

# PERTEMUAN 2

Pengenalan seputar App Inventor

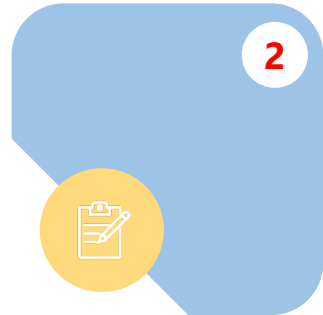


# Apa Itu App Inventor

1

**App Inventor** awalnya dikembangkan oleh Google, namun saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang dirancang untuk memudahkan pengguna membuat aplikasi Android tanpa perlu mempelajari bahasa pemrograman yang rumit.

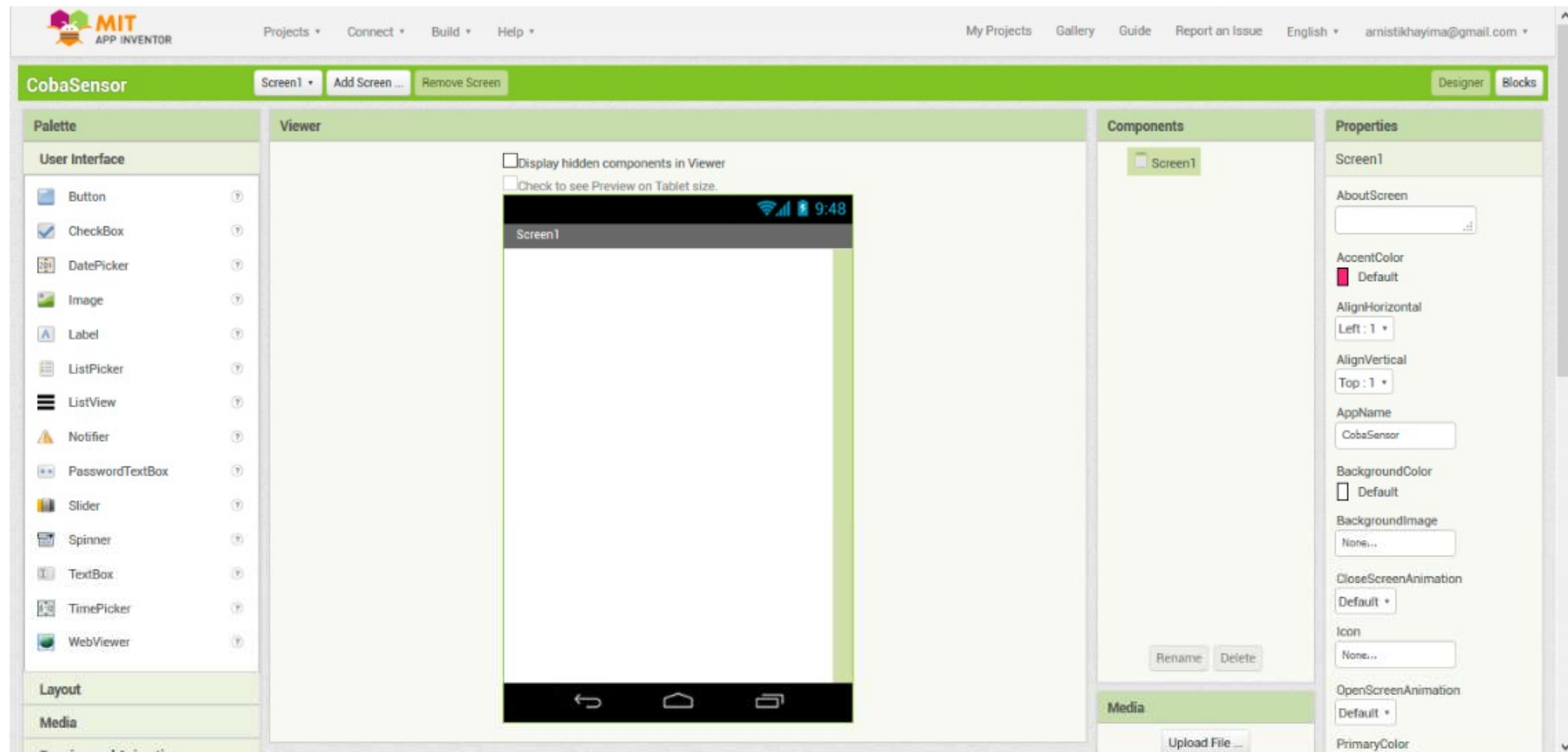
# Tampilan MIT App Inventor



**MIT App Inventor** terdapat dua halaman utama, yaitu **halaman designer** dan **halaman blocks**.

Halaman designer digunakan untuk mendesain tampilan aplikasi dengan berbagai komponen dan layout yang disediakan sesuai dengan keinginan. Sedangkan halaman blocks digunakan untuk memprogram jalannya aplikasi android

