

MEMBUAT APLIKASI ANDROID **PART 2**

Mata Pelajaran Informatika



SMAN 1 Probolinggo



MIT
APP INVENTOR

Muhammad Rizki Irwanto, M.Pd



MIT
APP INVENTOR

Masih ingat materi yang kemarin membahas tentang apa?

Apa itu Text to speech?

Apa fungsi dari Text to speech?



MIT
APP INVENTOR



```
when Button1 .Click  
do  
  call Notifier1 .ShowAlert  
    notice join " Your Name Is "  
            TextBox1 . Text
```

guru.my.id



3.1 Tujuan

1. Mengetahui penggunaan fitur *camera* untuk mengambil gambar
2. Mengetahui penggunaan fitur *video recorder* untuk mengambil gambar
3. Menampilkan video dan gambar pada aplikasi Android
4. Memahami cara perpindahan *screen* pada App Inventor



3.2 Pembuatan Program

Aplikasi ini terdiri atas dua *screen*. Screen pertama berfungsi untuk mengambil gambar dan screen kedua berfungsi merekam video. Kita akan mempelajari perpindahan screen di bab ini. Daftar komponen yang dibutuhkan pada aplikasi Senyum ini terdapat pada Tabel 3.1



MIT
APP INVENTOR

Tabel 3.1: Daftar Komponen Aplikasi Senyum

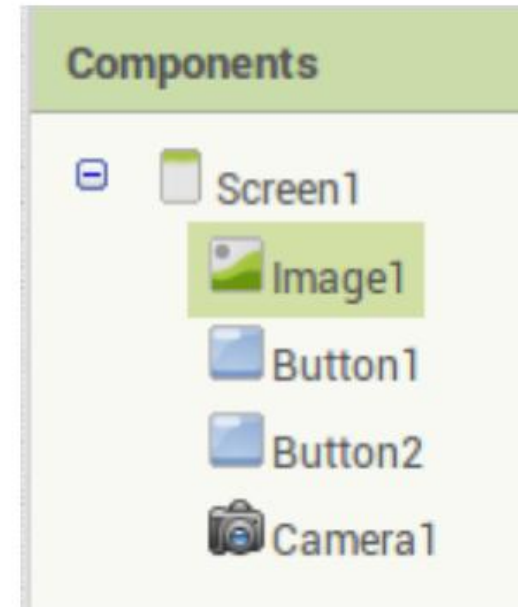
Komponen	Fungsi
Button	Pengguna menekan tombol ini untuk mengambil gambar, merekam video dan berpindah atas screen
Image	Menampilkan Gambar
Camera	Mengambil Gambar
Screen	Menampilkan seluruh komponen
VideoPlayer	Memutar video
CamCorder	Merekam kejadian dalam bentuk video

3.2.1 Screen: Ambil Foto

Untuk screen pertama kita akan membutuhkan komponen *Camera* dan *Image*. Untuk lebih lengkapnya pada screen pertama terdapat komponen-komponen yang terdapat pada Gambar 3.1. *Button1* berfungsi untuk mengambil gambar dan *Button2* untuk berpindah ke screen kedua.

