



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SERTIFIKAT PATEN SEDERHANA

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia atas nama Negara Republik Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, memberikan hak atas Paten Sederhana kepada:

Nama dan Alamat Pemegang Paten : UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo,  
Yogyakarta, DI Yogyakarta 55161

Untuk Invensi dengan Judul : METODE PEMBELAJARAN *SOFT SKILLS* DILACAK SECARA KOMPUTER

Inventor : Dr. Siti Urbayatun, S.Psi, M.Psi  
Dhara Ayu Prasetyorini, S.Kep.Ners  
Irvan Budhi Handaka, M.Pd  
Dr. Budi Santosa  
Baiq Safitri Lestari  
Mazaya Conita Widaputri

Tanggal Penerimaan : 29 November 2022

Nomor Paten : IDS000007333

Tanggal Pemberian : 02 Februari 2024

Pelindungan Paten Sederhana untuk invensi tersebut diberikan untuk selama 10 tahun dihitung sejak Tanggal Penerimaan (Pasal 23 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten).

Sertifikat Paten Sederhana ini dilampiri dengan deskripsi, klaim, abstrak dan gambar (jika ada) dari invensi yang tidak terpisahkan dari sertifikat ini.



a.n MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b.

Direktur Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan  
Rahasia Dagang



Drs. YASMON, M.L.S.  
NIP. 196805201994031002



**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA RI**  
**DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL**  
**DIREKTORAT PATEN, DESAIN TATA LETAK SIRKUIT TERPADU DAN RAHASIA DAGANG**

Jln. H.R. Rasuna Said, Kav. 8-9 Kuningan Jakarta Selatan 12940  
Phone/Facs. (6221) 57905611; Website: www.dgip.go.id

**INFORMASI BIAYA TAHUNAN**

Nomor Paten : IDS000007333 Tanggal diberi : 02 Februari 2024 Jumlah Klaim : 3  
Nomor Permohonan : S00202213731 Tanggal Penerimaan : 29 November 2022

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 28 tahun 2019 tentang Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, biaya tahunan yang harus dibayarkan adalah sebagaimana dalam tabel di bawah.

Perhitungan biaya tahunan yang sudah dibayarkan adalah :

Biaya Tahunan Ke-	Periode Perlindungan	Batas Akhir Pembayaran	Tgl Pembayaran	Jumlah Pembayaran	Keterangan
1	29/11/2022-28/11/2023	01/08/2024	undefined	0	Klaim 3; Total Klaim: 0; Denda: 0
2	29/11/2023-28/11/2024	01/08/2024	undefined	0	Klaim 3; Total Klaim: 0; Denda: 0
3	29/11/2024-28/11/2025	01/08/2024	undefined	0	Klaim 3; Total Klaim: 0; Denda: 0
4	29/11/2025-28/11/2026	30/10/2025	undefined	0	Klaim 3; Total Klaim: 0; Denda: 0
5	29/11/2026-28/11/2027	30/10/2026	undefined	0	Klaim 3; Total Klaim: 0; Denda: 0

Perhitungan biaya tahunan yang belum dibayarkan adalah :

Biaya Tahunan Ke-	Periode Perlindungan	Batas Akhir Pembayaran	Biaya Dasar	Jml Klaim	Biaya Klaim	Total	Terlambat (Bulan)	Total Denda	Jumlah Pembayaran
6	29/11/2027-28/11/2028	30/10/2027	1.650.000	3	50.000	1.800.000	0	0	1.800.000
7	29/11/2028-28/11/2029	30/10/2028	2.200.000	3	50.000	2.350.000	0	0	2.350.000
8	29/11/2029-28/11/2030	30/10/2029	2.750.000	3	50.000	2.900.000	0	0	2.900.000
9	29/11/2030-28/11/2031	30/10/2030	3.300.000	3	50.000	3.450.000	0	0	3.450.000
10	29/11/2031-28/11/2032	30/10/2031	3.850.000	3	50.000	4.000.000	0	0	4.000.000

