20



Instrumen Pengukuran Knowledge Hiding di Perguruan Tinggi

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

M. Lies Endarwati, SE., M.Si.

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

Prof. Dr. Tony Wijaya, S.E., M.M.

Dr. Agung Utama, SE., M.Si.

Andreas Mahendro Kuncoro

Instrumen pengukuran knowledge hiding di perguruan tinggi menilai perilaku individu yang menyembunyikan pengetahuan dari rekan sejawat, mencakup tiga dimensi utama: playing dumb (berpura-pura tidak tahu), evasive hiding (menyembunyikan informasi dengan cara membingungkan), dan rationalized hiding (tidak berbagi karena alasan tertentu). Setiap dimensi diukur dengan skala Likert untuk mengevaluasi intensitas perilaku ini dalam konteks akademik, dengan pengujian validitas dan reliabilitas guna memastikan hasil yang konsisten.



NO SERTIFIKAT :000789743



anita.mustikasari@uny.ac.id

Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Manajemen Peminjaman Ruangan dan Kendaraan di Fakultas Teknik

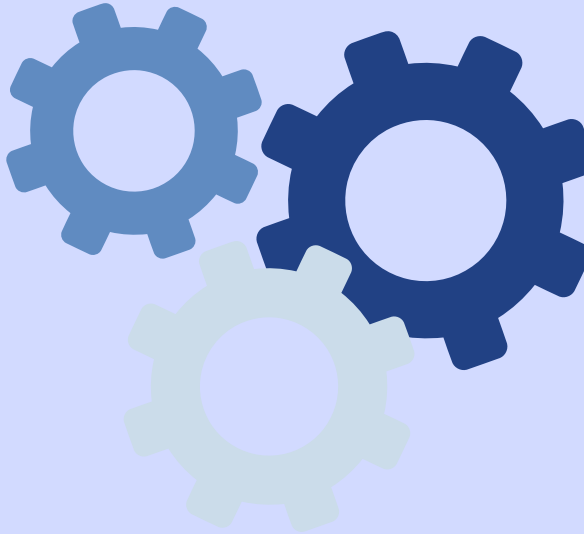
NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T., M.T.

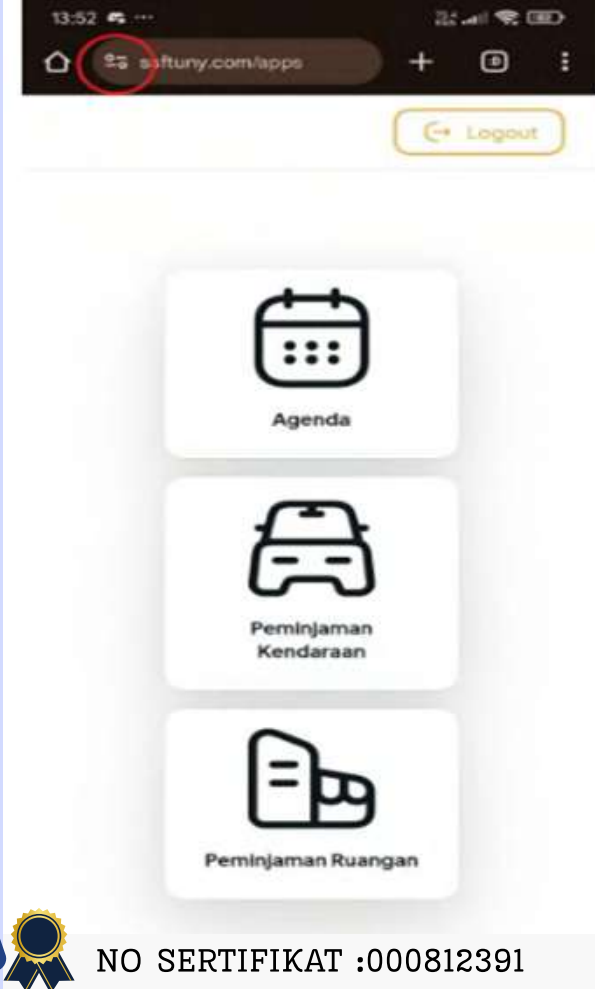
Dr. Ir. Heri Nurdiyanto, S.Kom., M.T.I.

Dzul Fadli Rahman, S.Kom., M.Sc.

Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Manajemen Peminjaman Ruangan dan Kendaraan di Fakultas Sistem Informasi berbasis web yang memberikan kemudahan akses, pemantauan real-time, dan otomatisasi proses manajemen peminjaman. Dengan implementasi sistem ini, pengelola perizinan dapat mengelola peminjaman ruangan dan kendaraan dengan lebih efisien, mendeteksi antrian peminjaman, dan memastikan bahwa ruangan dan kendaraan selalu tersedia saat dibutuhkan



ilmawan@uny.ac.id





NO SERTIFIKAT :000756237



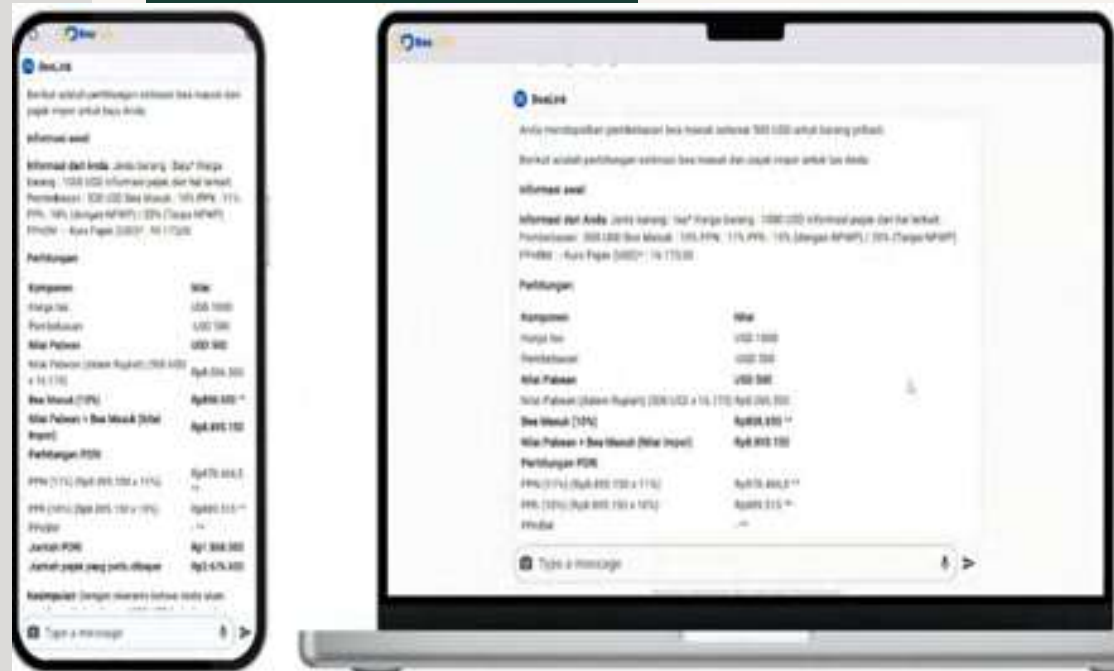
BEALINK: SOLUSI AI CERDAS UNTUK KALKULASI BEA CUKAI

BeaLink merupakan sebuah Chatbot AI yang dapat menangani masalah seputar Informasi dan Kalkulasi Bea Cukai, dengan memberikan akses mudah bagi masyarakat.



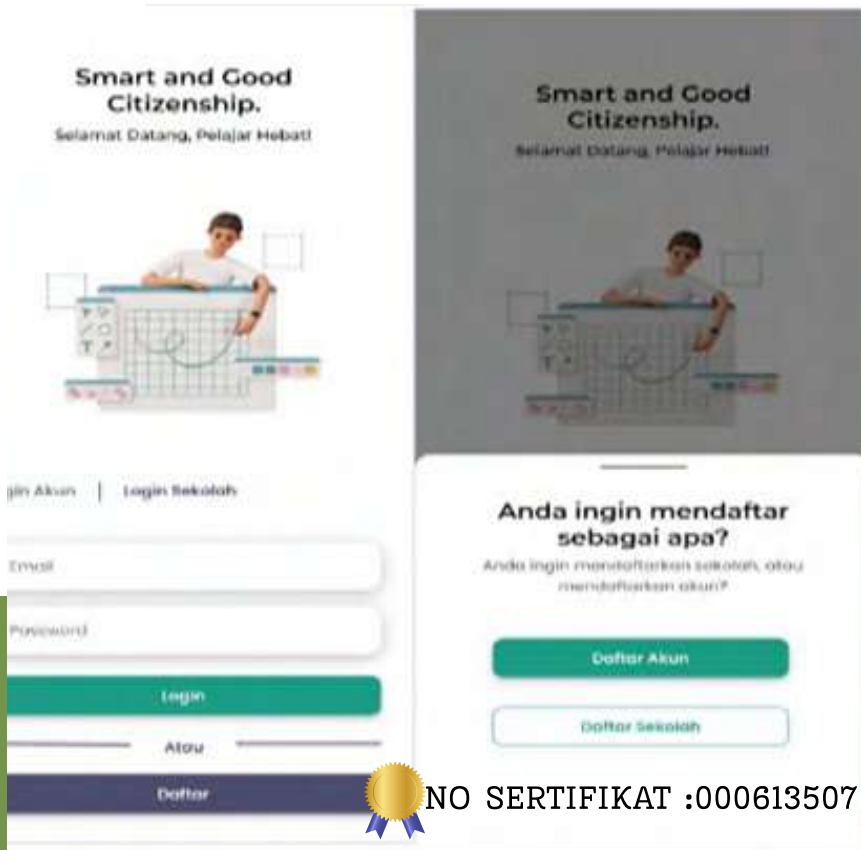
NAMA PENCIPTA/INVENTOR

- Munia Putri Nabila Rambe
- Nabila Putri Nurani Aulaya Syifa
- Melati Putri Pramono
- Damar Albaribin Syamsu