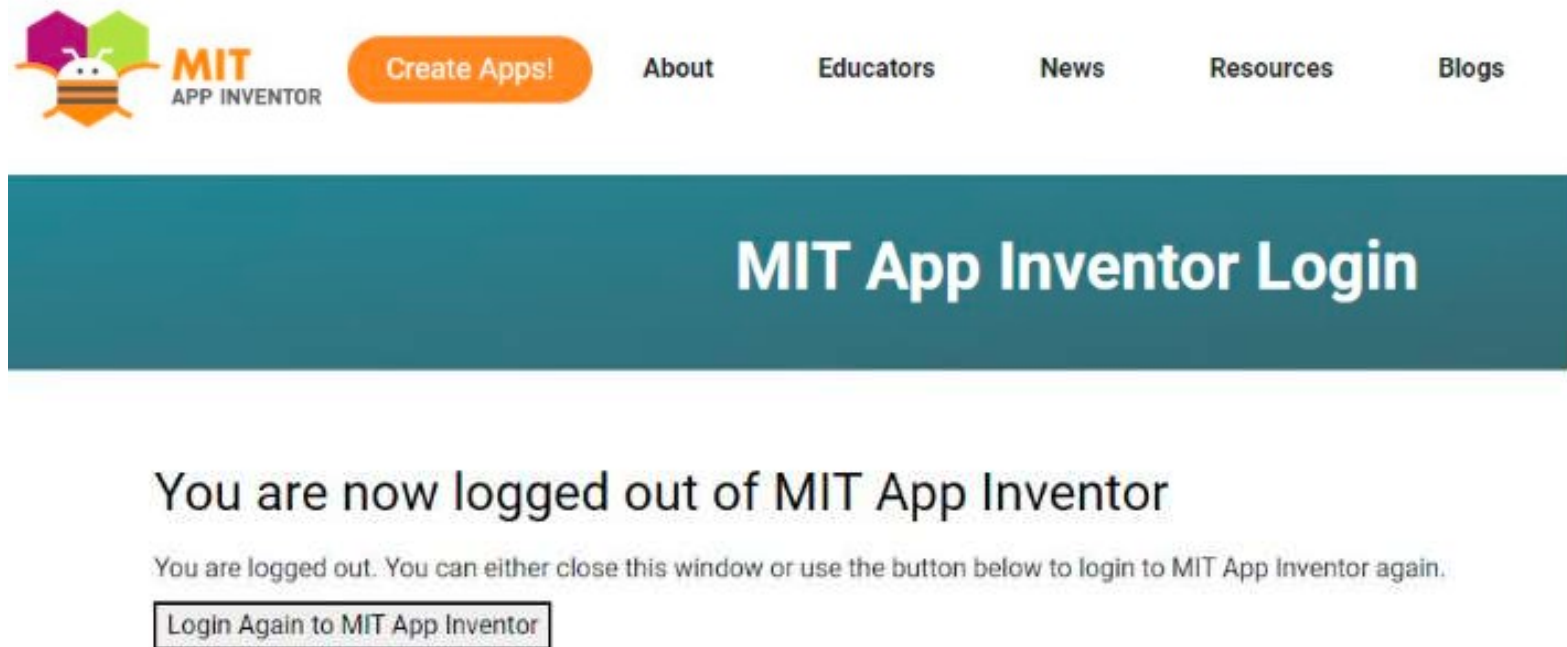
# MIT App Inventor



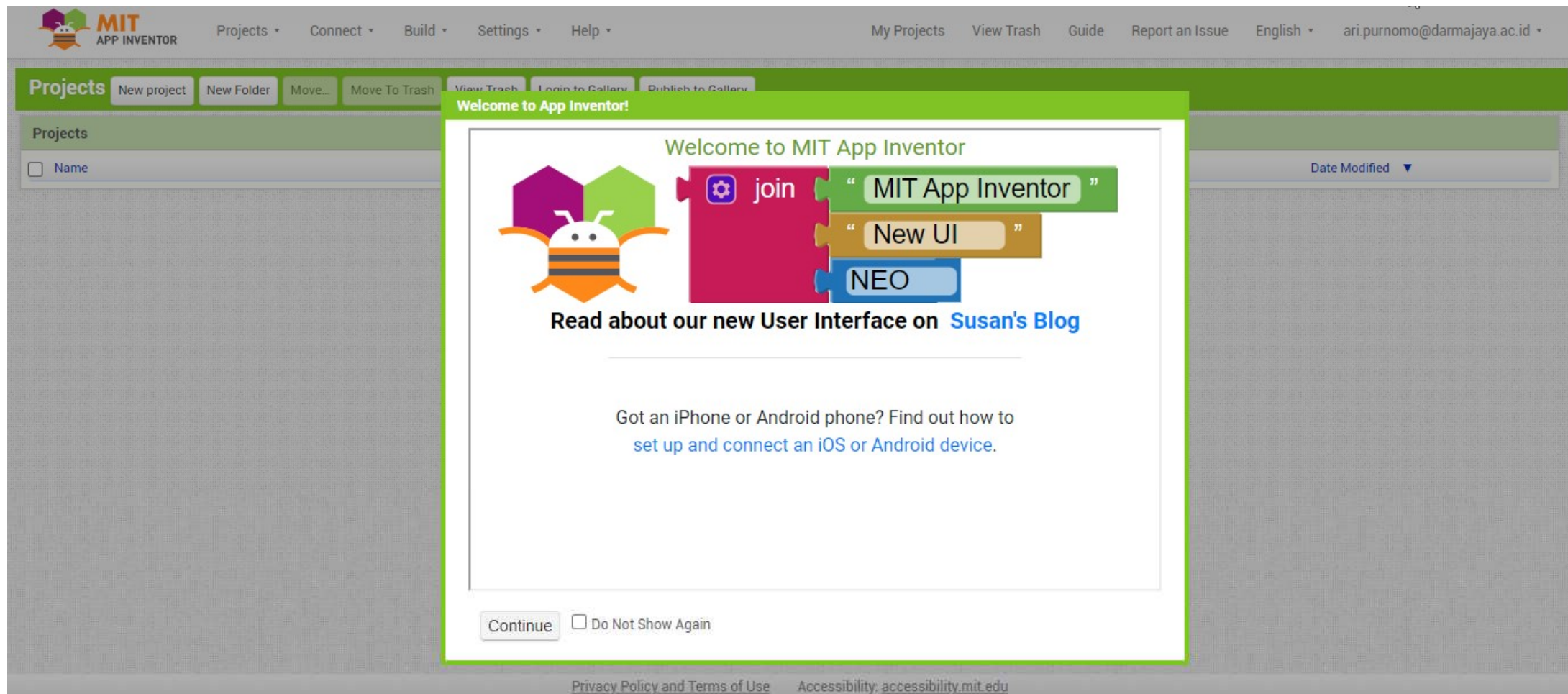
# Membuat Akun MIT App Inventor



- Buka situs web MIT App Inventor di [ai2.appinventor.mit.edu](https://ai2.appinventor.mit.edu).
- Buat akun atau login jika Anda sudah memiliki akun MIT.



# MIT App Inventor



# MIT App Inventor

The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. A central modal window titled "WELCOME TO MIT APP INVENTOR" is overlaid on the main page. The modal contains the heading "GET STARTED WITH SOME TUTORIALS" and three tutorial cards:

- HELLO PURR**: Features a cat image and describes a simple app that plays a "meow" sound when a button is clicked.
- TALK TO ME**: Features the MIT App Inventor logo and describes a text-to-speech app.
- TRANSLATE APP**: Features a stylized "yt" logo and describes an app for translating English to Spanish.

Each tutorial card has a "GO TO TUTORIAL" button. At the bottom of the modal, there are two buttons: "START A BLANK PROJECT" and "CLOSE". The background interface shows a navigation menu with options like "Projects", "Connect", "Build", "Settings", and "Help", along with a user profile dropdown for "ari.purnomo@darmajaya.ac.id".

# MIT App Inventor (Desainer)




## 1. User Interface

Simbol	Nama	Fungsi
	Button	Dapat mendeteksi ketukan, hold down ketika pengguna menekan tombol, atau ketika pengguna melepas tombol. Ketika button mendeteksi salah satu dari hal tersebut, button akan menjalankan perintah.
	Checkbox	Dapat mendeteksi ketukan dari pengguna dan mengganti state-nya menjadi true/false (boolean).
	Date Picker	Memunculkan kalender untuk memilih tanggal.

# MIT App Inventor (Desainer)

Simbol	Nama	Fungsi
	Image	Memasukkan gambar dalam aplikasi.
	Label	Menampilkan teks dalam aplikasi.
	List Picker	Menampilkan list yang dapat dipilih oleh pengguna ketika pengguna menekan list.
	List View	Menampilkan list.

