#### REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN

## CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan

: EC00202055885, 4 Desember 2020

Pencipta

Nama

Alamat

Kewarganegaraan

Pemegang Hak Cipta

Nama

Alamat

Kewarganegaraan

Jenis Ciptaan

Judul Ciptaan

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu pelindungan

Nomor pencatatan

Irvan Sulistyawan, Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. dkk

- : Gelang RT 008/RW 003, Mayungan, Ngawen, Klaten, JAWA TENGAH, 57466
  - Indonesia

Irvan Sulistyawan, Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. dkk

Gelang RT 008/RW 003, Mayungan, Ngawen, Klaten, Klaten, JAWA TENGAH, 57466

: Indonesia

•

:

Program Komputer

OSIRA "Ayo Sinau Lingkaran"

4 Desember 2020, di 4 Desember 2020

Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

: 000223360

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS. NIP. 196611181994031001

#### LAMPIRAN PENCIPTA

| No | Nama                             | Alamat  |
|----|----------------------------------|---|
| 1  | Irvan Sulistyawan                | Gelang RT 008/RW 003, Mayungan, Ngawen  |
| 2  | Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. | Jetis RT 014/ RW 005, Tijayan, Manisrenggo, Klaten                            |
| 3  | Dr. Ibrahim, M.Pd.               | Jl. Sindangkasih No. 52 RT 003/RW 007, Antapani Kidul, Antapani, Kota Bandung |
| 4  | Raekha Azka, M.Pd.               | Dk Krajan RT 002/RW 002, Desa Kembangsawit, Kecamatan Ambal, Kab. Kebumen     |

#### LAMPIRAN PEMEGANG

| No | Nama                             | Alamat  |
|----|----------------------------------|---|
| 1  | Irvan Sulistyawan                | Gelang RT 008/RW 003, Mayungan, Ngawen, Klaten                                |
| 2  | Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. | Jetis RT 014/ RW 005, Tijayan, Manisrenggo, Klaten                            |
| 3  | Dr. Ibrahim, M.Pd.               | Jl. Sindangkasih No. 52 RT 003/RW 007, Antapani Kidul, Antapani, Kota Bandung |
| 4  | Raekha Azka, M.Pd.               | Dk Krajan RT 002/RW 002, Desa Kembangsawit, Kecamatan Ambal, Kab. Kebumen     |



## MANUAL BOOK PENGGUNAAN APLIKASI OSIRA

### (AYO SINAU LINGKARAN)



| Nama aplikasi   | : OSIRA               |
|-----------------|-----------------------|
| Versi           | : 1.1                 |
| Sistem Operasi  | : Minimal android 4.0 |
| Layar           | : Minimal 5 inch      |
| Ukuran aplikasi | : 34,4 MB             |

#### PENGOPERASIAN APLIKASI

#### 1. Tampilan Splash Screen

*Splash Screen* merupakan tampilan ketika *user* membuka aplikasi. Pada tampilan ini akan ditampilkan *loading bar*. Ketika *loading bar* selesai maka otomatis akan berlanjut menuju halaman selanjutnya yaitu ke halaman awal.



#### 2. Tampilan Halaman Awal

Halaman awal menampilkan singkatan dari aplikasi *game* edukasi OSIRA. Kemudian akan muncul teks *tap to continue* yang nanti ketika menekan layar disembarang tempat akan langsung menuju ke menu utama.



#### 3. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama terdiri dari tiga tombol utama yaitu materi, game dan latihan. Terdapat tombol tambahan di sebelah kiri dan kanan yaitu tombol informasi dan tombol pengaturan suara.



#### 4. Tampilan Tombol Informasi

Tampilan ombol informasi merupakan tampilan ketika menekan yang berada di sebelah kiri atas. Ketika tombol ditekan maka akan memunculkan tombol yang lain yaitu tombol profil *developer*, tombol *about*, tombol petunjuk, dan tombol referensi.



