

REPUBLIC 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 : EC00202139935, 20 Agustus 2021

Pencipta

Nama : **Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd., Akbar Wiguna, M.Pd. dkk**
Alamat : Jl. Pabrik Es Kasri RT.01 RW.05 No.40 Mejasem Tawangrejo Pandaan,
Pasuruan, Pasuruan, JAWA TIMUR, 67156
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**
Alamat : Jl. Mojopahit 666-B Sidoarjo, Sidoarjo, JAWA TIMUR, 61215
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Buku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMK Program Keahlian TKJ**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 20 Agustus 2021, di Sidoarjo
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 : 000272714

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	Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd.	Jl. Pabrik Es Kasri RT.01 RW.05 No.40 Mejasem Tawangrejo Pandaan, Pasuruan
2	Akbar Wiguna, M.Pd.	Jl. Raya Candi 3A/405 Karangbesuki, Sukun, Kota Malang
3	Aditya Ferdian Firdaus, S.Pd.	Perumahan Griyaloka 2 Blok E7 No. 03, Jatikalang, Krian, Sidoarjo



Manual Program Komputer

Buku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar

Kelas X SMK Program Keahlian TKJ

Program komputer ini merupakan aplikasi buku digital berbasis android yang dirancang menggunakan aplikasi *Androdi Studio*. Buku digital berbasis *android* ini bernama “Dian E-Books” dimana didalamnya akan berisi beberapa buku digital yang bisa langsung dibaca oleh para peserta didik. Produk ini tanpa perlu ada sistem login, pertama kali dibuka akan ada beberapa pilihan buku digital yang bisa dibaca, tinggal pilih materi apa yang akan dipelajari. Didalam buku digital berbasis *android* ini nanti akan ada beberapa materi yang bisa diakses antara lain: *OSI references, physical layer, data link layer*. Buku digital yang ada ini nantinya akan berisi materi yang disederhanakan agar mudah dianalogikan oleh para peserta didik, serta berisi gambar-gambar sebagai penunjang materi yang ada. Diakhir setelah membaca buku digital tersebut akan ada soal evaluasi terkait materi yang sudah dibaca.

Fitur Buku Digital Berbasis Android

1. Tampilan Awal Buku Digital Berbasis Android



2. Tampilan Menu *On Boardin g* Screen

 <p>Apa Sih e-Book ?</p> <p>Buku elektronik atau ebook adalah versi digital dari sebuah buku. Buku ini berisikan informasi digital yang dapat berwujud sebuah teks atau gambar.</p> <p>Selanjutnya</p> <p>CANCEL ● ● ● ● NEXT BACK ● ● ● ● NEXT</p>	 <p>Untuk Siapa e-Book Ini ?</p> <p>Buku digital ini ditujukan untuk siswa - siswi SMK & sederajat Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan, Multimedia ataupun Rekayasa Perangkat Lunak, yang memiliki Mata Pelajaran Jaringan Dasar</p> <p>Selanjutnya</p> <p>BACK ● ● ● ● NEXT</p>	 <p>Panduan Penggunaan</p> <p>Pada tampilan awal akan berisi pilihan buku - buku yang bisa dibaca sesuai dengan materi. Di bawah berisi tombol navigasi untuk perpindahan antar menu, terdapat 3 menu yaitu: Buku, Kuis, dan Profil. Didalam menu kuis berisi latihan - latihan yang bisa dikerjakan sesuai dengan buku yang sudah dipelajari. Dibagian akhir terdapat profil pembuat media.</p> <p>Selanjutnya</p> <p>BACK ● ● ● ● NEXT</p>	 <p>Harapan Pembuat</p> <p>Buku digital ini diharapkan dapat menjadi penunjang belajar siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam memahami dasar - dasar ilmu jaringan yang nantinya akan sangat bermanfaat untuk ke tahap selanjutnya, maka pembuat berharap ketika para siswa membaca Buku Digital ini dapat memahami dengan baik isi yang ada didalamnya.</p> <p>Selamat Belajar</p> <p>BACK ● ● ● ● FINISH</p>
---	---	---	--

On Boarding Screen adalah sebuah halaman yang digunakan sebagai pengenalan didalam aplikasi. Merupakan sebuah petunjuk dari penggunaan aplikasi maupun petunjuk

untuk fitur – fitur yang ada didalam aplikasi. Sehingga pengguna sebelum menggunakan aplikasi, paham dan mengerti bagaimana aplikasi tersebut bekerja.