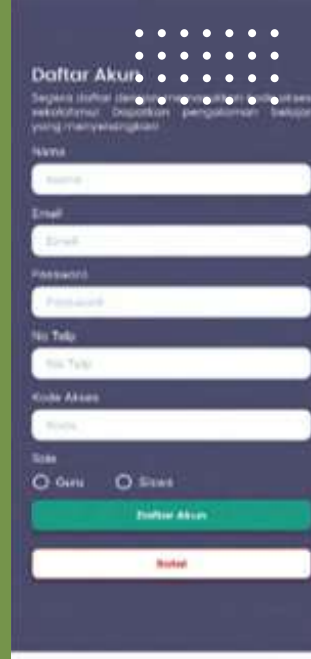
APLIKASI SMART AND GOOD CITIZENSHIP

Nama Pencipta/Inventor:
Akmal Firmansyah
Dr. Suyato, M.Pd.



 akmalfirmansyah.2020@student.uny.ac.id

Smart and Good Citizenship adalah sebuah aplikasi berbasis mobile android yang dapat di download di google playstore yang bertujuan untuk mendorong dan memfasilitasi kewarganegaraan yang cerdas dan baik di kalangan pelajar, guru, dan orang tua yang menggunakan aplikasi ini. Smart and Good Citizenship dirancang untuk memberikan informasi, edukasi, sumber daya, dan fitur interaktif yang dapat membantu pengguna dalam mengembangkan pemahaman tentang kebutuhan pokok (basic needs), Isu yang Berkaitan dengan Lingkungan (Environmental Issues), Keadilan (Fairness), Menjelajah berbagai Budaya (Exploring Various Cultures), Demokrasi (Democracy), Isu Global (Global Issues), dan masih banyak lagi, yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, dan mempersiapkan peserta didik agar dapat bersaing di dunia global.



ARDULIGHT: Trainer Sistem Kendali PID Intensitas Lampu DC Berbasis Arduino Uno

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

- Marshanda Alfa Amaria
- Muhammad Ardidarma Ibrahi
- Ir. Rustam Asnawi, ST., M.T., Ph.D.
- Dr. Eng. Sarwo Pranoto, S.T., M.Eng

✉ marshandaalfa.2021@student.uny.ac.id

🏆 NO SERTIFIKAT :000630902



:"ARDULIGHT" adalah sebuah trainer sistem kendali PID intensitas lampu DC yang berbasis Arduino Uno. Karya ini dirancang untuk mengendalikan intensitas cahaya pada sebuah lampu dengan menggunakan potensiometer untuk penyesuaian manual, dan sistem kendali PID untuk penyesuaian otomatis. Melalui integrasi dengan perangkat lunak Arduino IDE, pengguna dapat dengan mudah mengatur dan mengawasi hasil tuning PID yang diterapkan pada intensitas cahaya yang diinginkan. Ukuran dari "ARDULIGHT" adalah 150 mm x 85 mm x 55 mm (panjang x lebar x tinggi), membuatnya kompak dan mudah untuk ditempatkan di berbagai lingkungan. Dengan dimensi yang relatif kecil, "ARDULIGHT" dapat diintegrasikan dengan sistem pencahayaan yang ada atau digunakan sebagai alat pembelajaran di berbagai pengaturan.

Untuk pengembangan dan desain "ARDULIGHT", digunakan perangkat lunak seperti Arduino IDE, Fritzing, dan Proteus. Arduino IDE digunakan untuk menulis dan mengunggah kode program ke Arduino Uno, sedangkan Fritzing membantu dalam merancang skematik dan layout fisik dari sistem. Proteus digunakan untuk simulasi dan verifikasi fungsi sistem sebelum implementasi fisik. Dengan demikian, "ARDULIGHT" memberikan solusi yang komprehensif dan terintegrasi untuk pengendalian intensitas lampu DC dengan menggunakan pendekatan sistem kendali PID yang dapat disesuaikan oleh pengguna melalui potensiometer dan divisualisasikan melalui perangkat lunak Arduino IDE.

APLIKASI DETEKSI MAKANAN KHAS BERBASIS MACHINE LEARNING “CULINARYNDO”

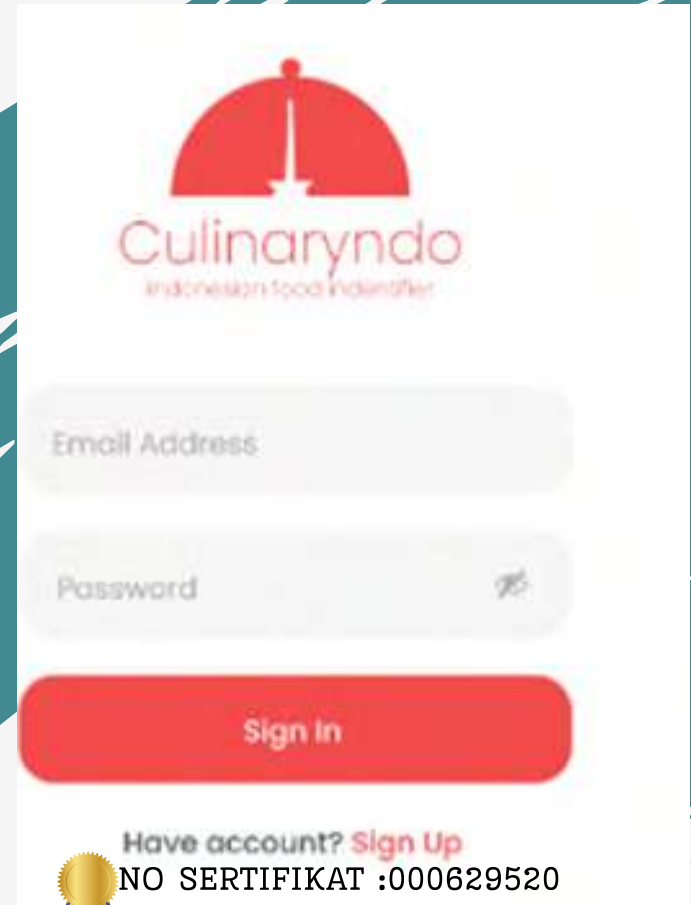
"Culinaryndo" adalah sebuah aplikasi pendeteksi makanan khas daerah yang dibuat dengan menggunakan software/perangkat lunak Visual Studio Code, PyCharm, Android Studio, dan Google Cloud Platform. Aplikasi ini dirancang untuk mengenali dan memperkenalkan makanan-makanan khas berbagai daerah dengan menggunakan teknologi CNN machine learning.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

- Muhammad Alansyah
- Firman Satria Sasmita
- Ilham Maulana
- Ir. Rustam Asnawi, ST., M.T., Ph.D.



muhammadalansyah.2021@student.uny.ac.id

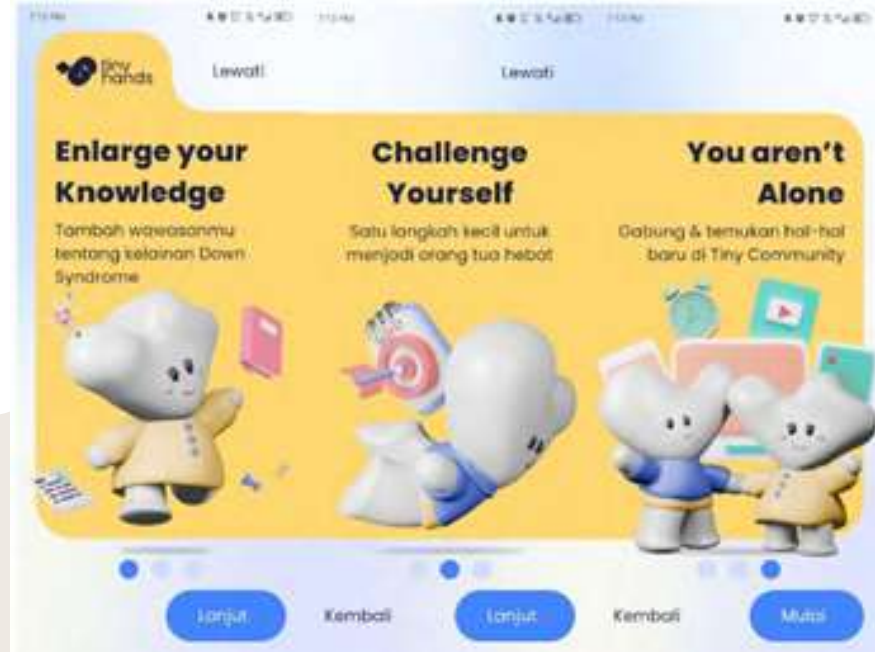
A screenshot of the Culinaryndo app login screen. At the top is the app's logo, which features a red umbrella icon and the text "Culinaryndo" in a pinkish-red font, with "Indonesian Food Identifier" in a smaller font below it. Below the logo are two input fields: "Email Address" and "Password". The "Password" field has a small eye icon to its right. Below these fields is a large red button with the text "Sign In" in white. At the bottom, there is a link that says "Have account? Sign Up" in red. Below the link is a gold medal icon and the text "NO SERTIFIKAT :000629520".