Biaya yang harus dibayarkan hingga tanggal 30-10-2027 (tahun ke-6) adalah sebesar Rp. 1.800.000

- Pembayaran biaya tahunan untuk pertama kali wajib dilakukan paling lambat 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal diberi paten
- Pembayaran biaya tahunan untuk pertama kali meliputi biaya tahunan untuk tahun pertama sejak tanggal penerimaan sampai dengan tahun diberi Paten ditambah biaya tahunan satu tahun berikutnya.
- Pembayaran biaya tahunan selanjutnya dilakukan paling lambat 1 (satu) bulan sebelum tanggal yang sama dengan Tanggal Penerimaan pada periode perlindungan tahun berikutnya.
- Permohonan penundaan pembayaran biaya tahunan akan diterima apabila diajukan paling lama 7 hari kerja sebelum tanggal jatuh tempo pembayaran biaya tahunan berikutnya, dan bukan merupakan pembayaran biaya tahunan pertama kali.
- Dalam hal biaya tahunan belum dibayarkan sampai dengan jangka waktu yang ditentukan, Paten dinyatakan dihapus



(12) PATEN INDONESIA

(11) IDS000007333 B

(19) DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

(45) 02 Februari 2024

(51) Klasifikasi IPC<sup>8</sup> : G 09B 19/00(20060101)

(21) No. Permohonan Paten : S00202213731

(22) Tanggal Penerimaan: 29 November 2022

(30) Data Prioritas :  
(31) Nomor (32) Tanggal (33) Negara

(43) Tanggal Pengumuman: 15 Februari 2023

(56) Dokumen Pemandang:  
IDS000006820A

(71) Nama dan Alamat yang Mengajukan Permohonan Paten :  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo,  
Yogyakarta, DI Yogyakarta 55161

(72) Nama Inventor :  
Dr. Siti Urbayatun, S.Psi, M.Psi, ID  
Dhara Ayu Prasetyorini, S.Kep.Ners, ID  
Irvan Budhi Handaka, M.Pd, ID  
Dr. Budi Santosa, ID  
Baiq Safitri Lestari, ID  
Mazaya Conita Widaputri, ID

(74) Nama dan Alamat Konsultan Paten :

Pemeriksa Paten : Drs. Zulhelmi Yunus, M.Hum.

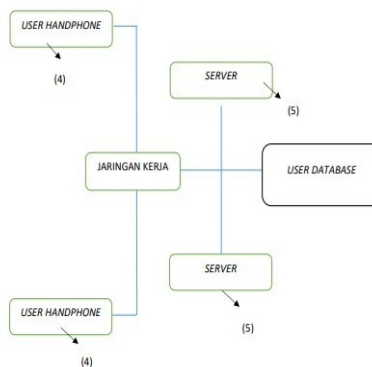
Jumlah Klaim : 3

(54) Judul Invensi : METODE PEMBELAJARAN *SOFT SKILLS* DILACAK SECARA KOMPUTER

(57) Abstrak :

Invensi ini mengenai metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer, dengan pelaksanaan pembelajaran persiapan *soft skills* sesuai dengan industri mulai dari budaya kerja industri, kebutuhan *soft skills* asisten keperawatan yang meliputi kedisiplinan, aktif dan kerjasama tim yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolektif (*collective intelegent*), SOP tindakan dan implemetasi pelaksanaan serta evaluasi. Pandangan perspektif pada metode pembelajaran *soft skills* dilacak menggunakan kamera (1), tautan *log in* aplikasi (2), layar (tampilan utama) (3), ponsel siswa (4), laptop server (5). Aplikasi ini memberikan informasi kepada siswa terkait dengan *soft skills* saat praktik industri yang nantinya sebagai bahan dalam persiapan siswa menghadapi praktik kerja lapangan. Dengan metode pembelajaran yang menarik dan fleksible dapat dilakukan di rumah sakit maupun disekolah maka diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa untuk belajar serta dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai pedoman saat melakukan praktik kerja lapangan sehingga siswa dapat mengaplikasikan *soft skills* sesuai dengan kebutuhan Dunia Usaha / Dunia Industri (DU/DI).

