



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 : EC00201978366, 28 Oktober 2019

Pencipta

Nama : **Dr. Julan Hernadi, M.Si., Arta Ekayanti, S.Pd., M.Sc.,**

Alamat : Tempel Wirogunan UH 3/905 RT 046 RW 011 Tahunan
Umbulharjo , Yogyakarta , Di Yogyakarta, 55167

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Muhammadiyah Ponorogo**

Alamat : Jalan Budi Utomo Nomor 10, Ponorogo, Jawa Timur, 63471

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Ilmiah**

Judul Ciptaan : **Kartu Basis Bilangan**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 27 Oktober 2019, di Ponorogo

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

Nomor pencatatan : 000160934

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	Dr. Julan Hernadi, M.Si.	Tempel Wirogunan UH 3/905 RT 046 RW 011 Tahunan Umbulharjo
2	Arta Ekayanti, S.Pd., M.Sc.	Playangan RT 1 RW 8 Lembeyan Krowe



Deskripsi HKI Kartu Basis Bilangan

Nama Ciptaan : Kartu Basis Bilangan
Jenis Ciptaan : Media Pembelajaran
Pencipta : Julan Hernadi, Arta Ekayanti
Pemegang Hak Cipta : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Tempat, waktu : Ponorogo, Agustus 2019.

Deskripsi Ciptaan:

Karya ini berupa permainan kartu domino yang memasang bilangan dalam basis 10 dengan bilangan dalam sistem biner atau basis dua. Bilangan desimal basis 10 hanya dibatasi pada 20 bilangan pertama, yaitu 0, 1, 2, 3, ..., 19.

Aturan permainannya adalah seperti halnya permainan domino yaitu masing-masing pemain diberikan kartu dalam jumlah yang sama, kemudian secara bergantian menurunkan kartu yang ada dengan cara memasang angka dalam basis 10 dengan angka dalam basis 2 atau sebaliknya. Bulatan biru menandakan identitas.

Ketika salah satu pemain telah menghabiskan kartu di tangan atau tidak ada lagi kartu yang bisa diturunkan oleh pemain manapun maka game berakhir. Skor dihitung berdasarkan banyak kartu yang tidak turun. Skor akhir dihitung dengan menjumlahkan skor yang diperoleh pada setiap putaran. Pemain yang skornya paling rendah ditetapkan sebagai pemenang. Jumlah pemain bisa 3- 5 individu atau tim siswa. Banyak kartu dan bilangan yang akan dimainkan dapat diatur berdasarkan kesepakatan.

Media permainan ini diharapkan dapat mengenalkan siswa sejak dini terhadap sistem biner yang banyak digunakan pada pemrograman komputer. Harapannya adalah siswa menyenangi bidang algoritma dan pemrograman komputer yang sangat penting dalam era revolusi industri 4.0.