TINYHANDS: THE DOWN SYNDROME PARENTING EDUCATION PLATFORM WITH AI MULTI-MODAL TOOLS FOR BRIDGING PARENT-CHILD COMMUNICATION GAPS

TinyHands merupakan platform dalam bentuk aplikasi mobile yang mampu memberikan edukasi terkait kelainan Down Syndrome. Tidak hanya itu, TinyHands membantu orang tua untuk belajar ilmu parenting dalam merawat dan mendidik anak dengan Down Syndrome. TinyHands dikembangkan dengan fitur Bicara Denganku! sebagai fitur unggulan yang mampu menjembatani komunikasi antara orang tua dengan anak Down Syndrome melalui multi-modal communication tools. TinyHands juga dilengkapi dengan fitur pendukung yaitu Edukasi, Tantangan, Aktivitas, Rekomendasi, Komunitas TinyHands, serta Peringkat.



junnatunnisa.2021@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000618984



NAMA PENCIPTA/INVENTOR:
Junnatunnisa
Ima Nur Chasanah
Dicky Khurniawan
Akhsin Nurlayli, S.Pd., M.Eng.



Aplikasi MyDaLi Berbantuan Android untuk Alat Komunikasi Siswa yang Speech Delay



mutialutfi.2023@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000776040

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Mutia Lutfi

Prof. Dr. Hermanto, S.Pd., M.Pd.



Aplikasi MyDaLi Berbantuan Android untuk Alat Komunikasi Siswa yang mempunyai hambatan dalam komunikasi, seperti siswa cerebral palsy, tunarungu, autisme, dan hambatan intelektual yang speech delay, aplikasi ini dirancang dalam kegiatan sehari-hari, sehingga memudahkan pengguna dalam berkomunikasi kepada teman, guru, dan orang tua.



BUKU PANDUAN

MY-MO

MY-MO : Pembelajaran Ekspresi Emosi Melalui Gamifikasi Augmented Reality Untuk Peserta Didik Autis

*Aplikasi augmented reality disertai controller
serta kartu mimocard untuk pembelajaran
ekspresi emosi pada peserta didik autis*



annisasilvia.2022@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT: 000621249



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Rendy Roos Handoyo, S.Pd., M.Pd.
Dimas Rizky Wibowo
Hanif Nurul Farizi
Annisa Silvia Ayu Lestari
Natasya Esteria Annora



DETEKTIF BOX

Detektif Box merupakan media pembelajaran IPS yang digunakan untuk mempelajari tentang materi uang dan lembaga keuangan, di kelas IX SMP



NO SERTIFIKAT :000774821

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Rijal Nafis Maulana
Dr. Yumi Hartati, S.Pd., M.Pd.



rijalnafis.2022@student.uny.ac.id



30

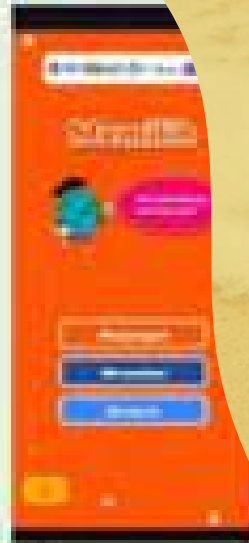


KOMPONEN ME

a. Halaman Awal



b. Halaman



c. Halaman Menjelajah



d. Halaman Menjelajah Detail



APLIKASI DO AND DON'T

Aplikasi Do and Don't untuk mengembangkan comprehensive sexual education di sekolah dasar

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Yuyun Sri Wahyuni, M.A., Ph.D.
Akmal Maulana Kismoyo
Suci Rohmawati
Vina Wijayanti
Nabila Putri Bilqist
Ardelia Apriliani Hermawanti P



vinawijayanti.2021@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000649355

31

DIGI-WATCHDOG : KINECT AND AI-BASED EXAM PROCTORING SYSTEM TO TACKLE ACADEMICAL FRAUDULANCE

Digi-Watchdog merupakan website hosting pengawas ujian digital yang memanfaatkan bantuan alat Kinect Sensor dalam proses pengawasan peserta ujian dan meminimalisir tingkat kecurangan yang mungkin terjadi pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan asistensi teknologi Artificial Intelligence dalam upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

GILANG RAMADHAN

Chesna Ganendra Putra Wibowo

Widyasena Aryatama

Syafa Nabila

Purwanto, M.Pd.



gilangramadhan.2022@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT: 000621457



Roda Penjelajah "Proses Masuknya Imperialisme Kolonialisme"

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Anik Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

Dr. Sudrajat, S.Pd., M.Pd.

Dr. Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.

Hamdhan Djainudin, M.Pd.

Nurul Saputri

Ahmad



hanifanurma.2022@student.uny.ac.id

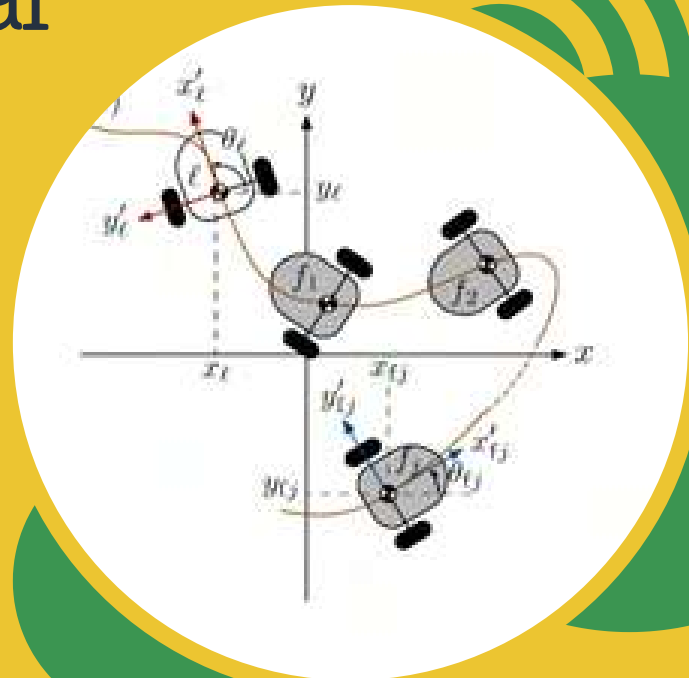


NO SERTIFIKAT :000628104

Permainan Roda Penjelajah dirancang untuk guru menyampaikan materi pembelajaran sejarah imperialisme dan kolonialisme di Indonesia dengan metode interaktif. Didesain untuk siswa SMP kelas VIII semester 2, permainan ini bertujuan untuk memberikan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan.

Modifikasi Artificial Potential Field untuk Path Planning pada Sistem Leader-Follower Robot

Path Planning adalah aspek penting dari robotika yang melibatkan penentuan jalur optimal bagi robot untuk bernavigasi dari lokasinya saat ini ke tujuan yang diinginkan sambil menghindari rintangan dan mempertimbangkan kendala lainnya. Salah satu metode path planning adalah artificial potential field (APF) yang mana memodelkan lingkungan menggunakan gaya tarik (attractive force) dan tolak (repulsive force) untuk memandu robot menuju tujuan sambil menghindari rintangan.



NO SERTIFIKAT :000575786

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Gilang Nugraha Putu Pratama, M.Eng.

Ir. Ardy Seto Priambodo, S.T., M.Eng.

Ir. Oktaf Agni Dhewa, S.Si., M.Cs.

Arya Sony, S.T., M.Eng.

34



oktafagnidhewa@uny.ac.id



APLIKASI KAS MASJID AGUNG GAMPING



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Muhammad Sutant Agfa Al Wafi
Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,
M.Sc., Ph.D.



NO SERTIFIKAT :000628102



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

Aplikasi Kas Masjid Agung Gamping adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu pengelolaan keuangan masjid dengan efisien. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur seperti pencatatan pemasukan dan pengeluaran, dan output berupa laporan keuangan yang transparan dan mudah dipahami. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengurus masjid dapat mengelola keuangan mereka dengan lebih teratur, meningkatkan transparansi, dan memudahkan proses pelaporan keuangan kepada pihak yang berkepentingan.

Program Virtulab Elektrik: Eksplorasi Virtual Laboratorium Listrik Dinamis Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik SMP

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Taufiq Bayu Nur Rahmat
Cahyaningrum Solehati
SAADAH VIDAROINI
Salwa Talitha Zabrina
Dr. Riki Perdana, M.Pd.



NO SERTIFIKAT :000621456



taufiqbayu.2021@student.uny.ac.id



Program Virtulab Elektrik: Virtual Laboratorium Listrik Dinamis Berbasis Scratch merupakan media pembelajaran yang dididesain untuk meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik SMP. Virtulab Elektrik mempunyai empat jenis laboratorium yaitu: Laboratorium Voltmeter, Laboratorium Hukum Ohm, Laboratorium Rangkaian Seri, dan Laboratorium Rangkaian Paralel. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru, peserta didik, sekolah/lembaga, dan pemerintah.

ARSA (Augmented Reality Struktur Atom)

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Irfansyah Nabilazuardi Pratama
Erfan Priyambodo, S.Pd.Si., M.Si.