# MIT App Inventor (Desainer)

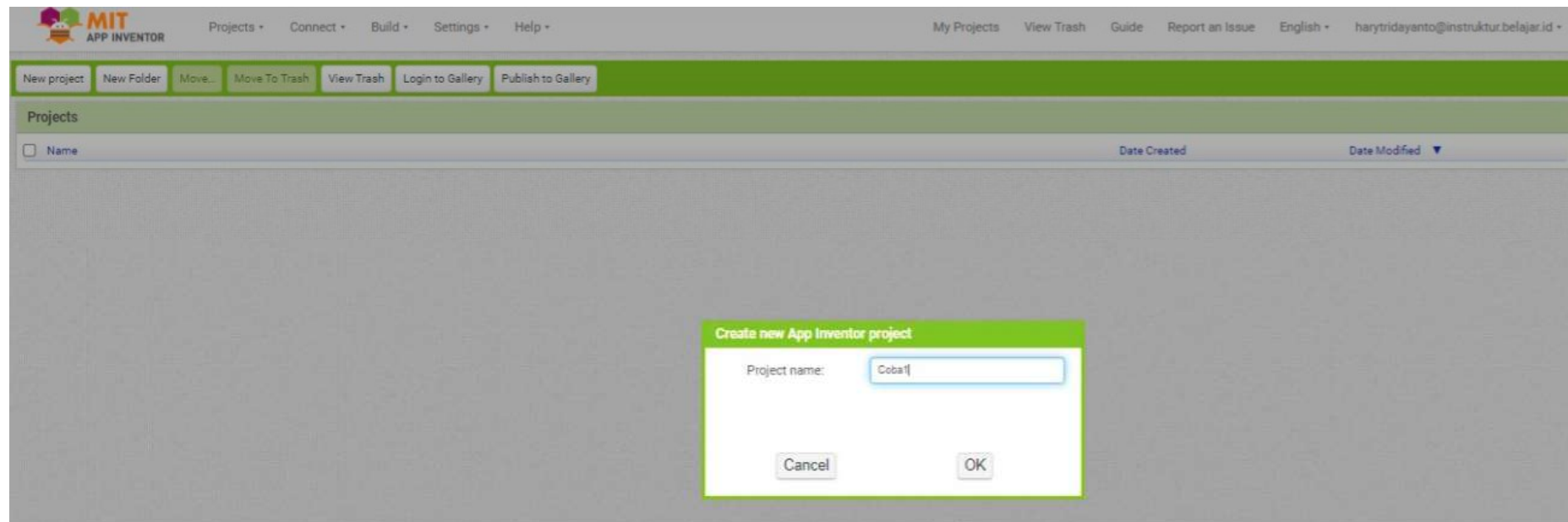
Simbol	Nama	Fungsi
	Notifier	Memunculkan pesan/peringatan pop-up pada aplikasi. Pesan dapat hilang secara otomatis, atau harus menerima input dari pengguna terlebih dahulu baru menghilang.
	Password Text Box	Menyediakan textbox yang menyembunyikan teks yang dimasukkan.
	Slider	Menyediakan progress bar yang dapat digeser.

# MIT App Inventor (Desainer)

Simbol	Nama	Fungsi
	Spinner	Menampilkan pop-up list dengan elemen yang dapat dipilih ketika ditekan.
	Text Box	Menyediakan area untuk mengetik teks.
	Time Picker	Memunculkan jam untuk memilih waktu.
	Web Viewer	Menyediakan area yang dapat menampilkan laman web.
	Switch	Sakelar yang memunculkan peristiwa saat pengguna mengkliknya. Ada banyak properti yang mempengaruhi tampilannya yang dapat diatur di Designer atau Blocks Editor.

# Membuat Proyek Baru


- Setelah login, klik tombol "Start new project" untuk membuat proyek baru.
- Berikan nama proyek Anda dan klik "OK" untuk mulai.



