

REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM
DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan 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 : EC00202148656, 21 September 2021

Pencipta

Nama : **Akhmad Sholahuddin, Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. dkk**
Alamat : Sendang RT 01 RW 03, Kalinyamatan, Jepara, Jepara, JAWA TENGAH, 55152
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Akhmad Sholahuddin, Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. dkk**
Alamat : Sendang RT 01 RW 03, Kalinyamatan, Jepara, Jepara, JAWA TENGAH, 55152
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Signmath Matriks**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 September 2021, di Yogyakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000274230

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

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Akhmad Sholahuddin	Sendang RT 01 RW 03, Kalinyamatan, Jepara
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 Kembangawit, Kecamatan Ambal, Kab. Kebumen

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Akhmad Sholahuddin	Sendang RT 01 RW 03, Kalinyamatan, Jepara
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 Kembangawit, Kecamatan Ambal, Kab. Kebumen



MANUAL PENGGUNAAN
APLIKASI *SIGNMATH* MATRIKS



Nama aplikasi	: <i>Signmath</i>
Versi Matriks	: 1.1
Sistem operasi	: Android
Ukuran aplikasi	: 13 MB
Penyusun	: Akhmad Sholahuddin Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. Dr. Ibrahim, M.Pd. Raekha Azka, M.Pd.

PENGOPERASIAN APLIKASI

1) Tampilan *Splash Screen* Aplikasi



Tampilan *Splash Screen* Aplikasi

Splash screen adalah tampilan awal yang akan muncul setelah pengguna membuka aplikasi melalui *icon* aplikasi. Tampilan *splash screen* ini memuat nama aplikasi dan akan ditampilkan selama dua detik. Setelah dua detik, tampilan aplikasi akan berpindah ke tampilan menu utama.

2) Tampilan Menu Utama



Tampilan Menu Utama

Pada bagian atas tampilan menu utama terdapat judul aplikasi. Menu utama ini memiliki empat menu yang disediakan yaitu petunjuk, kompetensi, materi, dan tentang aplikasi.

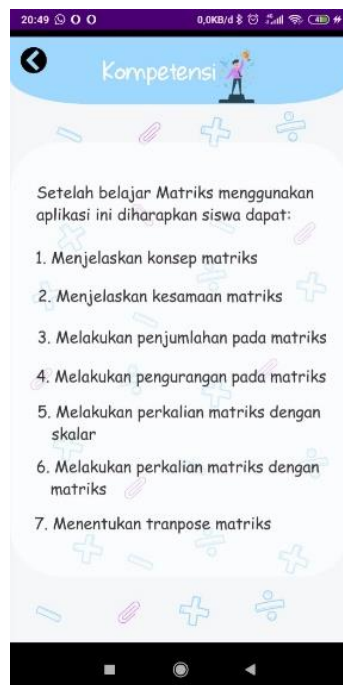
3) Tampilan Menu Petunjuk



Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan menu petunjuk memiliki *header* yang berisi judul dan sebuah tombol untuk kembali ke menu utama. Menu petunjuk ini berisi keterangan dari gambar-gambar yang akan dilihat oleh pengguna selama menggunakan aplikasi. Pemahaman terhadap gambar tersebut bertujuan agar tidak terjadi kebingungan dalam penggunaan aplikasi. Selain menu petunjuk ini, disediakan juga petunjuk pada masing-masing kuis. Petunjuk dalam kuis berisi instruksi cara pengerjaan kuis.

4) Tampilan Menu Kompetensi



Tampilan Menu Kompetensi

Tampilan menu kompetensi memiliki *header* yang berisi judul dan sebuah tombol untuk kembali ke menu utama. Menu kompetensi memberikan

informasi pada pengguna tentang kompetensi apa saja yang diharapkan bisa dimiliki setelah menggunakan aplikasi *Signmath* Matriks.

5) Tampilan Menu Materi



Tampilan Menu Materi

Header menu materi berisi judul dan sebuah tombol untuk kembali ke menu utama. Menu materi berisi daftar materi yang disajikan dan dilengkapi dengan kuis sebagai latihan untuk pengguna. Terdapat tujuh materi dan tujuh kuis yang disajikan. Materi tersebut meliputi pengertian matriks, jenis-jenis matriks, kesamaan matriks, penjumlahan matriks, pengurangan matriks, perkalian matriks dengan skalar, perkalian matriks dengan matriks, dan transpose.

