

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Dimas Ilham Mardiyanto
NIM : 18090122
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Taufiq Abidin, M.Kom.
Status : Dosen Tetap
NIDN : 0603088305
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat/Golongan : III/C

Pada hari ini Selasa, 7 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

Tegal, 7 Maret 2023

Pihak Pertama



Dimas Ilham Mardiyanto
NIM. 18090122

Pihak Kedua



Taufiq Abidin, M.Kom.
NIPY. 06.014.184

Mengetahui
Ketua Program Studi D.IV Teknik Informatika



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng
NIPY. 08.015.222

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Dimas Ilham Mardiyanto
NIM : 18090122
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.
Status : Dosen Tetap
NIDN : 0629109301
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I-III/B

Pada hari ini Selasa, 7 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

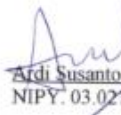
Tegal, 7 Maret 2023

Pihak Pertama



Dimas Ilham Mardiyanto
NIM. 18090122

Pihak Kedua



Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.
NIPY. 03.021.490

Mengetahui
Ketua Program Studi D.IV Teknik Informatika



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng
NIPY. 08.015.222

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian



POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
The First Vocational Campus

Sarjana Terapan Teknik Informatika

Nomor : 24.03/TI.PHB/XI/2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Kepada :
Yth. : **Kepala SD Negeri Pamiritan 02**
di Kab. Tegal

Dengan hormat, Mahasiswa dengan identitas berikut ini:

nama : Dimas Ilham Mardiyanto
NIM : 18090122
prodi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Tugas Akhir dengan judul "Game Edukasi Matematika Turn Based RPG 2D Untuk Anak SD Berbasis Android". Kami memohon Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan agar memperoleh data, keterangan, dan bahan yang diperlukan.

Demikian permohonan ini disampaikan, Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Tegal, 6 November 2023
Ka. Prodi S.Tr. Teknik Informatika,



Slamet Wiyo, S.Pd., M.Eng
NIPY : 08.019.221

Lampiran 3. Sampel Jawaban Kuisisioner Data Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Survei ini dilaksanakan untuk menganalisa dan menentukan pelajaran yang siswa kelas 6 sukai maupun yang tidak disukai.

Petunjuk pengisian : Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia di bawah ini!

Identitas Responden

Nama : Beni Khaerani

Jenis Kelamin : laki - laki

Kuesioner observasi peminatan siswa terhadap mata pelajaran

NO	PERTANYAAN	Jawaban
1	Apa mata pelajaran favorit anda di sekolah?	Olahraga
2	Mengapa anda menyukai mata pelajaran tersebut?	Suka bermain Sepak Bola
3	Apakah ada mata pelajaran yang tidak disukai anda di sekolah?	Matematika
4	Mengapa anda tidak menyukai mata pelajaran tersebut?	Tidak suka Hafal - menghafal
5	Apakah anda tertarik atau tidak tertarik dengan mata pelajaran matematika?	Tidak Tertarik
6	Apa alasan anda tertarik atau tidak tertarik dengan mata pelajaran matematika?	Tidak Suka Menghitung
7	Apakah anda menyukai bermain game smartphone?	Suka
8	Apa jenis game atau judul game yang anda sukai?	Free Fire
9	Berapa lama anda memainkan game tersebut dalam satu hari?	3 Jam

KUESIONER PENELITIAN

Survei ini dilaksanakan untuk menganalisa dan menentukan cara serta motivasi siswa kelas 6 dalam belajar dan memainkan game yang mereka sukai.

Petunjuk pengisian : Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia di bawah ini!

Identitas Responden

Nama : *Alka Khoerul Anam*

Jenis Kelamin : *Laki - laki*

Kuesioner observasi peminatan siswa terhadap pengajaran matematika

NO	PERTANYAAN	IYA	TIDAK
1	Apakah anda menikmati pembelajaran matematika di sekolah?		✓
2	Apakah anda merasa percaya diri dalam memecahkan soal-soal matematika?		✓
3	Apakah anda merasa tertarik untuk memecahkan teka-teki matematika di luar waktu sekolah?	✓	
4	Apakah anda merasa bahwa anda butuh lebih banyak latihan dalam matematika?		✓
5	Apakah anda sering menggunakan smartphone?	✓	
6	Apakah anda suka bermain game?	✓	
7	Apakah anda mengetahui game Turn Based RPG?		✓
8	Apakah anda suka game dengan tema mengalahkan monster atau musuh?	✓	
9	Apakah anda setuju jika ada game edukasi tentang matematika yang mengadopsi tema mengalahkan musuh dengan cara menjawab soal dengan benar?	✓	

Lampiran 4. Sampel Jawaban Kuisisioner *User Acceptance Testing*

KUESIONER PENELITIAN

Penilaian pengguna untuk Game Edukasi Matematika *Turn Based RPG* Untuk Anak SD berbasis *Android* sebagai game yang menghibur dan mengedukasi.