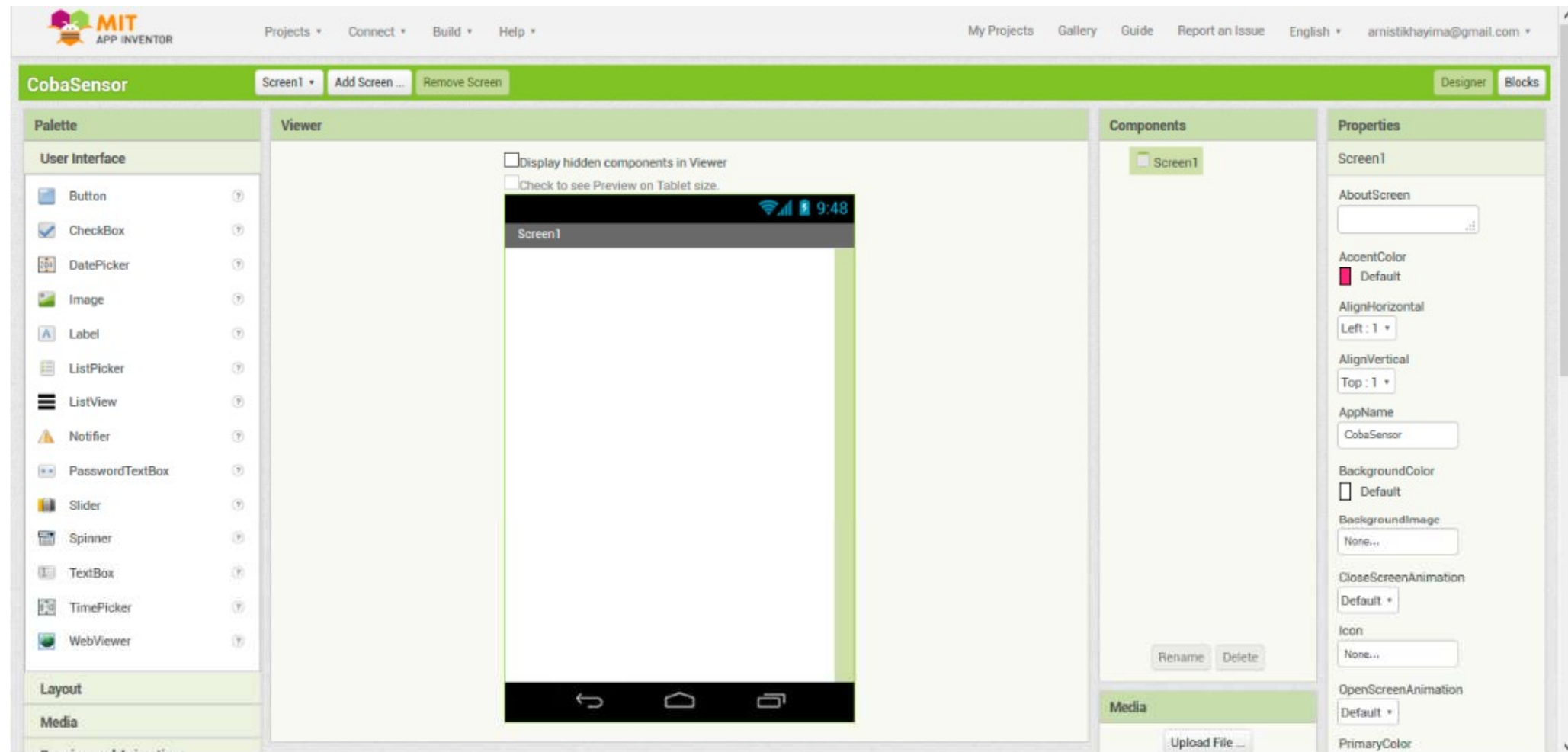


# Antarmuka MIT App Inventor

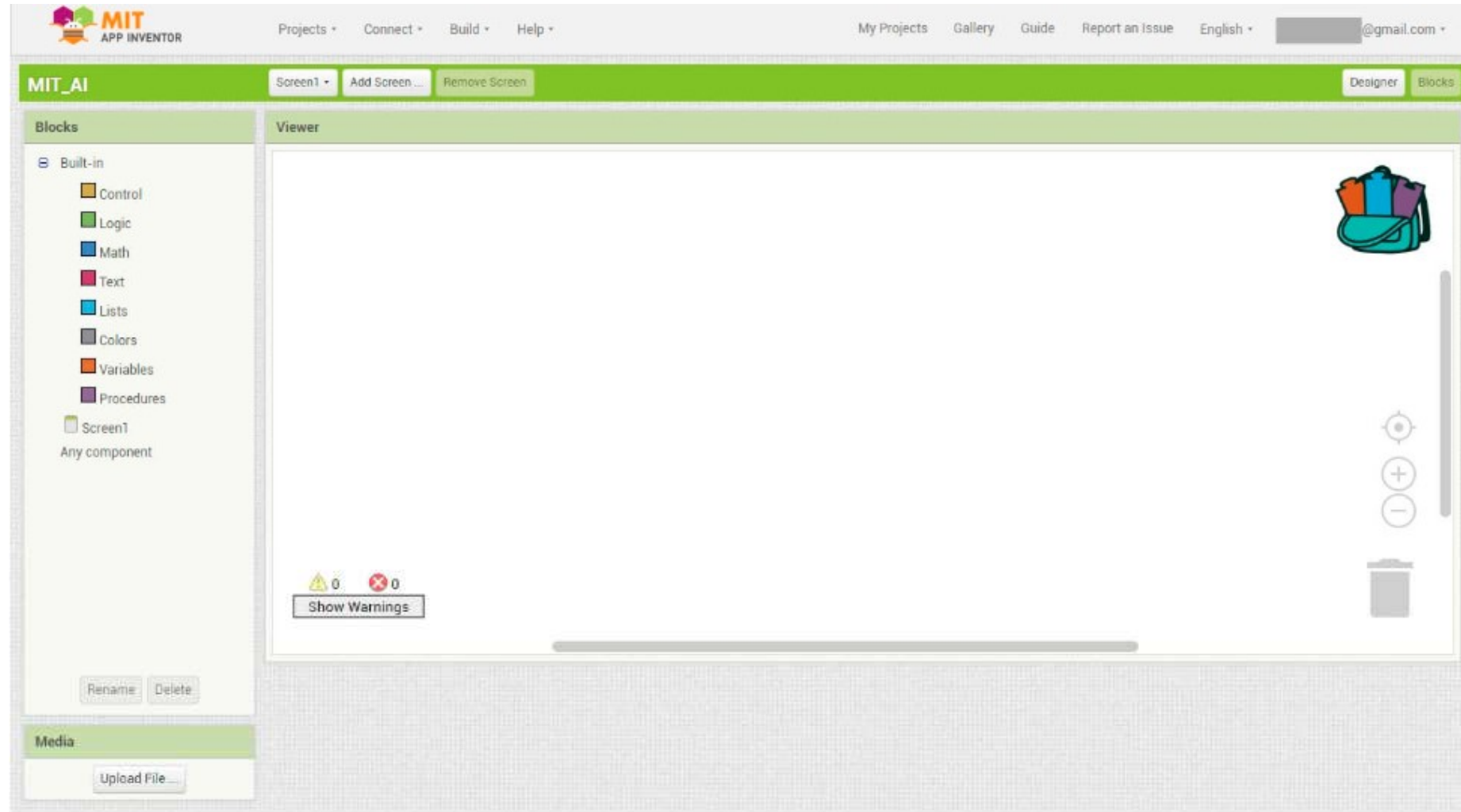


- App Inventor memiliki dua panel: Panel Desain (Design) dan Panel Blok (Blocks).
  - Panel Desain digunakan untuk menambahkan komponen ke