ARSA (Augmented Reality Struktur Atom) adalah aplikasi android berbasis teknologi AR untuk memvisualisasikan model atom secara 3 dimensi pada model atom John Dalton, Thomson, Ernest Rutherford, Niels Bohr, dan mekanika kuantum dengan dilengkapi materi pendukung di masing-masing model. Visualisasi tersebut didukung oleh beberapa menu meliputi kuis, petunjuk penggunaan, dan informasi pengembang. ARSA dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri siswa SMA/MA.



NO SERTIFIKAT :000655103



irfansyahnabilazuardi.2020@student.uny.ac.id



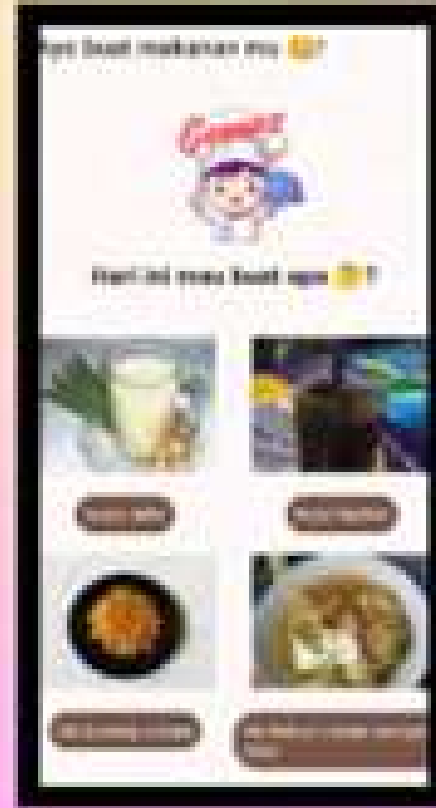


NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Retno Wijiastuti
Nur Azizah, S.Pd., M.Ed., Ph.D.

Gemez (Guide masakan enak lezatku)

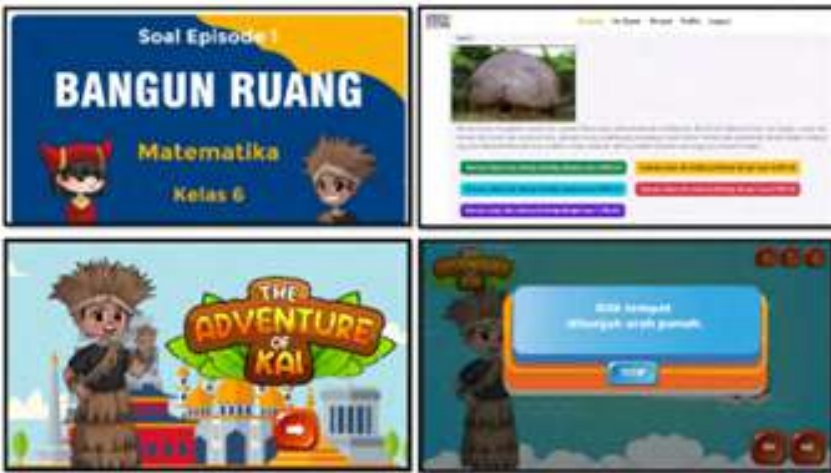
NO SERTIFIKAT :000780349

Gemez merupakan guide atau pedoman yang dapat digunakan sebagai panduan anak hambatan intelektual untuk membuat aneka masakan.

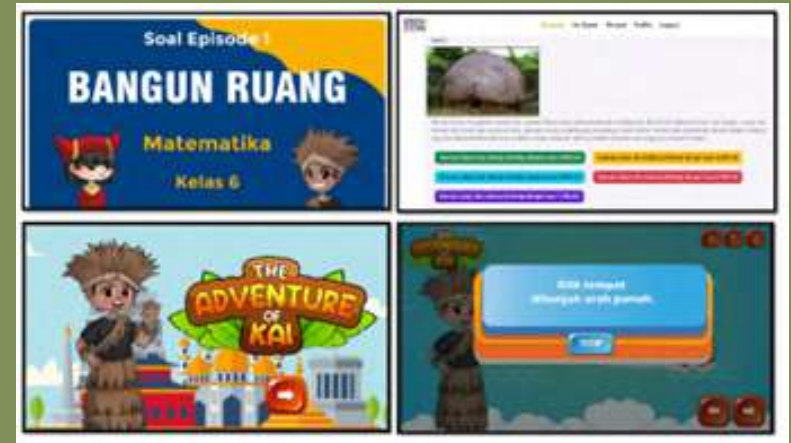


retnowijiastuti.2023@student.uny.ac.id

Personalized E-Math “ESDE Game” untuk Kelas 6 Episode 1 Materi Bangun Ruang



Personalized E-Math Berbasis Interactive Gamification Media kelas 6 episode 1 menawarkan konten soal matematika dengan capaian pembelajaran Bangun Ruang. Siswa dapat memulai memainkan game dengan melakukan pre tes terlebih dahulu untuk bisa mendapatkan level yang sesuai dengan personalized mereka. Setelah mendapatkan skor sesuai kriteria, siswa dapat melanjutkan permainan (bermain game sambil belajar) pada media dengan tantangan waktu. Rata-rata satu tantangan diberikan waktu 2 menit untuk siswa menyelesaikannya. Adapun untuk materi bangun ruang membahas tentang volume dan luas permukaan bangun ruang balok, kubus, prisma, limas, kerucut dan bola. Di akhir sesi dari permainan, siswa akan mengikuti pre tes akhir. Yang menjadi keunikan dari game ini selain berbasis personalized dan profil pelajar Pancasila, pada game ini juga menyediakan scaffolding yang dapat menjembatani siswa untuk menyelesaikan tantangan.



NO SERTIFIKAT :000589916



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Unik Ambar Wati, S.Pd., M.Pd., Ph.D
Prof. Dr. Siti Irene Astuti D, M.Si.
Dr. Rahayu Condro Murti, M.Si.
Akhsin Nurlayli, S.Pd., M.Eng.
Yosesano Hendarsyah



yenifitriya.2022@student.uny.ac.id

WEBSITE LOVEYOURSELF

LOVEYOURSELF merupakan media berbasis website bagi pelaku usaha baru dengan memperhatikan elemen beban kognitif, yaitu Intrinsic Cognitive Load (ICL), Extraneous Cognitive Load (ECL), dan Germane Cognitive Load (GCL). Penerapan media ini diuji keefektifannya untuk mengurangi beban kognitif dengan cara mengelola Intrinsic Cognitive Load, mengurangi Extraneous Cognitive Load, dan meningkatkan Germane Cognitive Load. Hasil penerapan media ini diharapkan dapat memberikan temuan baru sebagai solusi untuk mengatasi fenomena cognitive overload pada pelaku usaha baru.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

- 1.Fitya Cahya Susvita
- 2.Aura Anggun Permatasari
- 3.Dzakiyyah Nur Khaerani
- 4.Gibran Abyan Rifai
- 5.Zahra Anugerah Putranti
- 6.Endra Murti Sagoro, S.Pd., S.E., M.Sc.



fityacahya.2021@student.uny.ac.id

40



NO SERTIFIKAT :000649357





NO SERTIFIKAT :000637101

Media Aplikasi Barustar (Bangun RUang untuk cerdas Spasial, Terampil dan mandiri belajar berbasis AR)

Aplikasi Barustar merupakan aplikasi android yang berbasis Augmented Reality (AR). Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi bangun ruang, sekaligus meningkatkan kecerdasan spasial dan self-regulated learning pada peserta didik. Oleh karena itu, aplikasi Barustar memuat penjelasan materiunsur bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang, hingga asal usul munculnya rumus luas permukaan dan volume bangun ruang dengan tambahan fitur kamera AR untuk memunculkan contoh-contohbenda yang berbentuk bangun ruang dalam bentuk 3D.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Zakiyah Insani

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

Unik Ambar Wati, S.Pd., M.Pd., Ph.D

Dr. Rahayu Condro Murti, M.Si.



zakiyahinsani.2022@student.uny.ac.id

Pelindung Dahi untuk anak autis

Pelindung dahi untuk membantu dan melindungi anak autis dari risiko cidera akibat dari memukul dahi atau membenturkan dahi mereka sehingga mereka merasa aman, nyaman dalam beraktivitas sehari-hari. Pelindung dahi juga meningkatkan keselamatan dan kenyamanan pengguna.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Hasbi Arsanti
Nur Azizah, S.Pd., M.Ed., Ph.D.



hasbiarsanti.2023@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000780341

42

PRODUK



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

- ✓ Dr. Anik Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
- ✓ Primanisa Inayati Azizah, M.Pd.
- ✓ Ahmad Muzakkil Anam, M.Pd.I.
- ✓ Moh Irsyad Fahmi MR, M.Pd.I.
- ✓ Dania Wulandari
- ✓ Ega Mel

INFORMASI

✉ norizaalvin.2022@student.uny.ac.id



MONOPOLY DIVERSITY



NO SERTIFIKAT :000627066

Diversity Monopoly terdiri dari dua kata, yaitu "Diversity" yang berarti keberagaman dalam bahasa Inggris dan "Monopoly" itu sendiri. Dari kedua makna kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa Diversity Monopoly adalah permainan Monopoli yang menggambarkan keberagaman di Indonesia. Desain papan permainan tersebut mencerminkan keberagaman yang ada di Indonesia, yang terdiri dari wilayah kepulauan dengan sekitar 17.000 pulau dari Sabang hingga Merauke.

