

Buku Panduan

Makhluk Mitologi

Yunani



Marysha Puspitasari

Teguh Arie Sandy, M. Pd.

Aplikasi Android

Makhluk Mitologi Yunani

Untuk Umum

Oleh :

Marysha Puspitasari

Teguh Arie Sandy, M. Pd.



<https://github.com/maryshapus/mitologi-yunani.git>

Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

2022

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Aplikasi Android Business Model Canvas. Buku panduan ini disusun guna membantu siswa dalam mendapatkan serta menggunakan aplikasi android Business Model Canvas. Aplikasi android Business Model Canvas ini dibuat guna menciptakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menyenangkan dan tidak monoton. Harapannya aplikasi ini dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Tak lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu pembuatan aplikasi android Business Model Canvas. Penyusun menyadari aplikasi ini jauh dari kata sempurna, saran dan masukan sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan karya penyusun di masa yang akan datang.

Yogyakarta,

17 Desember 2022

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	4
Latar Belakang	5
Identitas Media	6
Petunjuk Penggunaan	7
Model Kemasan CD	8
Identitas Pengembang	9
Referensi & Kredit	11

Latar Belakang

Aplikasi ini dibuat dengan alasan agar masyarakat bisa menambah wawasan dalam pengetahuan yang ada di dunia, serta diunjukkan untuk masyarakat yang menyukai dunia fantasi. Materi yang disuguhkan hanya untuk pengetahuan serta hiburan semata dan tidak dianjurkan untuk dipergunakan di lingkungan masyarakat.

Identitas Media

A. Lingkup Materi

Aplikasi android ini terdiri dari definisi, jenis-jenis makhluk mitologi, dan video serta animasi makhluk mitologi Yunani.

B. Fungsi dan Manfaat

- Sebagai sarana membuat variasi pembelajaran daring
- Sebagai pengembangan aspek kognitif dengan mengakses materi dan latihan soal
-

C. Sasaran Program

- Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi android dalam belajar mandiri di rumah
- Peserta didik mendapatkan variasi pembelajaran
- Membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh lebih menyenangkan
-

D. Penggunaan Program

Penggunaan program ini dapat digunakan sebagai variasi dalam mengakses materi dan kuis bagi peserta didik

Penggunaan perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal :

- Android 5.0.0 (Lollipop)
- RAM 512 MB
- ROM 500 MB
- Processor dual core
- Kecepatan processor 1,5 GHz

Petunjuk Penggunaan

Media Aplikasi Android : Makhluk Mitologi Yunani

Oleh : Marysha Puspitasari

maryshapuspitasari.2021@student.uny.ac.id

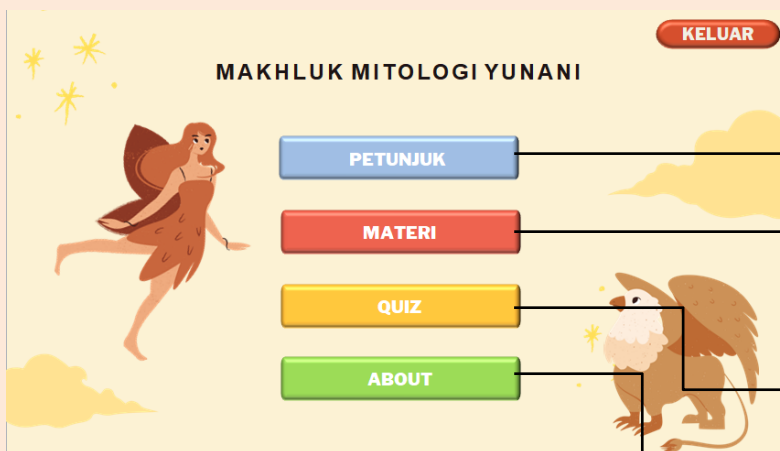
HP/WA 089618752665

1. Membuka Media



Tekan tombol "MULAI"

2. Menu Utama



Tekan tombol "keluar"
untuk keluar APK

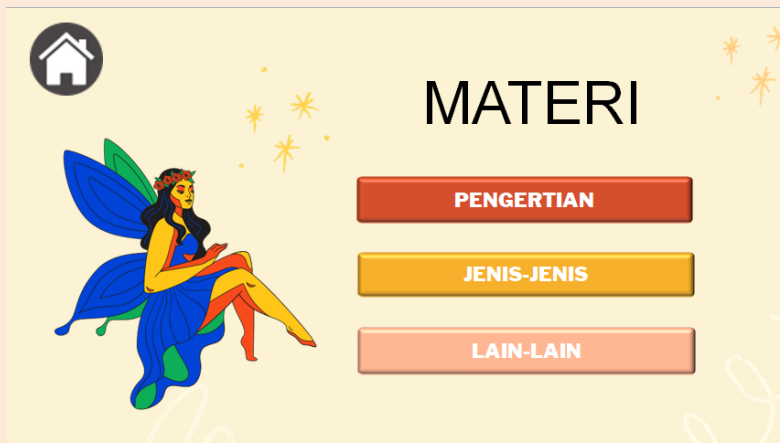
Tekan tombol
"petunjuk" untuk
petunjuk penggunaan
tombol

Tekan tombol "materi"
untuk ke menu materi

Tekan tombol "quiz"
untuk link quiz

Tekan tombol "about"
untuk pengembang

3. Menu Materi



Model Kemasan CD



Identitas Pengembang

A. Identitas Mahasiswa

Nama Lengkap : Marysha Puspitasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Sleman, 09 Maret 2003
E-mail : marysha407@gmail.com
No. Hp : 089618752665



B. Identitas Dosen Pembimbing

Nama Lengkap : Teguh Arie Sandy
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 24 Mei 1989
E-mail : teguhariesandy@uny.ac.id
No. Hp : 085232777747



Referensi & Kredit

Gambar :

<https://pinterest.com/>

Video:

<https://youtu.be/XW02mokH6oA>

Animasi :

https://youtu.be/IHmP8rfub_k

Link Interaksi :

https://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi_Yunani

Audio:

<https://youtu.be/XW02mokH6oA>

Makhluk Mitologi Yunani

Aplikasi ini dibuat dengan alasan agar masyarakat bisa menambah wawasan dalam pengetahuan yang ada di dunia, serta diunjukkan untuk masyarakat yang menyukai dunia fantasi.



Marysha Puspitasari
Teguh Arie Sandy, M. Pd.