aplikasi Anda, seperti tombol, gambar, dan input teks.
  - Panel Blok digunakan untuk menambahkan logika ke aplikasi menggunakan blok kode visual
- 

# MIT App Inventor (Desainer)




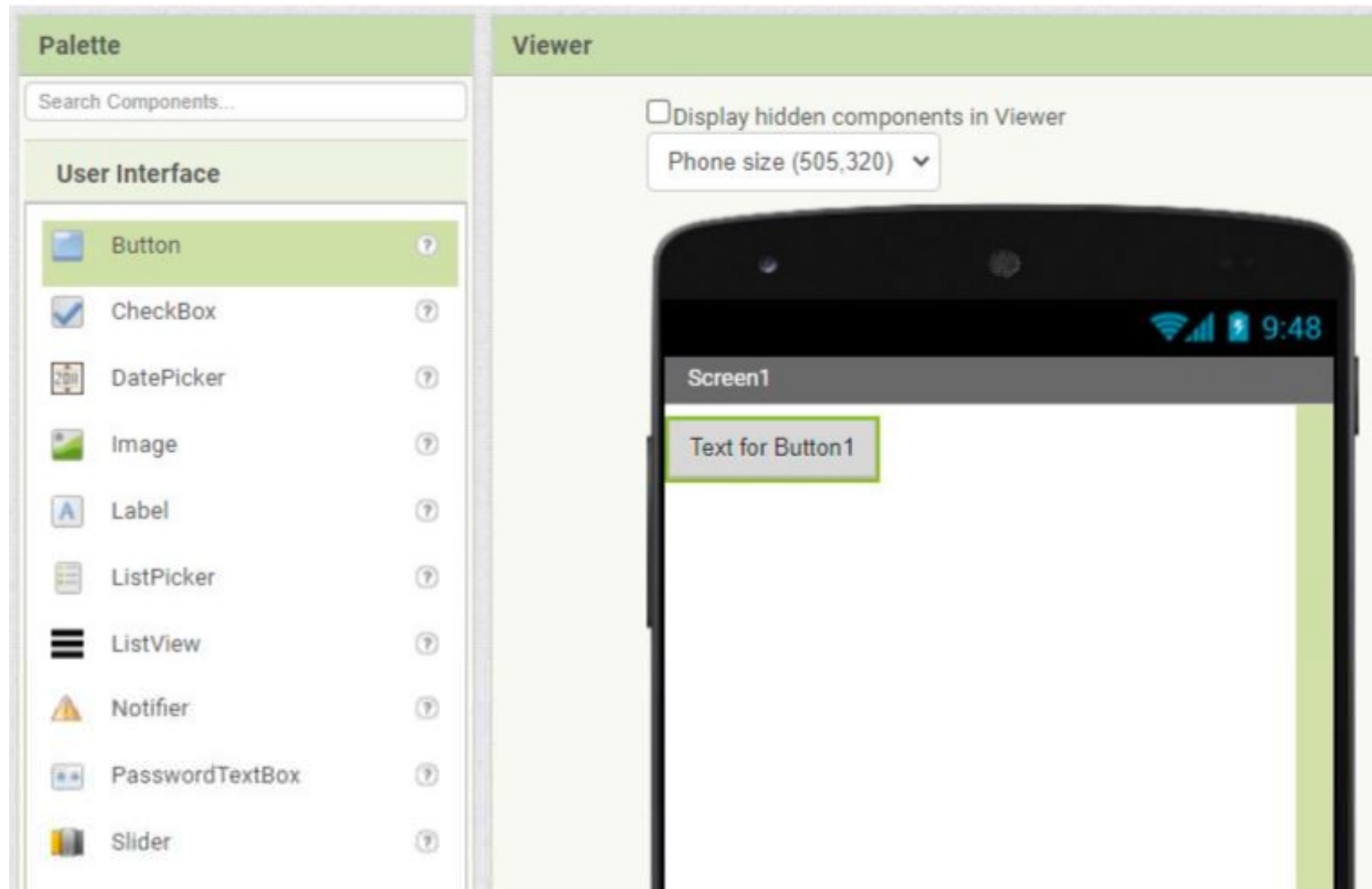
# MIT App Inventor (Block)