Gambar 2





## Deskripsi

### **METODE PEMBELAJARAN *SOFT SKILLS* DILACAK SECARA KOMPUTER**

#### 5 **Bidang Teknik Invensi**

Invensi ini mengenai metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer, lebih khusus lagi, invensi ini berhubungan dengan pembelajaran yang difokuskan pada *soft skills* asisten keperawatan yang meliputi kedisiplinan, aktif dan kerjasama tim. Metode pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kolektif (*collective intelegent*) pada peserta didik.

#### **Latar Belakang Invensi**

Invensi ini telah dikenal dan digunakan untuk peningkatan *soft skills* peserta didik melalui metode pembelajaran yang dikembangkan. Invensi teknologi yang berkaitan dengan metode pembelajaran juga telah diungkapkan sebagaimana terdapat pada paten sederhana Nomor IDS000006820 Tanggal 30 Oktober 2023 dengan judul *Metode Pembelajaran Yang Menggunakan Bahan Ajar Scrapbook Digital Berbasis Universal Design For Learning* dimana diungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *google slide* salah satu fitur yang dimiliki oleh *google* dan bisa dibagikan melalui *google drive*. Bahan ajar digital ini diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi IPA karena di dalam buku ini memuat gambar, suara, video dan penjelasan singkat dan berbasis aplikasi *google slide* sehingga semua pengguna gawai pintar dapat menggunakannya. Namun invensi tersebut masih terdapat kekurangan yaitu implementasi hanya dapat dilakukan secara online dan belum adanya pembahasan tentang *soft skills*.

Invensi lainnya sebagaimana diungkapkan pada paten Nomor US10127831B2 tanggal 25 Mei 2010 dengan judul *Systems and methods for computerized interactive skill training* dimana diungkapkan sistem penilaian dalam pelatihan *interactive skill* menggunakan sistem komputerisasi.



Namun demikian invensi yang tersebut diatas masih mempunyai kelemahan-kelemahan dan keterbatasan yang antara lain adalah pembuatan aplikasi ini menggunakan kode yang memerlukan keterampilan lebih bagi pemula dan penggunaan masih dalam bentuk komputerisasi belum menggunakan *smartphone*. Selanjutnya Invensi yang diajukan ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan diatas dengan cara mengembangkan *soft skills* kedisiplinan, aktif dan kerjasama tim asisten keperawatan dengan menggunakan aplikasi mudah tanpa memberi kode yaitu aplikasi kodular dan dapat digunakan pada saat *online* atau *offline* menggunakan *smartphone*.

### **Uraian Singkat Invensi**

Tujuan utama dari invensi ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang telah ada sebelumnya khususnya Metode pembelajaran *Soft Skills* dilacak secara komputer, dimana suatu metode pembelajaran ini menggunakan suatu alat bantu media pembelajaran sesuai dengan invensi yang terdiri dari absensi barkode, materi *soft skills*, aktivitas dan study kasus; Memasukan seluruh materi *soft skills* dan tugas dalam aplikasi; Memasukan *username* dan *password* peserta didik; menampilkan menu *home* berupa penjelasan industri dan absensi barkode; Menampilkan menu *soft skills* penjelasan *soft skills*; Menampilkan aktivitas untuk implementasi; Menampilkan study kasus; Menampilkan hasil rekap absensi dan waktu penyelesaian tugas.

Tujuan lain dari invensi ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa utamanya dalam berdiskusi dalam suatu proyek yang diberikan serta dapat memantau kedisiplinan dalam pengumpulan tugas sehingga terwujudnya kemampuan kolektif (*collective intelegent*) pada kelompok tersebut yang nantinya dapat menjadikan pembiasaan pada saat PKL.

