#### REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan 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

Pencipta

Nama

5

Alamat

Kewarganegaraan

Pemegang Hak Cipta

Nama

Alamat

Kewarganegaraan

Jenis Ciptaan

Judul Ciptaan

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu pelindungan

Nomor pencatatan

EC00202267052, 21 September 2022

#### Marti Widya Sari, R Hafid Hardyanto dkk

Perum Nogotirto No 73 RT 011 RW 014 Nogotirto Gamping, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55292 τ<sub>ι</sub>ί

 $\mathbf{V}$ 

Indonesia

#### Marti Widya Sari, R Hafid Hardyanto dkk

Perum Nogotirto No 73 RT 011 RW 014 Nogotirto Gamping, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55292

Indonesia

#### Program Komputer

Aplikasi Greenhouse Pintar Di Ngestiharjo Bantul

21 September 2022, di Bantul

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

000382791

•

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

> Anggoro Dasananto NIP.196412081991031002

Disclaimer:

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

#### LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Marti Widya Sari	Perum Nogotirto No 73 RT 011 RW 014 Nogotirto Gamping
2	R Hafid Hardyanto	Pisangan, RT 07 RW 016, Tridadi, Sleman
3	Prahenusa Wahyu Ciptadi	Temon, RT 003, RW 023, Pandowoharjo, Sleman
4	Bayu Linggar Pangestu	Kunden, RT 005, RW 000, Sendangsari, Pajangan
5	Isnaini Faburiyah	Tinggen, RT 002, RW 019, Sendangarum, Minggir
6	Eni Kriswandari	Kalangan, RT 005, RW 000, Bangunjiwo, Kasihan

#### LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Marti Widya Sari	Perum Nogotirto No 73 RT 011 RW 014 Nogotirto Gamping
2	R Hafid Hardyanto	Pisangan, RT 07 RW 016, Tridadi, Sleman
3	Prahenusa Wahyu Ciptadi	Temon, RT 003, RW 023, Pandowoharjo, Sleman
4	Bayu Linggar Pangestu	Kunden, RT 005, RW 000, Sendangsari, Pajangan
5	Isnaini Faburiyah	Tinggen, RT 002, RW 019, Sendangarum, Minggir
6	Eni Kriswandari	Kalangan, RT 005, RW 000, Bangunjiwo, Kasihan





### 1. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen penggunaan aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul ditujukan untuk :

- a. Menjelaskan penggunaan aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul untuk pengguna.
- b. Sebagai panduan penggunaan aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul

## 2. Deskripsi Umum System

Sistem ini merupakan aplikasi dari sistem Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul. Aplikasi ini merupakan sebuah sistem antarmuka dengan pengguna sebagai informasi data dari Smart Farm *Greenhouse*. Software atarmuka dari Smart Farm *Greenhouse* ini adalah hasil dari data yang ditampilkan dari sebuah alat sebagai informasi bagi pengguna untuk mengetahui apa yang terjadi didalam *Greenhouse* di desa Ngestiharjo Bantul sebagai bentuk monitoring *Greenhouse* tersebut.

## 3. Blok Diagram Hardware

Aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Sleman ini memiliki software antar muka dengan terhubung dari layer atau tampilan aplikasi secara berurutan dan mudah dipahami.



## 4. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul merupakan aplikasi antarmuka system bagi pengguna. Aplikasi ini dapat diinstal di ponsel pintar. Aplikasi ini dapat terhubung dengan berbacam alat sesuai kebutuhan di *Greenhouse* seperti sensor suhu ruangan, pH air dan Kelembapan udara maupun kelembapan tanah.

## 5. Perangkat yang dibutuhkan

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk kerja softwar ini adalah dengan system android dengan sistem operasi android 5.0 ke atas.

### 6. Penggunaan Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul ini harus :

- a. Diatas 15 tahun.
- b. Telah mendapatkan penjelasan tentang tata cara penggunaan aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul.

## 7. Cara Penggunaan Aplikasi

a. Untuk memulai aplikasi ini, program aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul harus sudah terinstal di ponsel pintar. Setelah aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul telah terinstal di ponsel pintar, buka aplikasi dengan cara menyentuh icon aplikasi tersebut. Lihat di gambar berikut ini.



b. Setelah itu pengguna akan diarahkan pada halaman utama yaitu halaman *welcome* aplikasi pada aplikasi Smart Farm *Greenhouse* di Ngestiharjo Bantul.



c. Setelah pengguna klik icon tombol masuk pengguna akan dibawa ke halaman menu dimana halaman menu tersebut terdiri dari sebagai berikut.



d. Pada Halaman Menu ketika pengguna menyentuh icon suhu maka pengguna akan dibawa ke halaman tampilan suhu sebagai berikut.



e. Terdapat tombol kembali pada halaman suhu ketika disentuh maka pengguna akan kembali ke menu utama. Ketika pengguna pada halaman menu menyentuh ikon pH maka pengguna akan masuk ke tampilan halaman pH sebagai berikut.



f. Terdapat tombol kembali pada halaman pH ketika disentuh maka pengguna akan kembali ke menu utama. Ketika pengguna pada halaman menu menyentuh ikon kelembapan maka pengguna akan masuk ke tampilan halaman kelembapan sebagai berikut.



g. Pada halam diatas memiliki 2 tampilan kelembapan untuk masing masing tanaman untuk mengetahui perbedaan kelembapan pada masing-masing tanaman. Terdapat tombol kembali pada halaman kelembapan ketika disentuh maka pengguna akan kembali ke menu utama. Ketika pengguna pada halaman menu menyentuh ikon log data maka pengguna akan masuk ke tampilan halaman log data sebagai berikut.



- h. Pada tampilan diatas adalah tampilan data log untuk setiap 30 menit pada *Greenhouse* dari log ini pengguna bisa mengetahui perubahan data tiap 30 menit sebagai rangkuman untuk kemudian hari. Ketika pengguna menyentuh ikon kembali maka pengguna akan kembali ke halaman menu.
- i. Selesai.