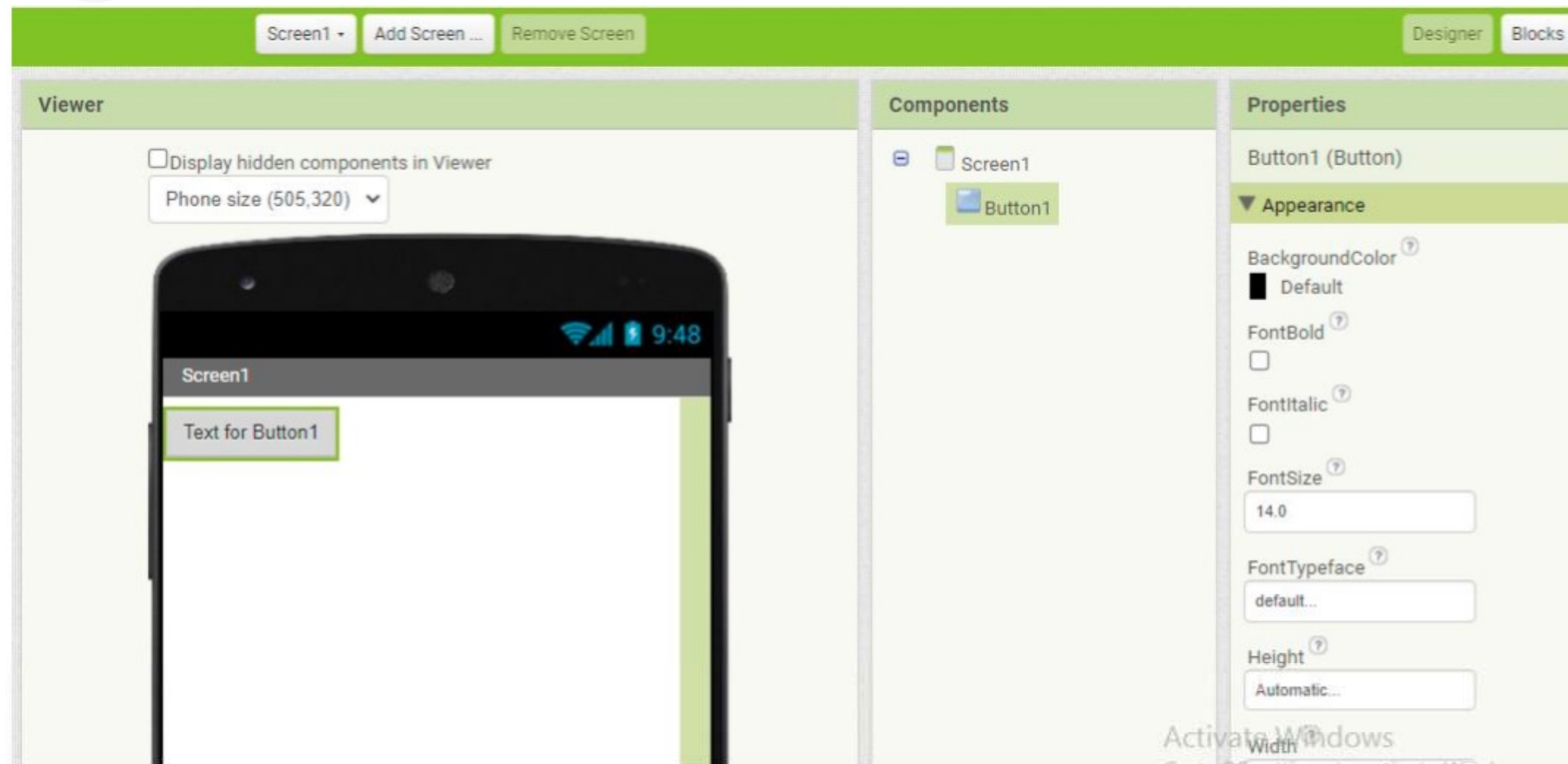




# Menambahkan Komponen

- Cek ke Panel Desain dan pilih komponen yang ingin Anda tambahkan, misalnya, pilih "Button" untuk menambahkan tombol.
  - Sesuaikan properti komponen, seperti teks pada tombol, gambar latar belakang, dan lainnya.
- 