Setiap pulau memiliki suku, budaya, makanan, adat istiadat, bahasa, lagu, rumah adat, dan pakaian yang berbeda. Keberagaman ini membuat Indonesia dijuluki Negeri Zamrud Katulistiwa karena kekayaan budaya yang dimilikinya. Desain permainan Monopoli mencakup seluruh provinsi di Indonesia di setiap kotaknya, dengan gambar rumah adat dan kartu fakta menarik yang menjelaskan setiap provinsi. Selain itu, keberagaman tercermin pada desain empat pion Monopoli yang mewakili dari 38 budaya di Indonesia.



Arimbi Index: Artificial Intelligence Verifikasi Greenwashing – Type 1



NO SERTIFIKAT :000637587

Aplikasi Arimbi Index: Artificial Intelligence Verifikasi Greenwashing – Type 1 merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk melakukan penskoran, penilaian dan evaluasi secara otomatis terhadap laporan Greenwashing. Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman R serta dikemas dalam bentuk package R dan online software

Aplikasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran ESG Performance score dan GRI score sehingga dapat mendeteksi adanya praktik Greenwashing dari suatu perusahaan atau tidak.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ratna Candra Sari, S.E., M.Si., CA, CFP.

Dr. Drs. Haryanto, M.Pd., M.T.

Hari Purnomo Susanto, S.Si., M.Pd.

Dr. phil. Nurhening Yuniarti, S.Pd., M.T.

Eka Ary Wiba



ratna_candrasari@uny.ac.id



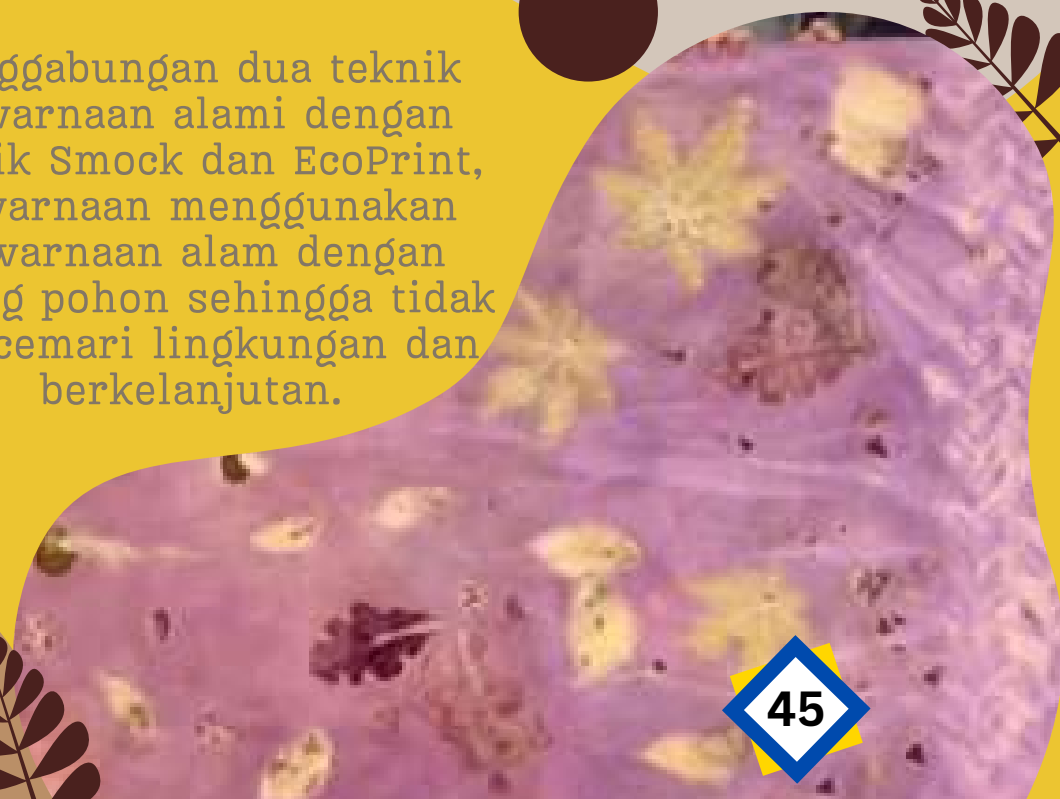

SMECO IMPLEMENTASI TEKNIK SMOCK DAN ECOPRINT BERKELANJUTAN




 NO SERTIFIKAT :000795862

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Ardhya Diva Noer Munip
Attami Nur Hikmah
Dr. Nur Kholifah, S.Pd., M.Pd.
Triyanto, S.Sn., M.A.
Dewi Fitrita Sulhu

Penggabungan dua teknik pewarnaan alami dengan teknik Smock dan EcoPrint, pewarnaan menggunakan pewarnaan alam dengan batang pohon sehingga tidak mencemari lingkungan dan berkelanjutan.



 ardhyadiva.2021@student.uny.ac.id

Ayo Belajar Fashion
Secara Online di
EduGrowth!



EduGrowth: Platform Bimbingan Belajar Melalui Upcycling Methodologies Guna Meningkatkan Fashion Berkelanjutan

EduGrowth merupakan platform yang memberikan layanan jasa pengetahuan fashion dengan menggunakan metode Upcycling fashion. Upcycling fashion adalah proses mengubah pakaian lama yang telah usang ataupun rusak menjadi sebuah produk baru yang memiliki nilai guna lebih. EduGrowth memberikan tampilan menarik pada pengimplementasian animasi dalam media pembelajaran sehingga pengguna akan mudah dalam pengoperasiannya dan menjadikan pembelajaran menyenangkan. Platform bimbingan belajar ini juga turut menyongong tercapainya Sustainable Development Goals (SDGs, nomor 12) dalam memberikan kontribusi pembangunan berkelanjutan yaitu pengelolaan sampah yang berkelanjutan sebagai salah satu bentuk tanggung jawab atas konsumsi dan produksi yang telah dilakukan.



NO SERTIFIKAT :000647759

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Imam Hadi Razak

Dwi Arfian

Nuriza Ayu Prasilia

Syaza Dyah Kartikarini

Akhsin Nurlayli, S.Pd., M.Eng.

Maria Fabiola



dwiarfian.2022@student.uny.ac.id

**NAMA PENCIPTA/
INVENTOR:**

Puspita Peni Palupi
Erfan Priyambodo, S.Pd.Si., M.Si



puspitapeni.2020@student.uny.ac.id

MR Equil merupakan aplikasi android sebagai sumber belajar mandiri untuk membantu peserta didik SMA/MA kelas 11 khususnya dalam merepresentasikan representasi kimia materi kesetimbangan kimia.



NO SERTIFIKAT :000612269

MR Equil





NAMA PENCIPTA/INVENTOR:
REIZKA PUTRI MAHARDHIKA
Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.



PURBA AR



Aplikasi Pembelajaran IPS berbasis Augmented Reality "Purba AR" ini merupakan aplikasi pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII pada sub materi Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara

CONTACT US

reizkaputri.2020@student.uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000625600

Sistem Informasi Inventaris dan Peminjaman Barang Berbasis Website di Laboratorium dan Bengkel DPTEI FT UNY" adalah solusi modern yang dirancang untuk efisiensi manajemen inventaris dan peminjaman barang di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan mengintegrasikan teknologi website, sistem ini memfasilitasi pengelolaan dan akses informasi inventaris secara real-time, memungkinkan pengguna untuk melihat ketersediaan barang, melakukan pemesanan, serta mengatur proses peminjaman dengan mudah melalui platform online yang terpusat. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya meningkatkan pengelolaan sumber daya, tetapi juga mempercepat proses administrasi di laboratorium dan bengkel, mendukung efisiensi operasional secara keseluruhan di DPTEI FT UNY.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Ir. Bekti Wulandari, S.Pd.T., M.Pd.

Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T.,
M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

Dzul Fadli Rahman, S.Kom., M.Sc.

Doni Fitriyanto

Drs. Muhammad Muni



NO SERTIFIKAT :000635415

Sistem Informasi
Inventaris dan
Peminjaman Barang
Berkas Website di
Laboratorium dan
Bengkel DPTEI FT UNY



bektiwulandari@uny.ac.id

Aplikasi Virtual Reality Parapodium adalah aplikasi Virtual Reality yang bertujuan untuk pengidap penyakit stroke untuk melakukan aktivitas sederhana guna untuk mengembalikan fungsi motorik otot pada pasien. Pengembangan aplikasi ini diawali dengan melakukan Desain UI dan pengumpulan asset 3D,2D ataupun asset suara guna untuk membangun seluruh scenario yang dibutuhkan dalam aplikasi. Unity adalah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Virtual Reality ini. Unity sudah terkenal dengan fleksibilitasnya untuk membangun di banyak platform salah satunya adalah Virtual Reality. Dan juga di dalam Unity sudah terdapat seperti XR Interaction Toolkit yang memudahkan pengguna untuk mengembangkan aplikasi VR. Pada saat pengembangan digunakan juga package berupa XR Hands, dimana teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan tangannya sungguhan untuk melakukan aktivitas dalam aplikasi tanpa perlu menggunakan controller. XR Hands digunakan untuk memudahkan pengguna mendapatkan sensasi sungguhan dalam lingkungan maya. Hal ini dapat berjalan karena Oculus memiliki sensor pembacaan tangan pengguna pada beberapa titik kamera yang ada pada Oculus. Fitur ini memang hanya tersedia pada seri Oculus Quest. Pengembang juga menggunakan fitur Unity Version Control untuk memudahkan kolaborasi pengerjaan pengembangan aplikasi. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk bekerja bersama pada satu project layaknya penggunaan github. Hasil luaran aplikasi adalah berupa file yang memiliki format .apk. Karena Oculus Quest 2 memiliki sistem operasi berbasis Android

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Dr. Ir. Fatchul Arifin, M.T.