Tujuan dan manfaat-manfaat yang lain serta pengertian yang lebih lengkap dari invensi berikut ini sebagai perwujudan yang lebih disukai dan akan dijelaskan dengan mengacu pada gambar-gambar yang menyertainya.



### **Uraian Singkat Gambar**

Gambar 1, adalah gambar pandangan perspektif dari metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer dengan tampilan awal ponsel yang digunakan untuk pembelajaran *soft skills* berbasis aplikasi sesuai dengan invensi ini.

Gambar 2, adalah blok diagram yang menunjukkan metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer sesuai dengan invensi ini.

Gambar 3, adalah diagram alir (*flowchart*) yang menunjukkan langkah-langkah metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer sesuai dengan invensi ini.

### **Uraian Lengkap Invensi**

Invensi ini akan secara lengkap diuraikan dengan mengacu kepada gambar-gambar yang menyertainya.

Mengacu pada Gambar 1, yang memperlihatkan gambar detail secara lengkap metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer menggunakan kamera (1), tautan log in aplikasi (2), layar (tampilan utama) (3). Kamera (1) berfungsi untuk absensi dan memotret dokumentasi tugas. Tautan *log in* aplikasi (2) berfungsi menampilkan tampilan awal aplikasi guna mendaftarkan nama akun pada aplikasi tersebut untuk siswa dapat masuk ke dalam aplikasi. Layar (tampilan utama) (3) berfungsi untuk melihat beberapa menu yang telah disediakan sesuai dengan menu yang dibutuhkan.

Mengacu pada Gambar 2, yang memperlihatkan gambar sistem pada metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer terdiri dari : Ponsel siswa (4), Server (5). Ponsel siswa (4) berfungsi bagi siswa dalam melakukan absensi dan input data penyelesaian praktik. Server (5) berfungsi untuk mengecek hasil waktu absensi dan target praktik yang dikerjakan.

Mengacu pada Gambar 3, gambar diagram alir yang memperlihatkan langkah metode pembelajaran *soft skills* berbasis aplikasi kodular dari halaman log in sampai dengan pengisian absensi, materi *soft skills*, Rincian aktivitas praktik, hingga pengisian study kasus melalui ponsel siswa.



Mengacu pada Gambar 1 hingga Gambar 3 merupakan metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer untuk mempermudah siswa dalam mengenal *soft skills* yang diperlukan di Rumah sakit sehingga menjadi belajar dan terbiasa saat  
5 melaksanakan magang kerja yang dikemas dengan aplikasi kodular yang menarik. Dari uraian diatas menunjukkan bahwa hasil dari invensi ini dapat memberi manfaat bagi siswa karena secara praktis dan efisien, pembelajaran penguatan *soft skills* tidak lagi menggunakan *Standard Operational Procedure* (SOP) yang berupa  
10 kertas sehingga dapat dikatakan lebih ekonomis, praktis dan menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer terdiri dari : membuat platform pembelajaran *soft skills* dengan media pembelajaran seluler (F1) yang terhubung dengan server(5);  
15 membaca database kemudian membagikan aplikasi kodular kepada siswa (F2) melalui ponsel(4); mendownload aplikasi yang telah dibagikan (F3) melalui ponsel(4); melakukan penginstalan aplikasi yang telah diberikan (F4) melalui ponsel (4); mengisi user name dan password pada tampilan log in (F5) melalui ponsel secara online(4);  
20 menampilkan layar utama yang terdapat menu absensi, home, *soft skills*, SOP dan study kasus sesuai kebutuhan(F6) menggunakan ponsel secara online(4); mempelajari materi *soft skills*, budaya kerja, study kasus sesuai dengan menu-menu yang sudah disediakan (F7) menggunakan ponsel secara online(5); melaksanakan absensi  
25 melalui barcode yang tersedia di aplikasi kodular (F8) menggunakan ponsel (4); melaksanakan aktivitas praktik dengan kontrol stopwatch otomatis saat klik mulai pada aktivitas praktik (F9) melalui ponsel secara online (4); membaca SOP secara online yang disediakan pada aplikasi kodular (F10) melalui ponsel secara  
30 online(4); mengerjakan study kasus melalui aplikasi kodular (F10) melalui ponsel secara online (4) hasil rekap data absensi, rekap praktik dan hasil study kasus didownload melalui laptop server (5)