Petunjuk pengisian : Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia di bawah ini!

Identitas Responden

Nama : Ibra Maulana Agustiah

Jenis Kelamin : laki-laki

Usia : 12 tahun

Kuesioner kelayakan dan kegunaan aplikasi Game Edukasi Matematika *Turn Based RPG* Untuk Anak SD berbasis *Android*

NO	PERTANYAAN	STS	TS	S	SS
1	Apa tampilan gamenya bagus?			✓	
2	Apakah tampilan dari karakter gamenya bagus?			✓	
3	Apakah game ini susah untuk dimainkan?		✓		
4	Apakah tombolnya berfungsi dengan baik?			✓	
5	Apakah aplikasi ini berjalan dengan baik di perangkat smartphone anda?				✓
6	Apakah game ini menarik untuk anda mainkan?			✓	
7	Apakah anda merasa aplikasi ini membantu Anda belajar matematika dengan cara yang menyenangkan?			✓	
8	Apakah game ini meningkatkan wawasan kamu tentang matematika setelah game dimainkan?			✓	
9	Apakah kamu tertarik untuk mengajak teman kamu bermain?				✓

Lampiran 5. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

1. Nama : Dimas Ilham Mardiyanto
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Muhari RT 06 RW 04 Desa Balapulung Wetan,
Kecamatan Balapulung, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah
2. Nama : Taufiq Abidin, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perumahan Kaligangsa Asri, Jalan Kaligangsa
Asri Timur VIII No. 33 RT 03 RW 07, Kelurahan Kaligangsa,
Kecamatan Margadana, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah
3. Nama : Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Kecamatan Margadana, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:
Berupa : Program Komputer
Berjudul : Game Edukasi Matematika Turn Based Rpg 2D Untuk Anak SD Berbasis Android
 - 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.

Tegal, 12 Juli 2024



Dimas Ilhem Mardiyanto
Pemegang Hak Cipta *

Taufiq Abidin, M.Kom
Pemegang Hak Cipta *

Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs
Pemegang Hak Cipta *

* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

Lampiran 6. Surat Pengalihan Hak Cipta

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Dimas Ilham Mardiyanto
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Muhari RT 06 RW 04 Desa Balapulung Wetan,
Kecamatan Balapulung, Kabupaten Tegal, Provinsi
Jawa Tengah
2. Nama : Taufiq Abidin, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perumahan Kaligangsa Asri, Jalan Kaligangsa
Asri Timur VIII No. 33 RT 03 RW 07, Kelurahan
Kaligangsa, Kecamatan Margadana, Kota Tegal,
Provinsi Jawa Tengah
3. Nama : Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Kecamatan Margadana, Kota Tegal, Provinsi
Jawa Tengah

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

Nama : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
Politeknik Harapan Bersama
Alamat : Jl. Mataram No. 9 Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana, Kota
Tegal

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa Program Komputer dengan judul
“*Game Edukasi Matematika Turn Based Rpg 2D Untuk Anak SD Berbasis
Android*” 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.

Tegal, 12 Juli 2024

Pencipta

Pemegang Hak Cipta

Ketua P3M



(Dr. Aldi Budi Riyanta S.Si., M.T)



(Dimas Ilham Mardiyanto)



(Taufiq Abidin, M.Kom)



(Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs)

Lampiran 7. Manual Book

BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI (*USER MANUAL*)

GAME* EDUKASI MATEMATIKA *TURN BASED RPG 2D

UNTUK ANAK SD BERBASIS *ANDROID*



Oleh :

Dimas Ilham Mardiyanto

Taufiq Abidin, M.Kom.

Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.

1. PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual Game - Game Edukasi Matematika Turn Based RPG 2D*

Untuk Anak SD Berbasis *Android* ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut :

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan *Game Edukasi Matematika* untuk Pengguna.
2. Sebagai panduan penggunaan *Game Edukasi Matematika* ini.

1.2. Deskripsi Umum Sistem

1.2.1. Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum *Game Edukasi Matematika* yang dikembangkan, fungsi utama *Game Edukasi Matematika* yang akan diberikan kepada pengguna.

1.2.2. Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

1.3. Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan "*Game Edukasi Matematika Turn Based RPG 2D Untuk Anak SD Berbasis Android*".

Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut :

A. BAB I.

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

B. BAB II.

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan *Game* Edukasi Matematika *Turn Based RPG 2D* Untuk Anak SD Berbasis *Android* meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.

C. BAB III.

Berisi *user manual* *Game* Edukasi Matematika *Turn Based RPG 2D* Untuk Anak SD Berbasis *Android*.

2. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah :

1. Windows 11 Pro Version 22H2 sebagai *Operating System*.
2. Google Chrome sebagai *Tools* Peramban (*Web Browser*)
3. Unity 3D
4. Visual Studio Code.
5. Adobe Photoshop CC 2014

2.2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah :

1. Laptop Lenovo V14-ADA
2. Smartphone.
3. Mouse sebagai peralatan antarmuka.
4. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Struktur Menu

Adapun struktur halaman pada *Game - Game* Edukasi Matematika *Turn Based RPG 2D* Untuk Anak SD Berbasis *Android* adalah sebagai berikut :

1. Splash Screen

2. Halaman Utama

- A. Cerita
- B. Tentang
- C. Keluar

3. Halaman Cerita

- A. Level
- B. Kembali
- C. Geser Kanan
- D. Geser Kiri

4. Halaman Permainan

- A. Jeda
- B. Status Nyawa
- C. *Text* Soal
- D. Tombol Pilihan Jawaban

5. Halaman Tentang

- A. Informasi *Game*

3.2. Pengguna

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai halaman yang ada pada *game* edukasi matematika ini.

3.2.1. Cara Membuka Aplikasi

Untuk membuka aplikasi ini :

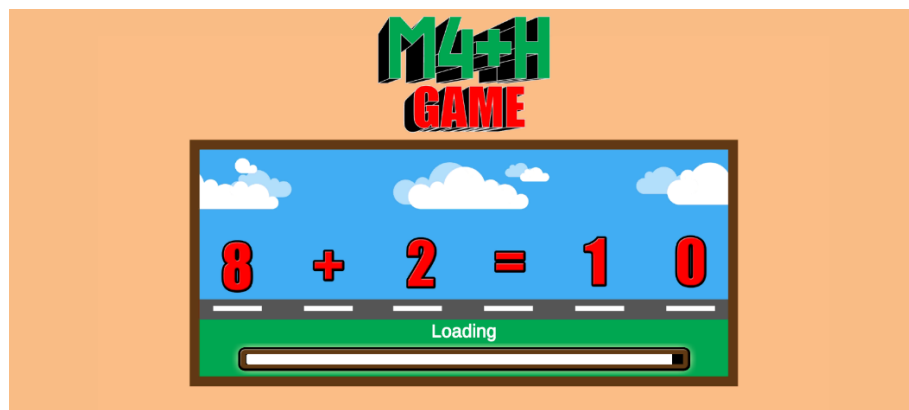
1. Pertama yang harus kita lakukan anda mengunduh aplikasinya pada link berikut ini :

https://drive.google.com/file/d/1OqSApjr6hJISdSeY_XV7Var7g0pHeOv/view?usp=sharing

2. Setelah selesai mengunduh, kemudian *install* pada smartphone anda
3. Setelah selesai melakukan penginstalan maka bukalah *game* edukasi matematika dengan mengklik icon *game* tersebut.

Maka pada layar akan nampak halaman *Splash Screen* seperti pada Gambar 3.1.

Splash Screen di bawah :



Gambar 3.1. Tampilan *Splashscreen*

Halaman ini akan otomatis tertutup setelah beberapa saat dan akan menuju ke halaman utama yang akan menampilkan tampilan seperti Gambar 3.2. di bawah ini.



Gambar 3.2. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman ini akan tampil beberapa tombol seperti Cerita, Tentang dan Keluar.

3.2.2. Cara Memulai Aplikasi

Setelah aplikasi *Game* Edukasi Matematika terbuka, maka akan muncul tampilan halaman utama seperti pada Gambar 3.3. dibawah. Tekan tombol Cerita untuk menuju halaman pemilihan *level* permainan :



Gambar 3.3. Tampilan Halaman Utama

Setelah tombol Cerita ditekan akan menuju halaman pemilihan *level* permainan seperti pada Gambar 3.4. berikut :



Gambar 3.3. Tampilan Halaman Pemilihan *Level*

Pada halaman ini tombol pemilihan *level*, dari *level* 1 sampai 9, tombol Kembali, tombol geser kanan dan kiri. Setelah menekan tombol *level* maka akan masuk kedalam *arena* permainan seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.4. di bawah ini :