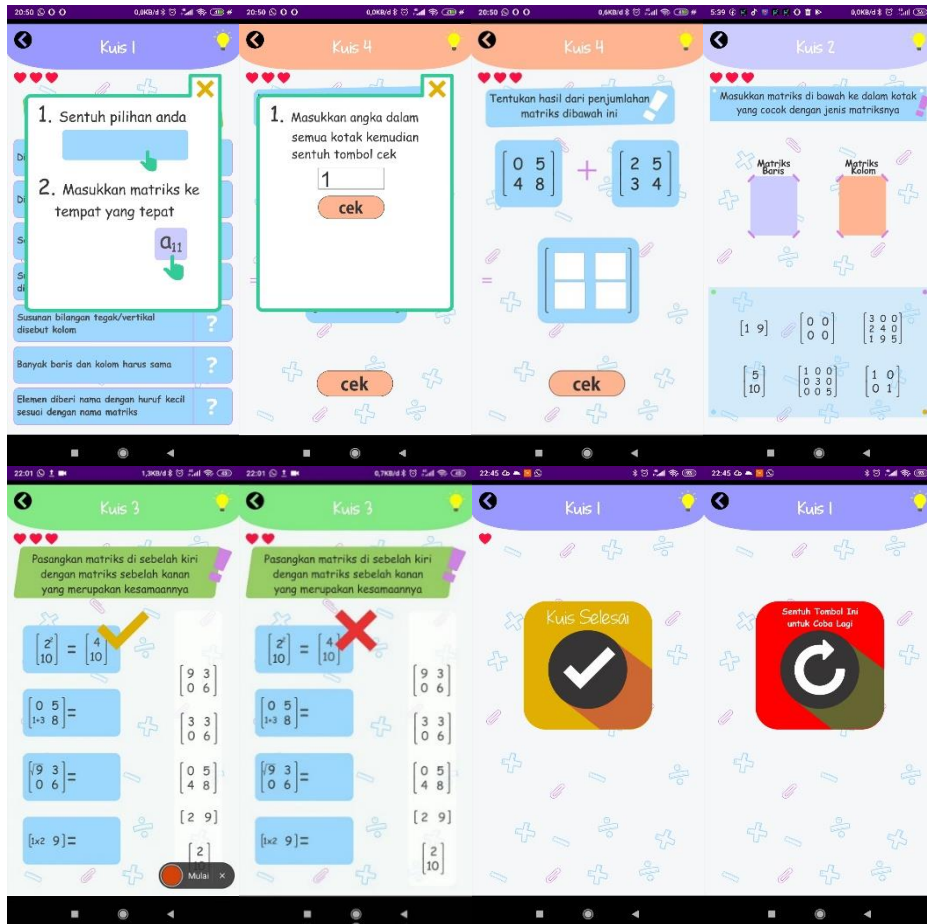
6) Tampilan Penyajian Materi



Tampilan Penyajian Materi

Bagian *header* berisi judul materi yang sedang ditampilkan dan sebuah tombol untuk kembali ke menu materi. Materi disajikan dalam bentuk video. Video penyajian materi dilengkapi dengan penjelasan dalam bahasa isyarat agar mempermudah siswa Tuli sebagai pengguna untuk memahami materi. Tampilan penyajian materi ini juga menyediakan rincian waktu dalam video. Rincian waktu ini bertujuan untuk mempermudah pengguna melihat bagian video yang diinginkan.

7) Tampilan Kuis



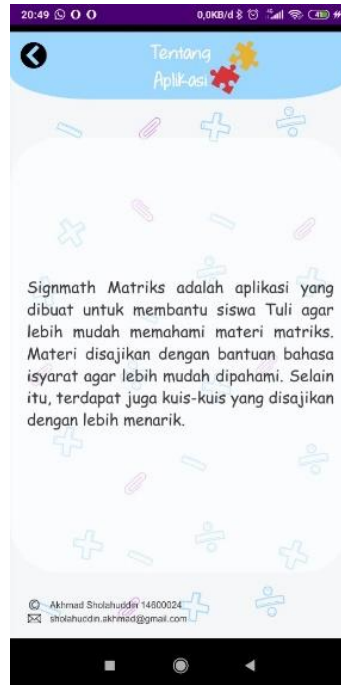
Tampilan Kuis

Kuis yang disediakan sebanyak tujuh kuis. Masing-masing kuis disesuaikan dengan materi yang disajikan. Bagian *header* berisi judul kuis yang sedang ditampilkan, tombol untuk kembali ke menu materi, dan tombol untuk menampilkan petunjuk yang berupa gambar lampu. Petunjuk yang ditampilkan bisa ditutup kembali dengan menyentuh tombol silang berwarna kuning di pojok kanan atas tampilan petunjuk.

Kuis yang disediakan bertujuan sebagai evaluasi dari pemahaman materi. Kuis didesain agar pengguna tidak bisa sekedar menebak dalam mengerjakannya. Kuis-kuis tersebut memiliki cara pengerjaan yang berbeda. Terdapat empat cara pengerjaan yaitu pilihan dengan banyak jawaban, menjodohkan, isian singkat, dan pilihan ganda. Jawaban yang benar ditandai dengan simbol centang berwarna kuning dan jawaban yang salah ditandai dengan simbol silang berwarna merah. Masing-masing kuis memiliki beberapa soal yang sesuai dengan masing-masing materi yang disajikan.

Setiap kuis memberikan tiga kali kesempatan bagi pengguna jika melakukan jawaban yang salah. Kesempatan ini ditandai dengan simbol hati sebanyak tiga buah yang akan berkurang satu buah saat melakukan jawaban yang salah. Jika pengguna berhasil menyelesaikan kuis, akan muncul pemberitahuan jika kuis sudah berhasil diselesaikan dan sebuah tombol centang berwarna putih dalam lingkaran untuk kembali ke menu materi. Jika pengguna belum berhasil menyelesaikan kuis akan muncul pemberitahuan jika belum berhasil menyelesaikan kuis dan sebuah tombol berupa panah berwarna putih yang berputar ke arah kiri yang berfungsi untuk mengulangi mengerjakan kuis. Pengguna juga bisa kembali ke menu materi menggunakan tombol kembali yang ada pada *header*.

8) Tampilan Menu Tentang Aplikasi



Tampilan Menu Tentang Aplikasi

Bagian *header* terdapat judul dan sebuah tombol untuk kembali ke menu utama. Menu tentang aplikasi ini berisi informasi singkat mengenai aplikasi *Signmath Matriks*.