Dari uraian diatas jelas bahwa hasil dari invensi ini dapat memberi manfaat bagi peserta didik karena secara praktis dan  
35 efisien dapat memberikan media pembelajaran yang menarik dalam



peningkatan kerjasama tim guna meningkatkan *collective intellegent* dan invensi ini benar-benar menyajikan suatu penyempurnaan yang sangat praktis khususnya pada pembelajaran *soft skills* melalui android yaitu melalui aplikasi kodular.

5           Lingkup dari invensi ini didefinisikan pada klaim-klaim berikut. Jadi, perlu dipahami invensi ini mencakup semua modifikasi seperti itu yang disediakan berada dalam lingkup dari klaim-klaim terlampir.



**Klaim**

1. Metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer terdiri dari tahap-tahap :

5 membuat platform pembelajaran *soft skills* dengan media pembelajaran seluler (F1) yang terhubung dengan server(5);

membaca database membagikan aplikasi kodular kepada siswa (F2) melalui ponsel(4);

mendownload aplikasi yang telah dibagikan (F3) melalui ponsel(4);

10 melakukan penginstalan aplikasi yang telah diberikan (F4) melalui ponsel (4);

mengisi user name dan password pada tampilan log in (F5) melalui ponsel secara online(4);

15 menampilkan layar utama yang terdapat menu absensi, home, *soft skills*, SOP dan study kasus sesuai kebutuhan(F6) menggunakan ponsel secara online(4);

mempelajari materi *soft skills*, SOP, study kasus sesuai dengan menu-menu yang sudah disediakan (F7) menggunakan ponsel secara online(4);

20 melaksanakan absensi melalui barcode yang tersedia di aplikasi kodular (F8) menggunakan ponsel (4);

melaksanakan aktivitas praktik dengan kontrol stopwatch otomatis saat klik mulai pada aktivitas praktik (F9) melalui ponsel secara online (4);

25 membaca SOP secara online yang disediakan pada aplikasi kodular (F10) melalui ponsel secara online(5)

mengerjakan study kasus melalui aplikasi kodular (F10) melalui ponsel secara online (4)

30 hasil rekap data absensi, rekap praktik dan hasil study kasus didownload melalui laptop server (5)



2. Metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer menurut klaim 1, dimana hasil rekap waktu absensi dan penugasan aplikasi tersebut dikoneksikan secara langsung melalui server;
- 5 3. Metode pembelajaran *soft skills* dilacak secara komputer menurut klaim 1, aplikasi ini dikoneksikan secara otomatis oleh sistem yang digunakan baik secara dalam jaringan maupun luar jaringan.