Gambar 3.4. Tampilan Halaman *Arena* Permainan

3.2.3. Cara Bermain

Setelah masuk ke *arena* permainan, maka akan ada tombol yang digunakan untuk memainkan *Game* Edukasi Matematika. Berikut penjelasan dari tombol-tombol pada *Game* Edukasi Matematika :

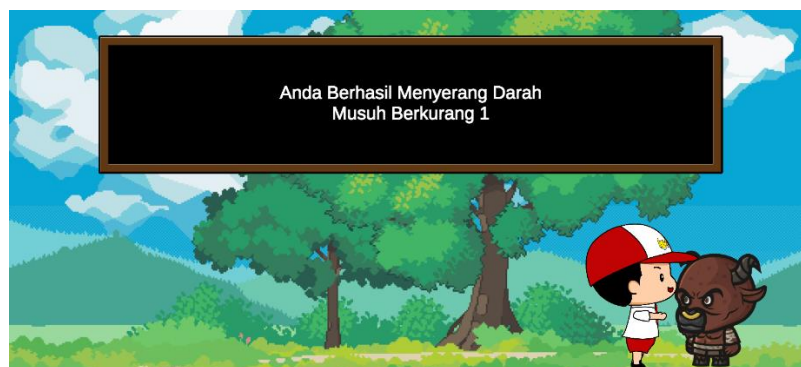
- a. Tombol pilihan jawaban

Tombol pilihan jawaban untuk memilih jawaban yang tepat dari soal yang tampil dalam layar *smartphone*. Tampilan tombol pilihan jawaban dapat dilihat pada Gambar 3.5.



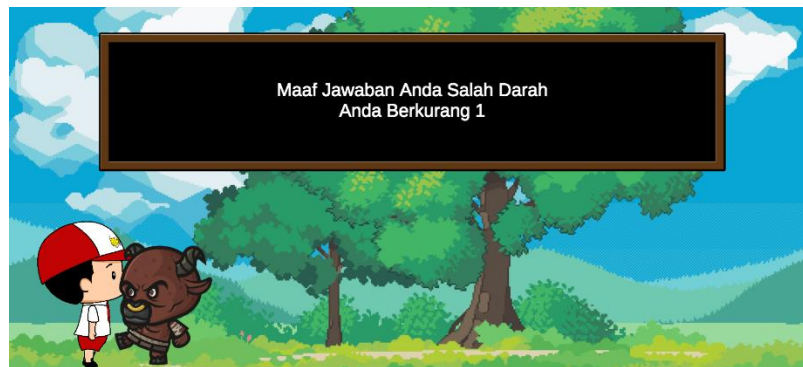
Gambar 3.5. Tampilan Tombol Pilihan Jawaban

Jika pemain memilih jawaban yang tepat maka muncul pemberitahuan bahwa pemain berhasil menyerang dan darah musuh berkurang 1. Tampilan menjawab benar soal dapat dilihat pada Gambar 3.6. dibawah ini :



Gambar 3.6. Tampilan Menjawab Benar Soal

Namun jika pemain memilih jawaban yang salah maka muncul pemberitahuan bahwa jawaban pemain salah dan darah pemain berkurang 1. Tampilan menjawab salah soal dapat dilihat pada Gambar 3.7. dibawah ini :

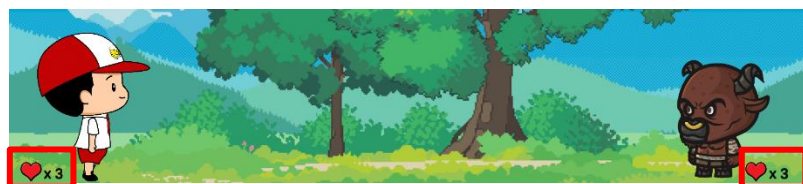


Gambar 3.7. Tampilan Menjawab Salah Soal

b. Status Darah

Status darah merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengetahui darah yang dimiliki oleh pemain maupun musuh yang ada pada *game*.

