

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 : EC00202136764, 4 Agustus 2021

Pencipta

Nama : **Dwi Ratnawati dan Vivianti**
Alamat : Dayu RT 03 Gadingsari Sanden Bantul Yogyakarta , Bantul, DI
YOGYAKARTA, 55763
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dwi Ratnawati dan Vivianti**
Alamat : Dayu RT 03 Gadingsari Sanden Bantul Yogyakarta , Bantul, DI
YOGYAKARTA, 55763
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Media Edukasi Berbasis Android Mobile Untuk Kompetensi
Membaca Anak Usia Dini**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 4 Agustus 2021, di Daerah Istimewa 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 : 000263074

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

N a m a : 1. Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.
2. Vivianti, S.Pd., M.Pd.

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : 1. Dayu RT 03 Gadingsari Sanden Bantul Yogyakarta
2. Jl. Rajawali 199B Pringwulung Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:

Berupa : Program Komputer
Berjudul : Media Edukasi Berbasis Android Mobile Untuk Kompetensi Membaca Anak Usia Dini

- Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
- a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 3 Agustus 2021



(Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.) (Vivianti, S.Pd., M.Pd.)
Pemegang Hak Cipta*

* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

Alamat : Dayu RT 03 Gadingsari Sanden Bantul Yogyakarta

N a m a : Vivianti, S.Pd., M.Pd.

Alamat : Jl. Rajawali 199B Pringwulung Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta

Adalah **Pihak I** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

Alamat : Dayu RT 03 Gadingsari Sanden Bantul Yogyakarta

N a m a : Vivianti, S.Pd., M.Pd.

Alamat : Jl. Rajawali 199B Pringwulung Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa Program Komputer Media Edukasi Berbasis Android Mobile Untuk Kompetensi Membaca Anak Usia Dini --- untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2021

Pemegang Hak Cipta



(Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.) (Vivianti, S.Pd., M.Pd.)

Pencipta



(Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.) (Vivianti, S.Pd., M.Pd.)

TAMPILAN PROGRAM DAN POTONGAN SOURCE CODE

MEDIA EDUKASI BERBASIS ANDROID MOBILE UNTUK KOMPETENSI MEMBACA ANAK USIA DINI

Oleh

Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd & Vivianti, S.Pd., M.Pd.

I. DESKRIPSI

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi media edukasi berbasis android mobile untuk kompetensi membaca anak usia dini. Aplikasi ini dikembangkan untuk meningkatkan daya tarik anak untuk belajar membaca dengan tampilan yang menarik. Aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman yaitu: halaman mengenal huruf, halaman mengenal suku kata, halaman suku kata bervariasi, halaman huruf mati, dan halaman rangkaian kata.

II. TAMPILAN PROGRAM

a. Halaman Utama

Halaman tentang judul aplikasi, dilengkapi dengan music



Gambar 1. Halaman Tentang Aplikasi

b. Halaman utama

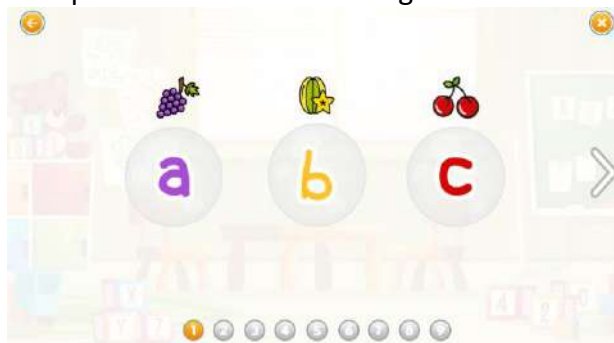
Pada halaman utama terdapat menu-menu untuk menuju sub bagian game yaitu menu untuk menuju mengenal huruf, mengenal suku kata, mengenal suku kata bervariasi, mengenal huruf mati, mengenal rangkaian kata



Gambar 2. Halaman Utama

c. **Mengenal Huruf**

Pada halaman ini terdapat huruf a-z disertai dengan suara cara membaca.



Gambar 3. Mengenal Huruf

d. **Mengenal Suku Kata**

Pada halaman ini terdapat beberapa pengenalan suku kata disertai dengan suara cara membaca.



Gambar 4. Mengenal Suku Kata

e. Mengetahui Suku Kata Bervariasi

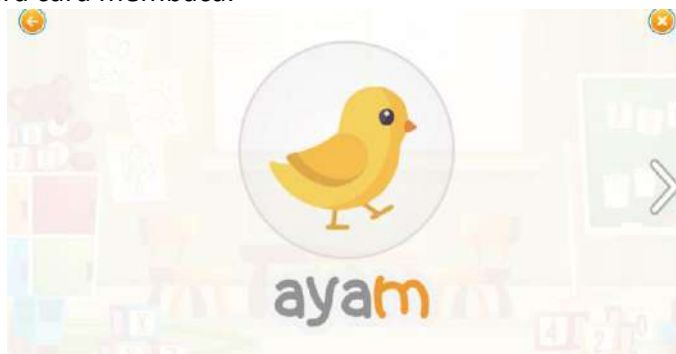
Pada halaman ini terdapat beberapa pengenalan suku kata bervariasi disertai dengan suara cara membaca.



Gambar 4. Mengetahui Suku Kata Bervariasi

f. Mengetahui Huruf Mati

Pada menu ini ditampilkan beberapa pengenalan huruf mati disertai dengan gambar dan suara cara membaca.



Gambar 5. Mengetahui Huruf Mati

g. Rangkaian Suku Kata

Pada menu ini ditampilkan beberapa rangkaian suku kata disertai dengan suara cara membaca.



Gambar 5. Rangkaian Suku Kata

III. POTONGAN SOURCE CODE

- **Background Musik:**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class BGM : MonoBehaviour {

    public AudioSource myAudioSource;
    public static GameObject bgmobject;
    bool muted;

    void Awake() {
        if (bgmobject) {
            return;
        }

        myAudioSource.Play();
        bgmobject=gameObject;
    }

    void Update () {
        if (muted) {
            myAudioSource.volume=0;
        } else if (!muted) {
            myAudioSource.volume=1;
        }

    }

    public void Mute() {
        muted=!muted;
    }

    //mematikan semua audio agar audio tidak terputar double
    private AudioSource[] allAudioSources;
    public void StopAllAudio() {
        allAudioSources = FindObjectsOfType(typeof(AudioSource)) as Audi
oSource[];
        foreach( AudioSource audioS in allAudioSources) {
            audioS.Stop();
        }
    }
}
```

- **Menuju Scene yang dituju**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class btn_manager : MonoBehaviour {
```



```
public void LoadScene(string scenename){
    SceneManager.LoadScene (scenename);
}
}
```

- **Tombol Keluar:**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class tutup : MonoBehaviour {

    // Use this for initialization
    public void Quit()
    {
        #if UNITY_EDITOR
        UnityEditor.EditorApplication.isPlaying=false;
        #else
        Application.Quit();
        #endif
    }
}
```

- **Tombol Play Audio:**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Audio : MonoBehaviour {

    public AudioSource myAudioSource;
    public static GameObject bgmobject;

    void Awake(){
        if (bgmobject){
            return;
        }

        myAudioSource.Play();
        bgmobject=gameObject;
    }

    public void Mute(){
        AudioListener.pause=!AudioListener.pause;
    }
}
```