Pada slide pertama pengguna akan diberikan stimulus mengenai apa itu pengertian dari buku digital (e-book). Lalu selanjutnya pemahaman bahwa aplikasi ini sebenarnya cocok digunakan kepada siapa, dilanjut dengan panduan penggunaan aplikasi agar pengguna dapat cepat mengerti bagaimana cara penggunaannya. Terakhir akan ada harapan pembuat untuk aplikasi yang telah dibuat dan digunakan untuk siswa.

3. Tampilan Halaman Utama Aplikasi



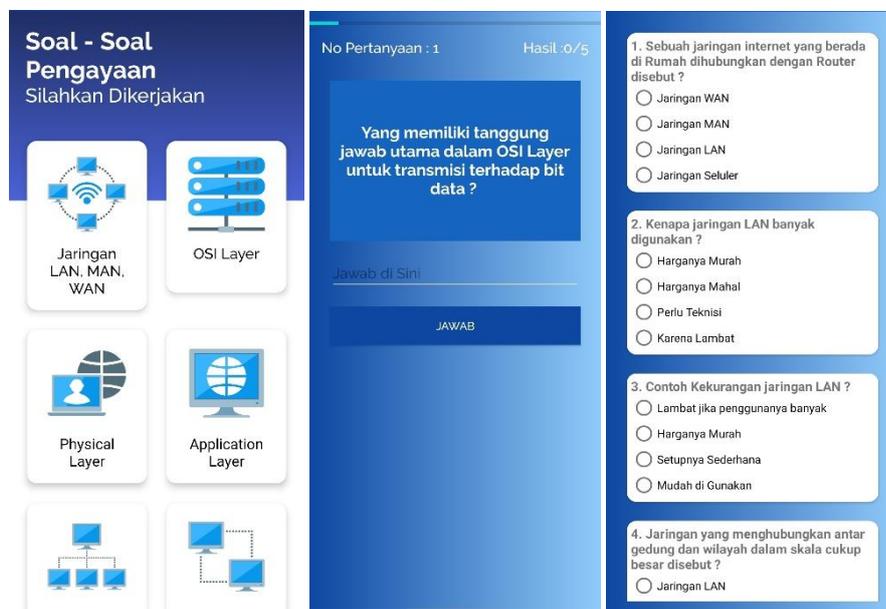
Halaman utama pada aplikasi media pembelajaran buku digital berbasis android berisi beberapa elemen diantaranya yaitu : slidebanner, buku digital, video, dan menu aplikasi. Dibawah sendiri terdapat 3 menu yaitu beranda, kuis dan halaman pembuat.

4. Tampilan Buku Digital



Buku digital yang telah dibuat memiliki halaman yang bervariasi tergantung seberapa banyak materi yang ada didalamnya. Halaman ini berisi 6 buku digital dan 1 video. Keenam buku digital tersebut berjudul : jaringan dasar, OSI layer, physical layer, application layer, topologi jaringan.

5. Tampilan Kuis Aplikasi



Halaman kedua pada aplikasi media pembelajaran buku digital berbasis android berisi beberapa kuis yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa berdasarkan materi yang telah dibaca pada halaman sebelumnya. Kuis pada halaman ini memiliki 2 tipe yang pertama adalah pilihan ganda dan ada juga yang essai. Ada 6 kuis yang tersedia sesuai jumlah buku digital yang dibaca, karena 1 buku memiliki 1 kuis. Masih sama dengan halaman utama tombol menu ada dibawah.