Tampilan status darah dapat dilihat pada Gambar 3.8. berikut :



Gambar 3.8. Tampilan Status Darah Pemain dan Musuh

Jika status darah musuh menjadi 0 maka *game* akan selesai, kemudian menampilkan halaman bahwa pemain berhasil mengalahkan musuh dan berisi 3 tombol yaitu Menu Cerita untuk kembali ke halaman pemilihan *level*, Ulangi *Level* untuk mengulang *level* saat ini dan *Level* Berikutnya untuk menuju *level* selanjutnya . Tampilan halaman pemain menang dilihat pada Gambar 3.9. dibawah ini :



Gambar 3.9. Tampilan Pemain Menang

Namun jika status darah pemain menjadi 0 maka *game* akan selesai, kemudian menampilkan halaman bahwa pemain telah gagal mengalahkan musuh dan berisi 2 tombol yaitu Menu Cerita untuk kembali ke halaman pemilihan *level* dan Ulangi *Level* untuk mengulang *level* saat ini. Tampilan halaman pemain kalah dilihat pada Gambar 3.10. dibawah ini :



Gambar 3.10. Tampilan Pemain Kalah

c. Tombol Jeda

Tombol jeda digunakan untuk menghentikan permainan sementara. Tampilan tombol jeda dapat dilihat pada Gambar 3.11. berikut :



Gambar 3.11. Tampilan Tombol Jeda

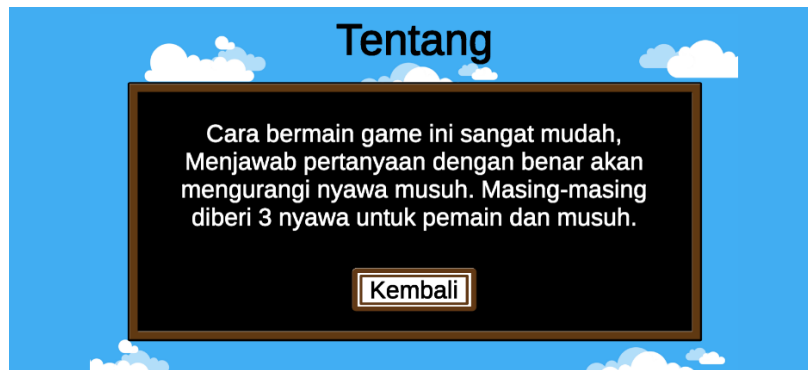
Setelah menekan tombol jeda, maka akan muncul tampilan halaman jeda dan berisi 3 tombol yaitu Menu Cerita untuk kembali ke halaman pemilihan *level*, Ulangi *Level* untuk mengulang *level* saat ini dan *Level* Berikutnya untuk menuju *level* selanjutnya . Tampilan halaman pemain menang dilihat pada Gambar 3.12. dibawah ini :



Gambar 3.12. Tampilan Halaman Jeda

3.2.4. Cara Masuk Halaman Tentang

Pada halaman utama tekan tombol Tentang untuk berpindah ke halaman tentang. Tampilan halaman tentang dapat dilihat pada Gambar 3.13 di bawah ini :



Gambar 3.5. Detail halaman berita

3.2.5. Cara Keluar Dari Game

Pada halaman utama tekan tombol Keluar untuk memunculkan kotak *dialog* konfirmasi apakah pemain ingin keluar dari permainan atau tidak. Tampilan kotak *dialog* konfirmasi keluar dapat dilihat pada Gambar 3.14 di bawah ini :



Gambar 3.14. Tampilan Kotak *Dialog* Konfirmasi Keluar

Jika pemain ingin keluar dari permainan maka tekan tombol Ya agar dapat keluar dari permainan. Sedangkan jika menekan tombol Tidak maka kotak *dialog* konfirmasi keluar akan menutup dan kembali ke halaman utama dari permainan.

Lampiran 8. Sertifikat HKI


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 : EC00202467228, 17 Juli 2024

Pencipta

Nama : **DIMAS ILHAM MARDIYANTO, Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom dkk**

Alamat : **BALAPULANG WETAN RT/RW 006/004 DESA BALAPULANG WETAN Kec.Balapulang Kab.Tegal Provinsi Jawa Tengah 52464, Balapulang, Tegal, Jawa Tengah, 52464**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama**

Alamat : **Jalan Mataram No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana 52142, Margadana, Tegal, Jawa Tengah 52142**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Game Edukasi Matematika Turn Based Rpg 2D Untuk Anak SD Berbasis Android**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **17 Juli 2024, di Tegal**

Jangka waktu perlindungan : **Bertaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**

Nomor pencatatan : **000642580**

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
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001



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

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	DIMAS ILHAM MARDIYANTO	BALAPULANG WETAN RT/RW 006/004 DESA BALAPULANG WETAN Kec.Balapulang Kab.Tegal Provinsi Jawa Tengah 52464, Balapulng, Tegal
2	Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom	Perumahan Kaligangsa Asri No. 33 RT 03 RW 07, Kelurahan Kaligangsa Kec.Margadana Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah 52143, Margadana, Tegal
3	Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs	Jl. Banyuwangi RT 08 RW 01, Sumurpanggang Kec.Margadana Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah 52143, Margadana, Tegal