#### 5. Tampilan Menu Materi

Menu materi terdiri dari lima tombol utama yaitu definisi, unsur, keliling, luas, dan sudut.



#### a. Tampilan Menu Definisi

Tampilan awal menu definisi akan disajikan percakapan antara Bejo dan Inem dengan konten budaya Jawa. Percakapan tersebut akan membahas mengenai benda-benda berbentuk lingkaran dari unsur-unsur budaya Jawa. *User* diminta untuk mencari benda yang berberntuk lingkaran. Pada sesi terakhir dari percakapan tersebut akan ditampilkan definisi dari lingkaran.



b. Tampilan Menu Unsur

Tampilan menu unsur akan disajikan tombol-tombol dari masingmasing unsur yang ada pada lingkaran. Ketika menekan salah satu dari tombol unsur tersebut maka akan ditampilkan ilustrasi sesuai dengan ciriciri unsur yang ditekan dan akan ditampilkan keterangan di bawahnya.



#### c. Tampilan Menu Keliling

Tampilan menu keliling akan disajikan tiga benda dengan ukuran diameter dan kelilingnya yang berbeda-beda. *User* diharapkan dapat menempatkan ukuran dari masing-masing benda tersebut ke dalam tabel yang sudah disediakan dengan cara *drag and drop*. Setelah semua ukuran ditempatkan pada tabel yang diminta maka nanti akan ditampilkan keterangan mengenai keliling lingkaran.



d. Tampilan Menu Luas

Tampilan menu luas akan disajikan sebuah benda yaitu bakpia yang kemudain dipotong-potong menjadi beberapa bagian. *User* diminta untuk menempatkan potongan-potongan bakpia tersebut ke tempat yang sudah disediakan dengan cara *drag and drop*. Setelah semua potongan-potongan bakpia sudah ditempatkan sesua perintah maka potongan bakpia tersebut akan membentuk sebuah persegi panjang. Setelah membentuk persegi panjang maka akan ditampilkan keterangan dari luas lingkaran.



#### e. Tampilan Menu Sudut

Tampilan menu sudut akan ditampilkan tiga tombol yaitu sudut pusat, sudut keliling dan hubungan antara sudut pusat dan sudut keliling. *User* diminta untuk menekan tombol tersebut untuk memunculkan ilustrasi dari masing-masing tombol. Ilustrasi akan ditampilkan pada bakpia yang kemudain akan ditampilkan keterangan dibawahnya.



#### 6. Tampilan Menu Game

Tampilan menu *game* akan ditampilkan tombol gong ingatan *User* diminta untuk menekan tombol tersebut untuk menuju *game* yang disediakan.



a. Tampilan Game Gong Ingatan

Tampilan halaman *game* gong ingatan akan ditampilkan dua puluh gong. *User* diminta untuk mencari pasangan nama unsur lingkaran dengan gambar dari unsur lingkaran tersebut dengan cara menekan dua gong secara berurtan. Ketika gong ditekan maka gong akan terbalik dan memunculkan keterangannya. Dua gong yang ditekan secara berurutan dan ternyata merupakan pasangannya maka gong tersebut akan menghilang. Namun ketika dua gong yang ditekan secara berurutan bukan pasangannya maka gong tersebut akan kembali tertutup. Pada *game* ini *user* diharapkan dapat membedakan antara unsur-unsur yang ada pada lingkaran dan juga dapat melatih ingatan.



#### 7. Tampilan Halaman Latihan

Tampilan halaman latihan yang disediaan adalah latihan pilihan ganda dimana *user* diminta untuk menjawabnya. Ketika *user* memilih atau menekan salah satu jawaban maka akan berlanjut ke soal selanjutnya walaupun soal yang dijawab benar atau salah. Soal yang disediakan berjumlah sepuluh soal. Hasil dari jawaban *user* akan ditampilkan ketika *user* telah menjawab sepuluh soal.