Ir. Oktaf Agni Dhewa, S.Si., M.Cs.

Ir. Anggun Winursito, S.Pd., M.Eng

Ir. Ardy Seto Priambodo, S.T., M.Eng.

Dr. Aris Nasuha, S.Si., M.T.



NO SERTIFIKAT :000577657

Aplikasi Interaktif Virtual Reality Parapodium Sebagai Tools Pendukung Proses Pemulihan dan Rehabilitasi Pasien Pasca Stroke



oktafagnidhewa@uny.ac.id

50

EDUGEO - Diorama Interaktif Media Edukasi Pembelajaran Letak Geografis Mempengaruhi Mata Pencapaian Masyarakat Indonesia

EDUGEO ini merupakan sebuah diorama berupa media konkret miniatur sebuah objek yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Selain untuk memberikan konsep seutuhnya pada peserta didik, tujuan lainnya yakni untuk menarik minat serta ketertarikan peserta didik terhadap apa yang sedang dipelajari. Diorama ini berbahan dasar styrofoam yang berisi tentang berbagai jenis kenampakan seperti alam dataran tinggi, dataran rendah, dan pesisir.

Dalam diorama ini terdapat pula potensi sumber daya alam berdasarkan kenampakan alamnya beserta mata pencapaian. Terdapat juga buku panduan ajar yang berisi materi kenampakan alam Indonesia beserta langkah-langkah penggunaan media diorama tersebut.



NO SERTIFIKAT: 000630905

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Prof. Dr. Drs. Saliman, M.Pd.

Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Yumi Hartati, S.Pd., M.Pd.

Riko Septiantoko, M.Pd.

Deva Kristiyanto

Bramanti Sancak



devakristiyanto.2022@student.uny.ac.id

WalletWatch



NO SERTIFIKAT :000785957

WalletWatch adalah Aplikasi
Automatic Self-Control Berbasis
Machine Learning untuk
Meminimalisir Tingkat Kecanduan
Pengguna Paylater

APLIKASI

(User Manual)



WalletWatch

WalletWatch: Aplikasi Automatic Self-Control Berbasis
Machine Learning untuk Meminimalisir Tingkat
Kecanduan Pengguna Paylater

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Melati Putri Pramono

Adistyia Putra Wiratama

Teteiki Wijaya Setya Retno Widowati

Azis Rosyid

Muhammad Naufal Khoirul Imamilhaq Alhifdi

Dr. Ratna Candra Sari, S.E., M.Si., CA, C

melatiputri.2022@student.uny.ac.id 

NO SERTIFIKAT :000630901

MONOPIPS

Monopoli Ilmu Pengetahuan Sosial
Interaktif Pembelajaran Penjelajahan
Samudera, Kolonialisme, dan
Imperialisme di Indonesia

53

Media Monopoli ini berisikan materi dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Interaktif Pembelajaran Penjelajahan Samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga menjadi salah satu bentuk permainan yang senangi dan mudah dimainkan. Monopoli menggunakan papan, di mana para pemain berkompetisi untuk menjawab pertanyaan melalui dadu dan sistem permainan dengan cara mengambil giliran permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada tiap kolom.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR: Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd., Dr. Sudrajat, S.pd., M.Pd., Primanisa Inayati Azizah, M.Pd., Ahmad Muzakkil Anam, M.Pd.I., NAJWA HAMIDAH, Sanny Diva A

sannydiva.2022@student.uny.ac.id



INSTRUMEN ANGKET KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Instrumen ini terdiri dari lima skala likert, dengan jumlah 31 butir pernyataan. Angket telah melalui validasi teoritis dan empiris. Hasil validasi teoritis oleh 2 ahli pembelajaran kimia menunjukkan angket telah layak digunakan. Selanjutnya, hasil validasi teoritis menunjukkan seluruh butir angket valid dengan nilai infit MNSQ berada di kisaran 0,77-1,33. Dengan demikian, angket kemandirian belajar ini telah layak dan dapat digunakan untuk mengukur kemandirian belajar peserta didik dengan baik.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:
Meliana Fajri Nurkhasanah
Prof. Dr. Dra. Eli Rohaeti, M.Si.



NO SERTIFIKAT :000650435
melianafajri.2022@student.uny.ac.id

Instrumen Soal Pre-Test dan Post-Test Literasi Kimia Materi Larutan Penyangga

Instrumen ini terdiri dari soal pre-test dan post-test literasi kimia materi larutan penyangga. Tiap paket soal terdiri atas 8 butir soal yang sebelumnya telah melalui validasi teoritis dan empiris. Hasil uji empiris menunjukkan seluruh butir soal valid yang dibuktikan dengan nilai infit MNSQ yang semuanya berada di kisaran 0,77-1,33. Dengan demikian, instrumen ini layak dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan literasi kimia peserta didik kelas XI SMA pada materi larutan penyangga.



NO SERTIFIKAT: 000650437

NAMA PENCIPTA/INVENTOR:

Meliana Fajri Nurkhasanah

Prof. Dr. Dra. Eli Rohaeti, M.Si.



melianafajri.2022@student.uny.ac.id

Program Human Machine Interface (HMI) Berbasis ESP32

Program Human Machine Interface (HMI) Berbasis ESP32 pada Mata Kuliah Praktik Instalasi Listrik Industri

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T., M.T.

Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.

Dr. Dra. Zamtinah, M.Pd.

Vando Gusti Al Hakim, S.Pd., M.Sc.



ilmawan@uny.ac.id

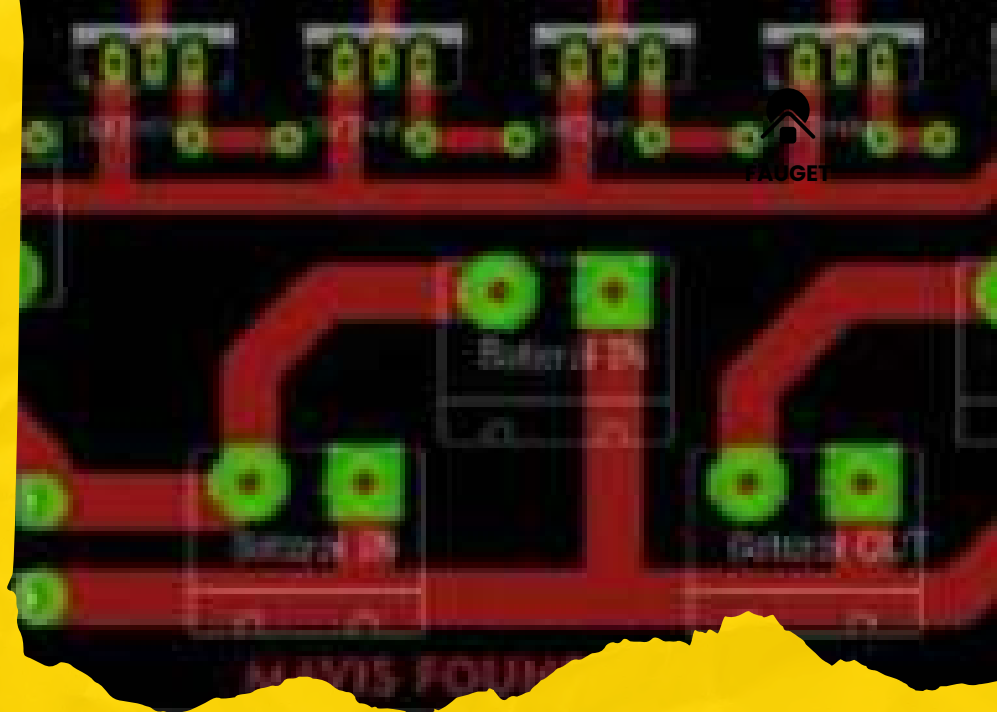


NO SERTIFIKAT :000811102



MAVIS AUV: Pengembangan Purwarupa Model Autonomous Underwater Vehicle Sebagai Alat Bantu Pemeliharaan dan Pemeriksaan Kebocoran Pipa Gas Bawah Laut

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Yosef Budiman
M. Farhat Adha Diannur
Zahra Maharani
Abi Armansyah
Dr. Phil. Ir. Mashoedah, S.Pd., M.T.