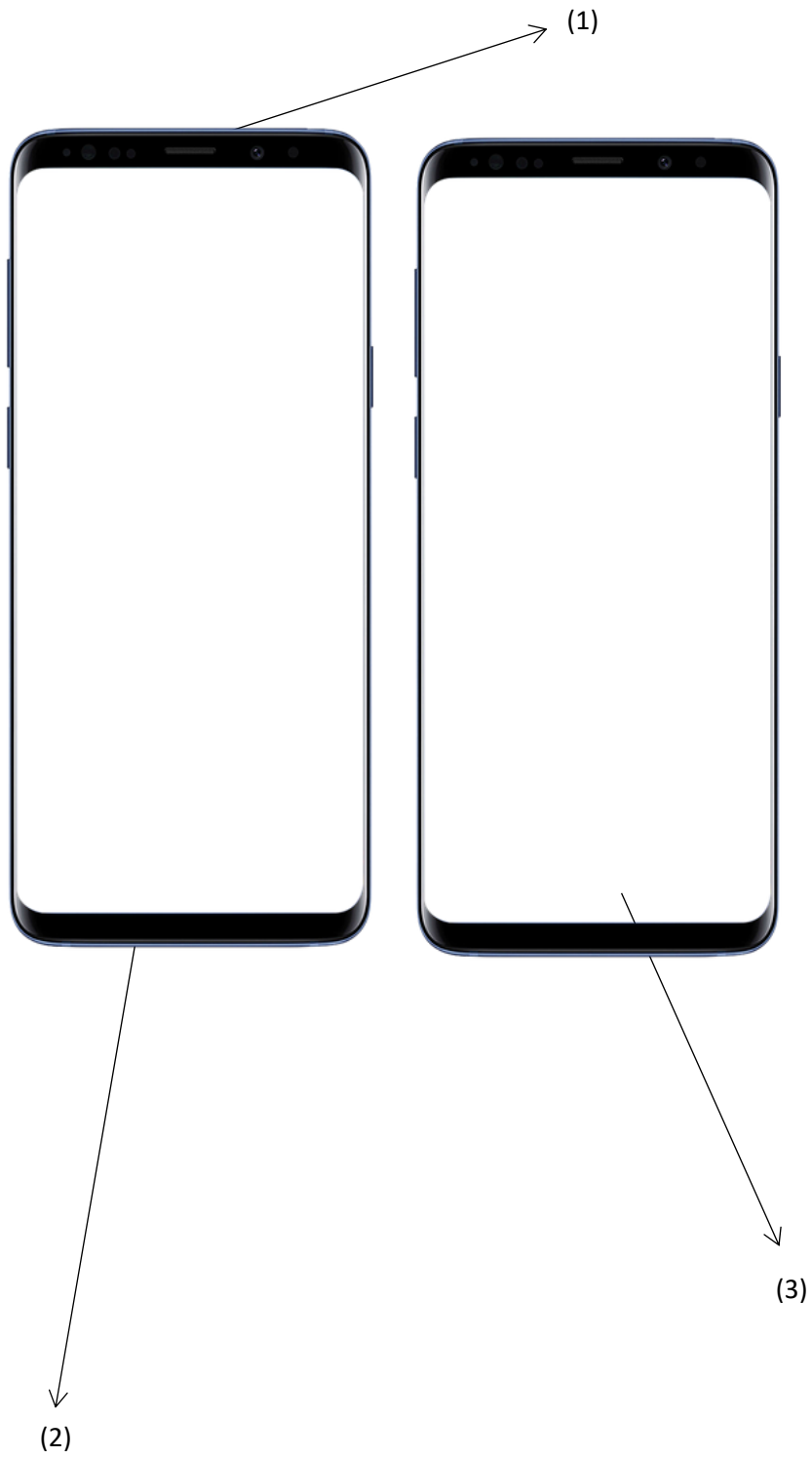
Abstrak

**METODE PEMBELAJARAN *SOFT SKILLS* DILACAK SECARA KOMPUTER**

Invensi ini mengenai metode pembelajaran *soft skills* dilacak  
5 secara komputer, dengan pelaksanaan pembelajaran persiapan *soft  
skills* sesuai dengan industri mulai dari budaya kerja industri,  
kebutuhan *soft skills* asisten keperawatan yang meliputi  
kedisiplinan, aktif dan kerjasama tim yang bertujuan untuk  
meningkatkan kemampuan kolektif (*collective intelegent*), SOP  
10 tindakan dan implemetasi pelaksanaan serta evaluasi. Pandangan  
perspektif pada metode pembelajaran *soft skills* dilacak  
menggunakan kamera (1), tautan *log in* aplikasi (2), layar  
(tampilan utama) (3), ponsel siswa (4), laptop server (5).  