6. Script Pembuatan Buku Digital Berbasis Android

```
Assets > Script > CameraMovement.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class CameraMovement : MonoBehaviour
6 {
7     public float MarginX = 0.5f;
8     public float MarginY = 0.5f;
9     public float SmoothX = 4f;
10    public float SmoothY = 4f;
11    public Vector2 MaxXAndY;
12    public Vector2 MinXAndY;
13
14    private Transform player;
15
16    void Awake () {
17        player = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").transform;
18    }
19
20    bool CheckMargin() {
21        return Mathf.Abs(transform.position.x - player.position.x) > MarginX;
22    }
23
24    bool CheckYMargin() {
25        return Mathf.Abs(transform.position.y - player.position.y) > MarginY;
26    }
27
28    void FixedUpdate () {
29        TrackPlayer();
30    }
31
32    void TrackPlayer () {
33        float targetX = transform.position.x;
34        float targetY = transform.position.y;
35    }
36
```

```
settingHomeSlide.cs X
Assets > Script > settingHomeSlide.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class settingHomeSlide : MonoBehaviour
6 {
7     public Animator settingAnimator;
8
9     private bool SlideIn = false;
10
11    public void SettingBtnMethod()
12    {
13        if (SlideIn == false)
14        {
15            SlideIn = true;
16            settingAnimator.SetBool ("SlideIn", SlideIn);
17        }
18        else if (SlideIn == true)
19        {
20            SlideIn = false;
21            settingAnimator.SetBool ("SlideIn", SlideIn);
22        }
23    }
24 }

```

```
Assets > Script > bankmater1.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class bankmater1 : MonoBehaviour
6 {
7     int urutan = 0;
8     // Start is called before the first frame update
9     void Start()
10    {
11        setActive ();
12    }
13    public void control (int i){
14        urutan ++ i;
15        if (urutan > transform.childCount -0){
16            urutan = 0;
17        }else if (urutan<0){
18        }
19        setActive ();
20    }
21
22    public void setActive(){
23        for (int i = 0; i < transform.childCount; i++){
24            transform.GetChild (i).gameObject.SetActive (false);
25        }
26    }
27 }

```

**PROVINSI JAWA TIMUR
KABUPATEN PASURUAN**

NIK : 3514115904890004

Nama	: RAHMANIA SRI UNTARI		
Tempat/Tgl Lahir	: MALANG, 19-04-1989		
Jenis Kelamin	: PEREMPUAN	Gol. Darah	: B
Alamat	: DUSUN MEJASEM		
RT/RW	: 001/005		
Kel/Desa	: TAWANGREJO		
Kecamatan	: PANDAAN		
Agama	: ISLAM		
Status Perkawinan	: KAWIN		
Pekerjaan	: DOSEN		
Kewarganegaraan	: WNI		
Berlaku Hingga	: SEUMUR HIDUP		



PASURUAN
01-02-2016

**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PAJAK**

NPWP : 57.160.309.1-624.000

RAHMANIA SRI UNTARI

DUSUN MEJASEM NO.00
RT.001 RW.005 TAWANG REJO
PANDAAN PASURUAN

TERDAFTAR : 11-10-2012

**PROVINSI JAWA TIMUR
KOTA MALANG**

NIK : 3573041501890004

Nama	: AKBAR WIGUNA		
Tempat/Tgl Lahir	: MALANG, 15-01-1989		
Jenis Kelamin	: LAKI-LAKI	Gol. Darah	:
Alamat	: JL RAYA CANDI 3A/405		
RT/RW	: 004 / 003		
Kel/Desa	: KARANGBESUKI		
Kecamatan	: SUKUN		
Agama	: ISLAM		
Status Perkawinan	: BELUM KAWIN		
Pekerjaan	: PELAJAR/MAHASISWA		
Kewarganegaraan	: WNI		
Berlaku Hingga	: 15-01-2017		



KOTA MALANG
01-08-2012

**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PAJAK**

NPWP : 08.736 637.3-623.000

AKBAR WIGUNA

JL CANDI III A / 405 RT 004 RW 003
KARANG BESUKI / SUKUN
KOTA MALANG / JAWA TIMUR

TERDAFTAR : 22-11-2013