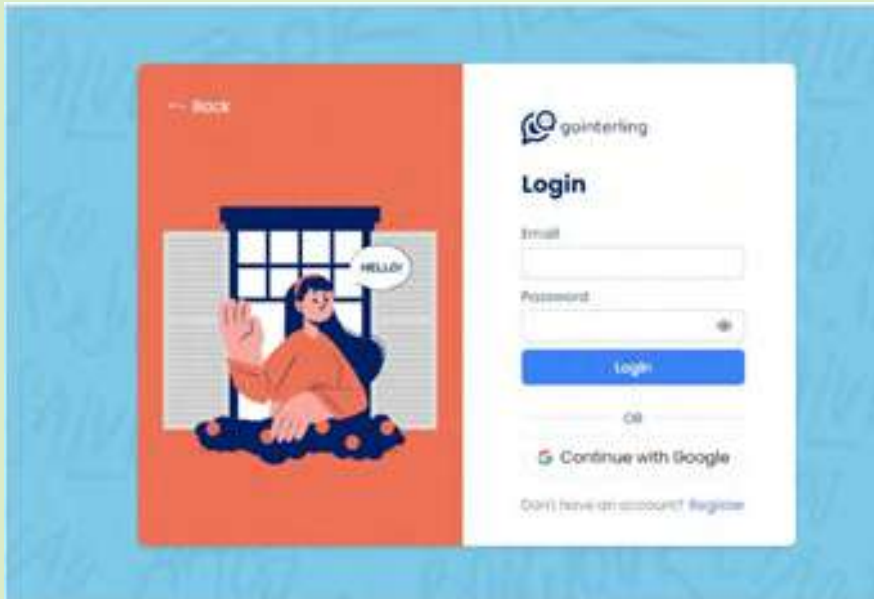
NO SERTIFIKAT: 000606371

MAVIS AUV merupakan sebuah robot bawah air yang difungsikan untuk membantu para pekerja dalam menyelesaikan masalah kebocoran pipa gas bawah air dengan melakukan pendeteksian terhadap pH, kedalaman air, tekanan, serta koordinat lokasi. Dengan menggunakan penggerak berupa trusther T-200 yang mendapatkan suplai dari baterai Li-Po. MAVIS AUV telah melewati tahap desain dan simulasi untuk mendapatkan performa maksimal. Trial dan error dilaksanakan, sehingga MAVIS AUV dapat menyelesaikan misi utama serta misi tambahan untuk diikutsertakan dalam KRI 2023.



YOSEFBUDIMAN.2020@STUDENT.UNY.AC.ID

Gointerling



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
ISNAWATI MARGIUTAMI
Kiflan Anugerah Syawal
Zhafira Daisy Driandhani
Asiatul Aini
Dimas Aditiya
Dr. Nuryake Fajaryati, S.Pd.T., M.Pd.

Platform job seeker
untuk penerjemah dan
interpreter



NO SERTIFIKAT :000767387



isnawatimargiutami.2022@student.uny.ac.id

INSTALASI PENERANGAN LISTRIK MENGUNAKAN RENEWABLE ENERGY (PLTS)



NO SERTIFIKAT :000612268

Karya ini adalah instalasi penerangan menggunakan pembangkit listrik tenaga surya yang masuk dalam kategori renewable energy. Sistem PLTS ini dilengkapi dengan sensor cahaya yang akan menghidupkan penerangan secara otomatis, baterai controler dan inverter. Instalasi sistem ini dilengkapi dengan monitoring kelistrikan dan dikombinasikan dengan sistem PLN melalui ATS.



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Ir. Alex Sandria Jaya Wardhana, M.Eng.,
IPM., ASEAN Eng.

Dr. phil. Nurhening Yuniarti, S.Pd., M.T.
Eko Swi Damarwan, M.Pd.

CONTACT US



alexwardhana@uny.ac.id

Media pembelajaran pengenalan komponen distributing station berbantuan virtual reality



Aplikasi pengenalan komponen distributing station berbantuan virtual reality merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan kondisi virtual dalam mempelajari kompoenen perangkat kerat dari distributing station. Aplikasi pengenalan komponen distributing station berbantuan virtual reality (VR) dalam pengoperasiannya menggunakan kacamataVirtual Reality (VR) yang memanfaatkan sensor pada tangan, untuk memilih, mengambil dan mengamati komponen tersebut. Komponen-komponen yang diamati diantaranya berupa komponen pneumatic, komponen mekanik dan komponen elektrik. Komponeen tersebut sudah dibewrikan penjelasan tentang diskripsi jenis, spesifikasi dan fungsi beserta prinsip kerjanya. Pengguna dapat mengoperasikan distributing station dengan menekan tombol yang ada pada sensor di tangan, dan memilih komponen dengan mengambilnya. Proses tersebut akan disimulasikan dengan kacamata VR.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Muhammad Nur Fauzan
Dr. Yuwono Indro Hatmojo, S.Pd., M.Eng



Singo Barong - Resiliensi Literasi dan Numerasi Berbasis Budaya untuk Kelas II SD

Edugame ini disusun untuk mendukung pembelajaran Literasi Numerasi kelas II SD dengan basis budaya. Siswa akan diajak bermain mengenai Singo Garong tentang Reog Ponorogo yang melibatkan tarian, music, dan pertunjukan atraksi. Siswa akan diajak untuk bermain mengurutkan ukuran alat music, menghitung jumlah sayap, menentukan ukuran waktu, mencocokkan bentuk bangun datar, dan menghitung bangun datar dengan media budaya Reog Ponorogo. Dalam edugame yang dikembangkan ini memberikan informasi mengenai pemain-pemain reog yang terdiri dari kuda lumping, singo barong, warok, bujang ganong, dan klono sewandono. Selain itu juga menjelaskan alat-alat musik yang digunakan beserta dengan cara memainkannya, yaitu kendang, kenong, gong, angklung, dan slompret. Game ini menyediakan 2 pilihan single player atau multiplayer. Single player dapat dimainkan secara perorangan sedangkan multiplayer dimainkan secara berkelompok 2 sampai 4 orang.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si.

Prof. Dr. Heri Retnawati, S.Pd., M.Pd.

Riana Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

Amrih Setyo Raharjo, S.Pd., MPA.

Sumardi



NO SERTIFIKAT :000621245



siti_ireneastuti@uny.ac.id

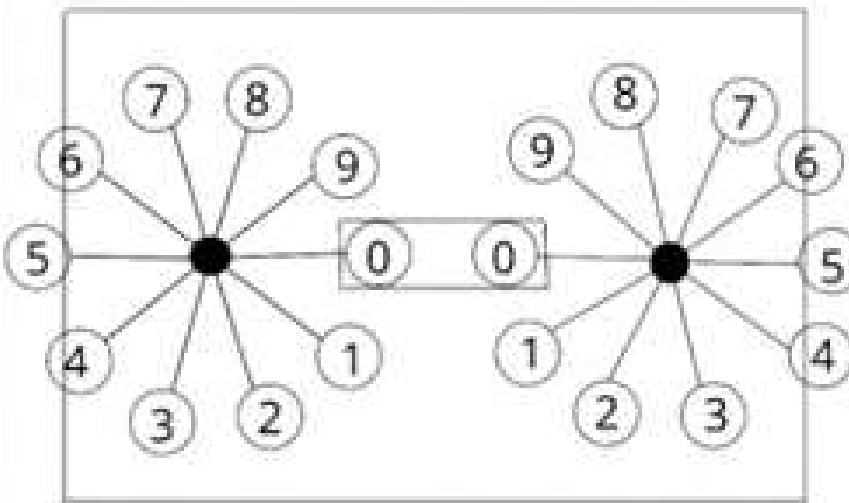
Terapan media Dua Angka "Tersangka"

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
Dewi Wulandari
Wening Prabawati, S.Pd., M.Pd



NO SERTIFIKAT :000630918

Alat permainan edukatif yang berguna untuk membantu siswa hambatan intelektual dalam belajar matematika khususnya pada materi mengenal lambang bilangan satuan dan puluhan dari 0 sampai 99 dan persamaan lambang bilangan satuan dari 0 sampai 9.



✉ weningprabawati@uny.ac.id

Website Asesmen Literasi Awal untuk Anak Usia Dini

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Martha Christianti, S.Pd., M.Pd.

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

Prof. Dr. Dra. Sri Wening, M.Pd.

Nazaludin Nur Rahmat

Apry Aditya Saputra

Produk ini berupa asesmen elektronik berbantuan website untuk taman kanak-kanak. E-asesmen berbentuk website ini digunakan untuk mengukur literasi awal pada anak-anak TK. Produk ini digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu alat asesmen berbantuan teknologi untuk dikerjakan anak-anak di sekolah dengan pendampingan guru. Hasil asesmen ini diperoleh secara langsung setelah anak mengerjakan dan dapat digunakan guru untuk memperbaiki pembelajaran.



marthachristianti@uny.ac.id



NO SERTIFIKAT :000601457

Parent-SmalQ Indonesia



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

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

Dr. Rizki Mulyawan, S.Pd., M.Or.

Prof. Michael Yong Hwa Chia

Instrumen kuesioner yang berisi informasi terkait pola perilaku kebiasaan bergerak, waktu di depan layar, kualitas tidur dan asupan makanan pada anak dan orang tua sebagai bagian dari inovasi keterbaruan instrumen yang sudah ada sebelumnya SMALLQ. Pengembangan instrumen ini merupakan salah satu hasil luaran dari kolaborasi riset dengan sasaran utama adalah pada perilaku dan kesempatan anak usia sekolah dasar dalam meluangkan waktu untuk bermain.



NO SERTIFIKAT :000635431



rizkimulyawan@uny.ac.id



berbasis solver linear programming

NAMA PENCIPTA/INVENTOR : Aditya Mahardika Pradana

[illegible]

NO SERTIFIKAT :000612604



aditya.mahardika2015@student.uny.ac.id

65

Pembuatan formulasi pakan ayam petelur berbasis solver linear programming dengan pendekatan cost untuk menekan harga pakan dengan nilai nutrisi yang sesuai kebutuhan ayam

Pop Up Book untuk penyandang tuna grahita

Media pembelajaran pop-up book adalah alat bantu yang kreatif dan efektif dalam pendidikan untuk penyandang tuna grahita. Pop-up book adalah buku yang berisi elemen-elemen tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka, memberikan pengalaman visual dan taktil yang menarik. Media ini dapat disesuaikan untuk berbagai tingkat pendidikan dan topik pembelajaran, termasuk untuk penyandang tuna grahita.