Aplikasi ini memberikan informasi kepada siswa terkait dengan  
15 *soft skills* saat praktik industri yang nantinya sebagai bahan  
dalam persiapan siswa menghadapi praktik kerja lapangan. Dengan  
metode pembelajaran yang menarik dan fleksible dapat dilakukan di  
rumah sakit maupun disekolah maka diharapkan aplikasi ini dapat  
membantu siswa untuk belajar serta dapat memanfaatkan aplikasi  
20 ini sebagai pedoman saat melakukan praktik kerja lapangan  
sehingga siswa dapat mengaplikasikan *soft skills* sesuai dengan  
kebutuhan Dunia Usaha / Dunia Industri (DU/DI).



Gambar 1

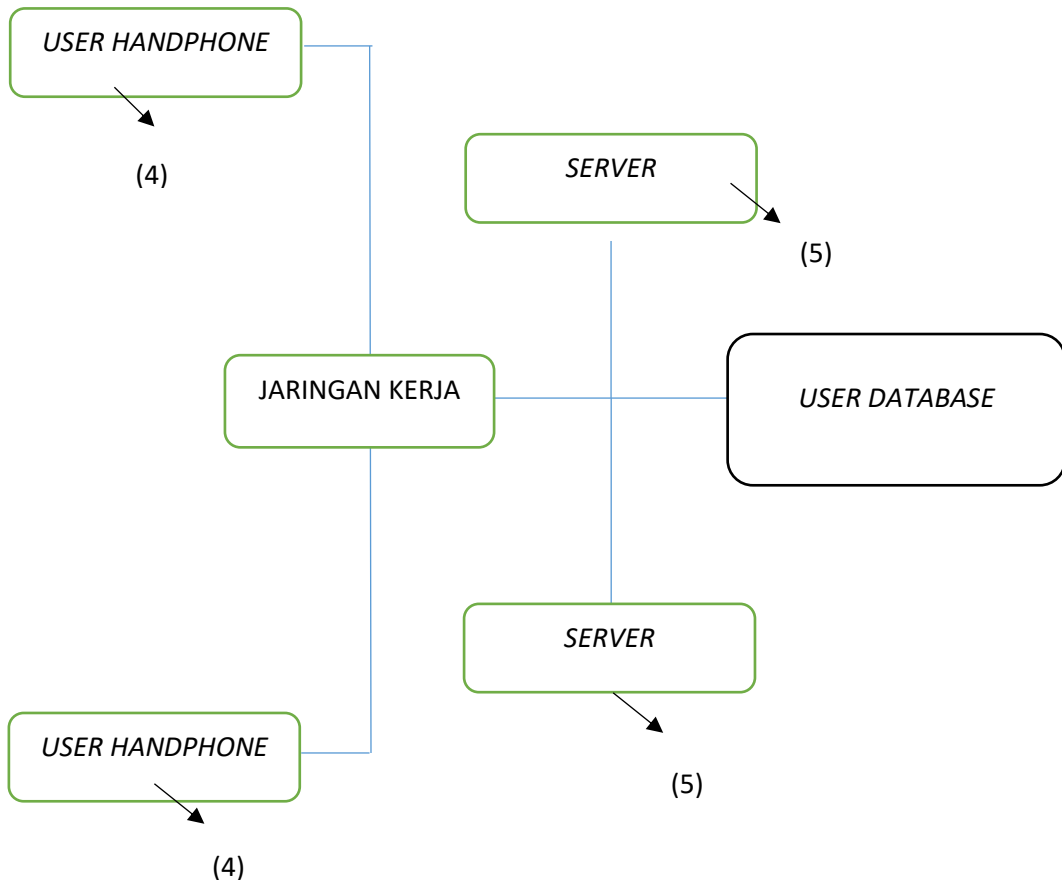


*Handwritten signature or mark.*





Gambar 2





Gambar 3