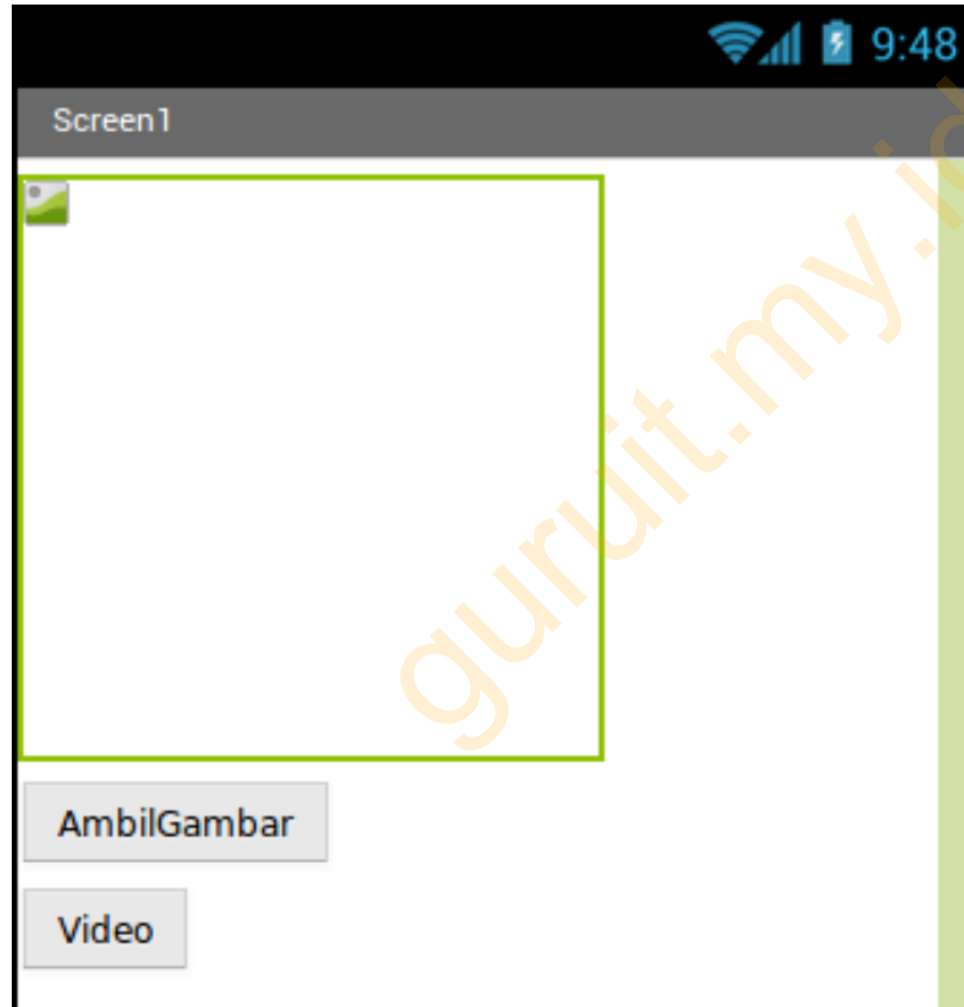


MIT
APP INVENTOR



Gambar 3.1: Desain Komponen Senyum di Screen 1

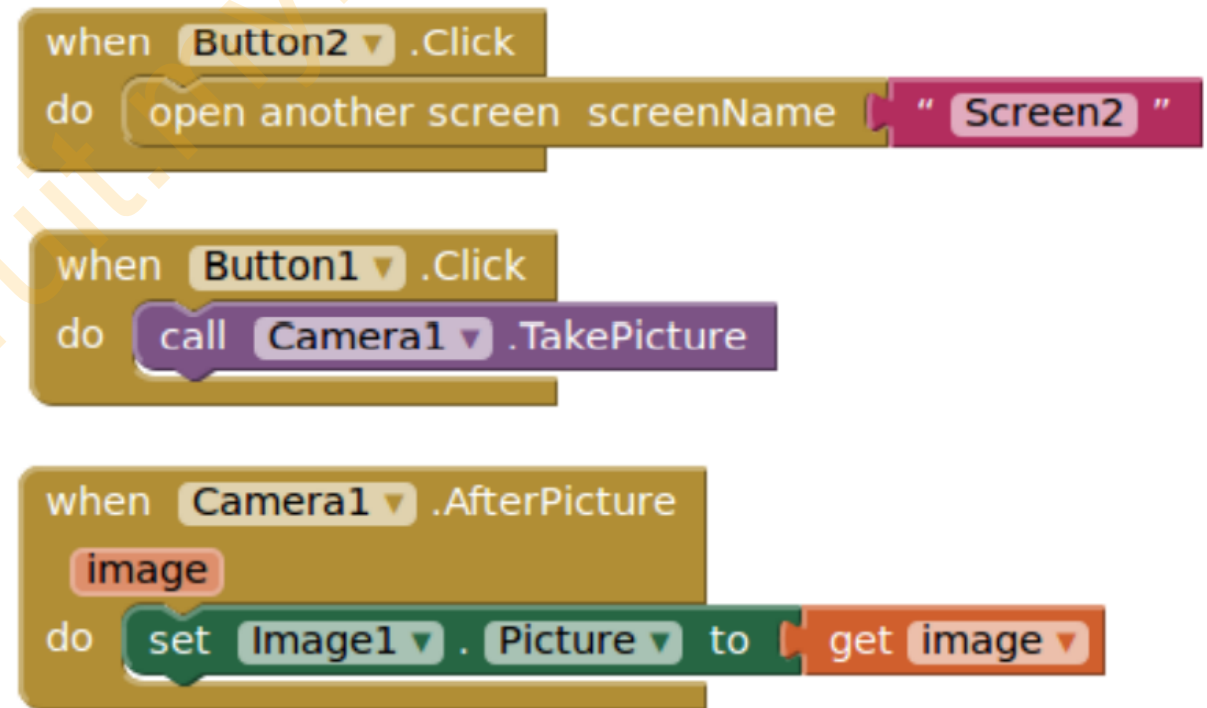
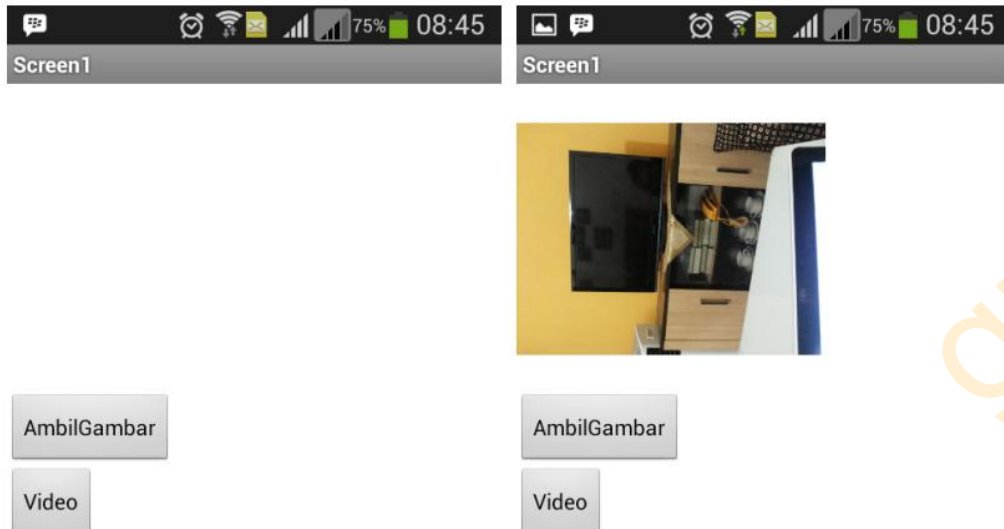
Pada screen pertama, kita mengatur desain aplikasi seperti pada Gambar 3.2. *Button1* diberi label *AmbilGambar* dan *Button2* diberi label *Video*.



MIT
APP INVENTOR

Gambar 3.2: Desain Aplikasi Senyum di Screen 1

Pada bagian *Blocks Editor* (Gambar 3.3), kita perlu memberikan perilaku pada *Button1*, *Button2* dan *Camera1*. Jika *Button1* ditekan, maka akan memanggil *Camera1* untuk mengambil gambar. Setelah *Camera1* mengambil gambar, *Image1* akan berisi gambar yang diambil oleh *Camera1*. *Screen2* akan dipanggil saat *Button2* ditekan.