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Anisa Nurbaiti

Nandini Rohmi

Nisrina Diva Adhani

Heru Sukoco, S.Si., M.Pd.



NO SERTIFIKAT: 000585712



anisanurbaiti.2021@student.uny.ac.id

UP BOOK GUN RUANG



66

LIRASUMA



NO SERTIFIKAT

:000619924

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd.

Fadila 'Uyun Mawarni

LIRASUMA (Monopoli Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat) merupakan modifikasi permainan monopoli dengan materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat yang terdiri dari papan monopoli yang terbuat dari triplek kemudian dilapisi stiker berbahan vinyl, spinner, bidak, kartu kuis, kartu kejutan, kartu poin, kartu sertifikat, petunjuk permainan, dan modul materi pembelajaran yang terbuat dari kertas art kartoon 310 gram yang dirancang dalam 2 versi, yang berisikan soal dan materi yang akan membantu peserta didik lebih memahami materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.



fadilauyun.2020@student.uny.ac.id

IPS Smart

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :
MONIKA HANI ASTUTI
Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.

IPS smart merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia



✉ monikahani.2020@student.uny.ac.id

NO SERTIFIKAT: 000672768

ART (Augmented Reality Terstruktur)

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Azalie Zata Yumni
Dr. Sisca Rahmadonna, S.Pd., M.Pd.

DESKRIPSI

ART merupakan alat permainan edukatif yang berperan sebagai alat untuk anak-anak belajar menyusun kalimat.



azalie0097fip.2022@student.uny.ac.id

"SMART BOX" pengaruh kondisi geografis terhadap keberagaman sosial budaya di Indonesia



NO SERTIFIKAT :000663376

NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd

Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd.

Danang Ade Agustinova, S.Pd., M.Pd.

Reina Asri

Media "SMART BOX" ini dirancang sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih memahami materi mengenai pengaruh kondisi geografis terhadap keberagaman sosial budaya di Indonesia. Dimana pada media pembelajaran ini terdapat penjelasan materi singkat mengenai keberagaman serta aktivitas peserta didik untuk lebih memahami materi. media "SMART BOX" ini di inovasikan dengan aktivitas peserta didik yang menarik dan mudah di mengerti. Pada media ini terdapat empat sisi berisi materi pembelajaran, saku keberagaman, jodoh keberagaman, dan spinner keberagaman, di bagian alas terdapat permainan dakon yang berisi beberapa pertanyaan. Semua inovasi aktivitas pada media ini diharapkan dapat menarik peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta mendukung secara efektif ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi keberagaman ini.



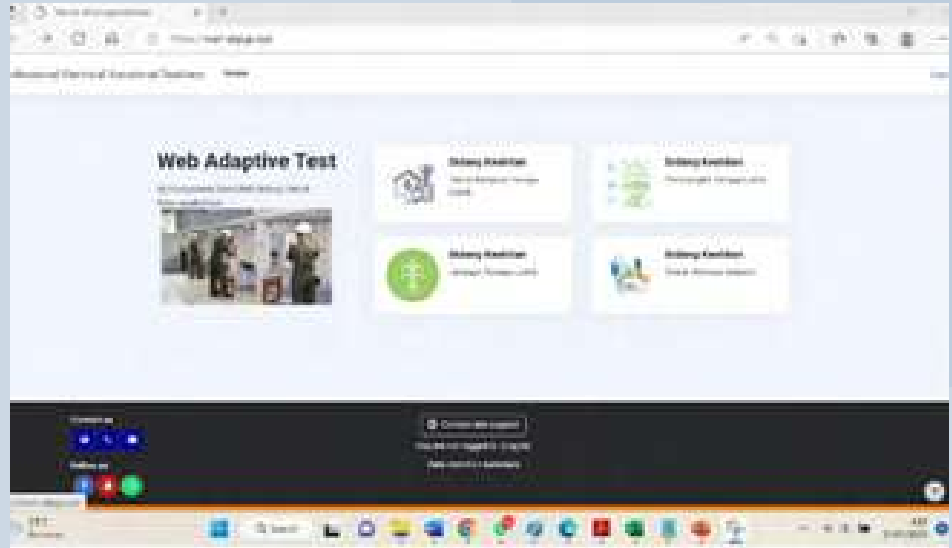
dinaangggraini.2022@student.uny.ac.id

Web Adaptive Testing Sebagai Sarana Pemetaan Kompetensi Guru SMK Teknik Ketenagalistrikan



NAMA PENCIPTA/INVENTOR :

Dr. phil. Ir. Muhamad Ali, M.T., IPU., ASEAN Eng.

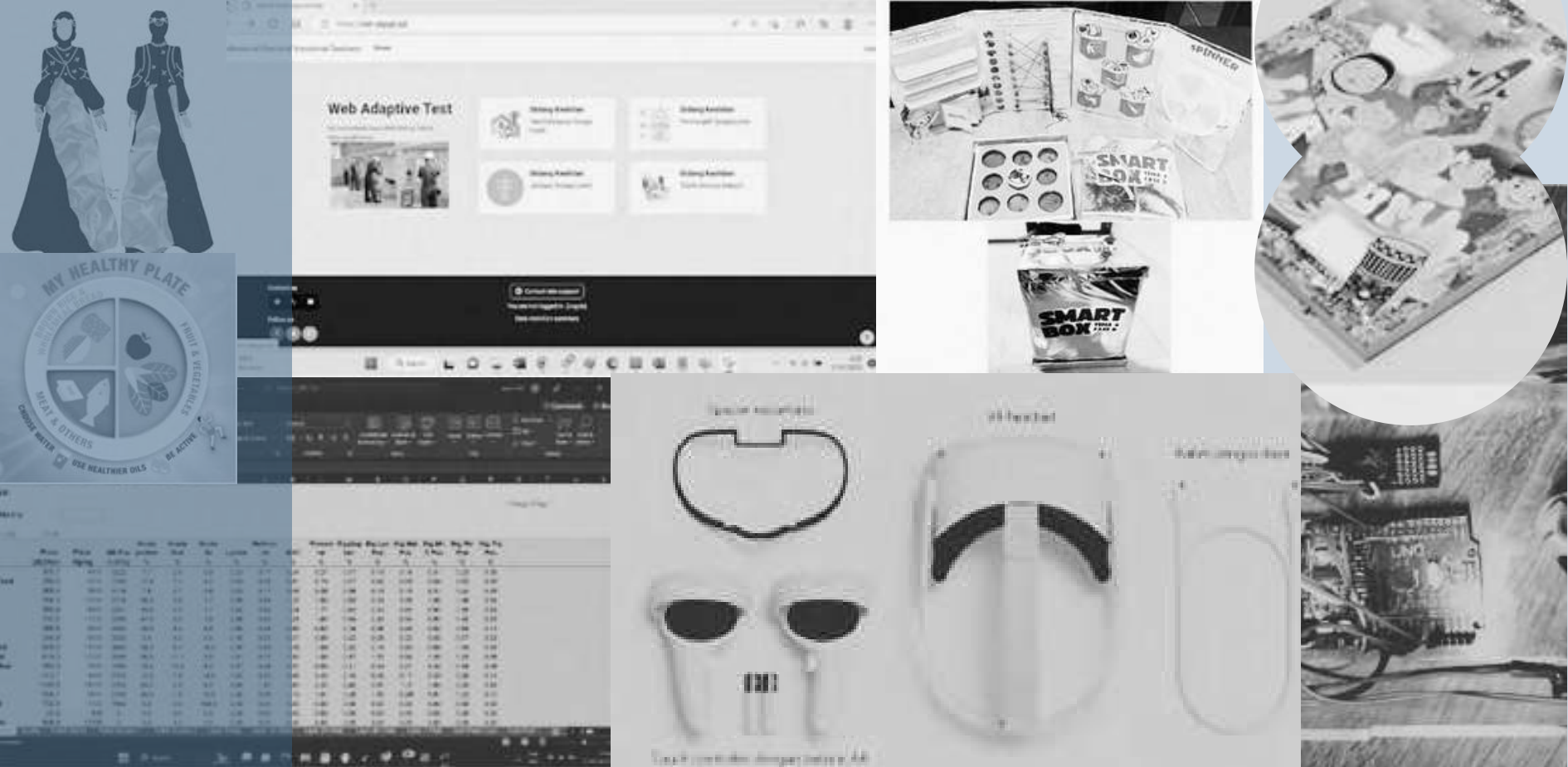


NO SERTIFIKAT: 000788634



muhal@uny.ac.id

Web Adaptive Testing Sebagai Sarana Pemetaan Kompetensi Guru SMK Teknik Ketenagalistrikan merupakan suatu software komputer yang diupload pada server dan dilengkapi dengan Bank soal. Sistem ini dirancang dan dikembangkan untuk dapat digunakan sebagai sarana penyiapan uji kompetensi guru SMK Teknik Ketenagalistrikan. Sistem ini bersifat adaptive yang mampu menyesuaikan kemampuan guru SMK yang akan berlatih dalam proses uji kompetensi.



Universitas Negeri Yogyakarta

Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat

Gedung Sekolah Pascasarjana Lt. 5

Email : lppm@uny.ac.id

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