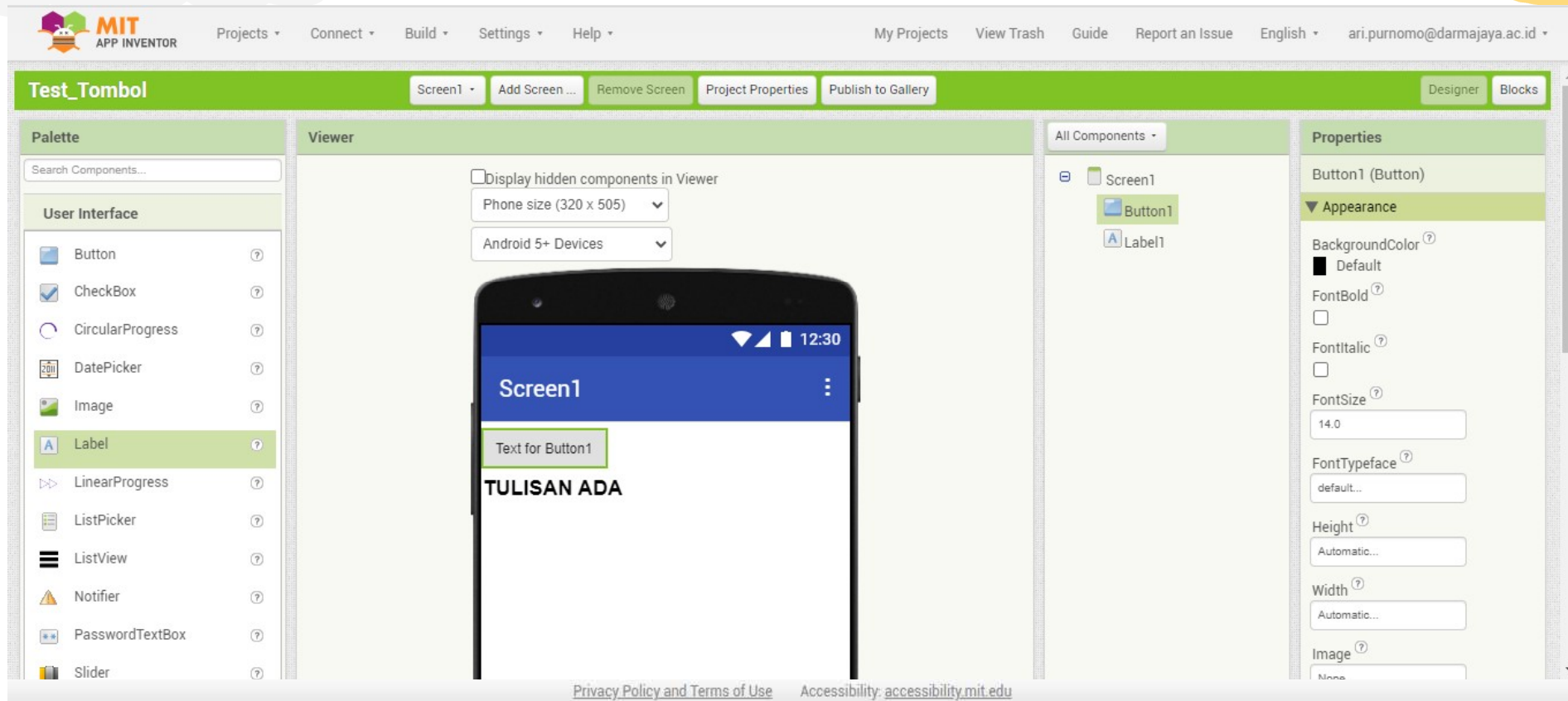


aplikasi Anda. Misalnya, untuk menambahkan tindakan ketika tombol

# Menambahkan Logika dengan Blok Kode

- Pergi ke Panel Blok dan pilih komponen yang ingin Anda logikakan.
- Tarik blok kode dari palet blok ke area kerja untuk mengatur logika aplikasi Anda. Misalnya, untuk menambahkan tindakan ketika tombol diklik, gunakan blok "When Button1 Click" diikuti oleh blok aksi, seperti "Open Another Screen."







Next Step Slide Presentation

ARI PURNOMO, S.KOM. M.MT

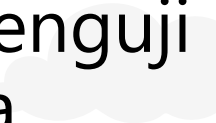


# Pengujian Aplikasi

- Klik tombol "Connect" di pojok kanan atas untuk menghubungkan emulator atau perangkat fisik Android Anda.
  - Aplikasi Anda akan muncul di emulator (bluestacks) atau perangkat fisik untuk diuji. Anda dapat mengklik tombol dan melihat bagaimana aplikasi berperilaku.
- 
- 



# Publikasi Aplikasi

- Jika aplikasi Anda sudah selesai dan diuji dengan baik, klik "Build" di panel atas.
  - Pilih opsi "App (provide QR code for .apk)" untuk menghasilkan file APK atau pilih opsi lain sesuai kebutuhan Anda.
  - Unduh file APK dan pasang di perangkat Android untuk menguji aplikasi secara nyata atau unggah ke Google Play Store jika Anda ingin mempublikasikannya.
- 

## MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT



**SEKIAN  
TERIMAKASIH**