Gambar 3.3: Blocks Editor Aplikasi Senyum di Screen 1



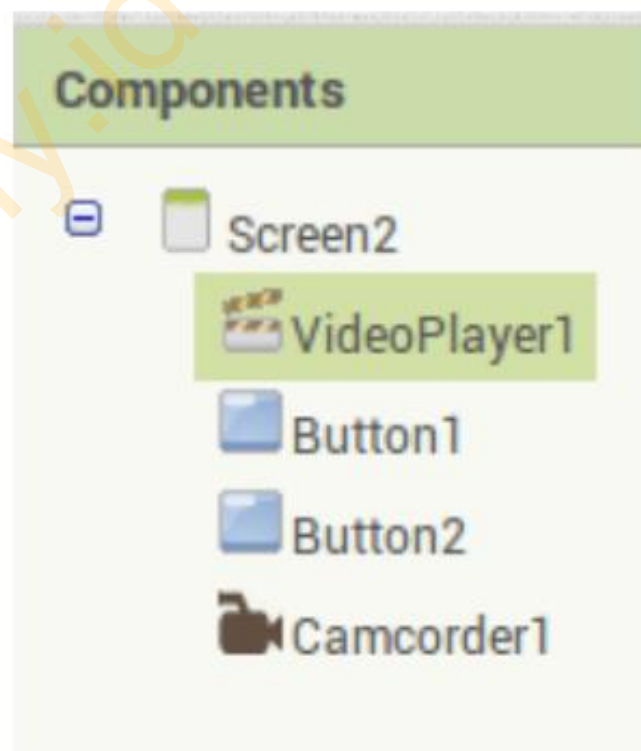
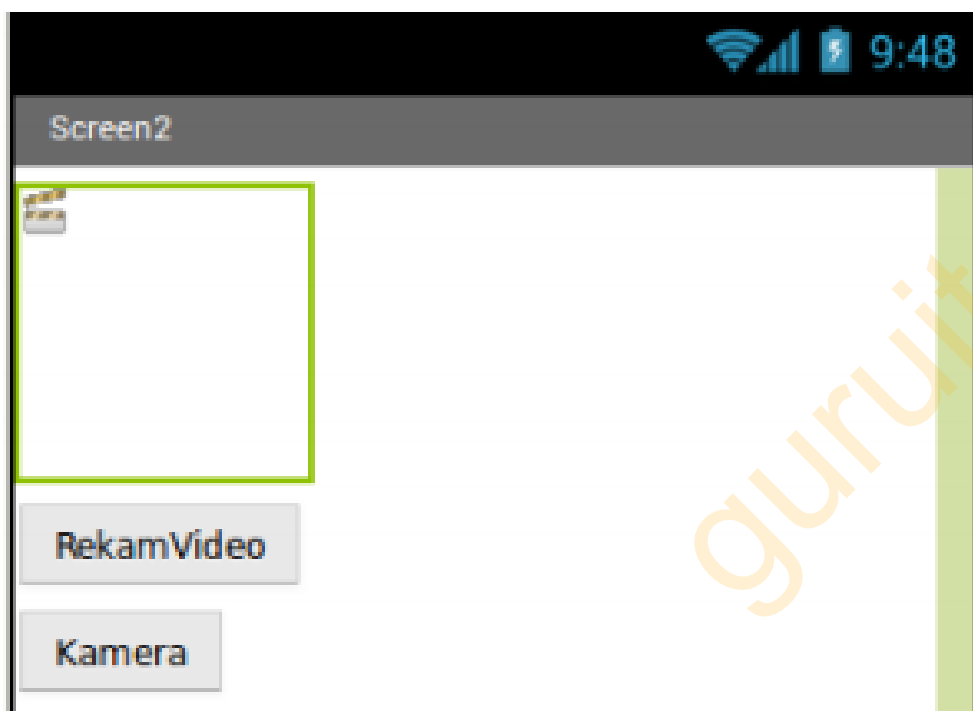
MIT
APP INVENTOR

3.2.2 Screen: Rekam Video

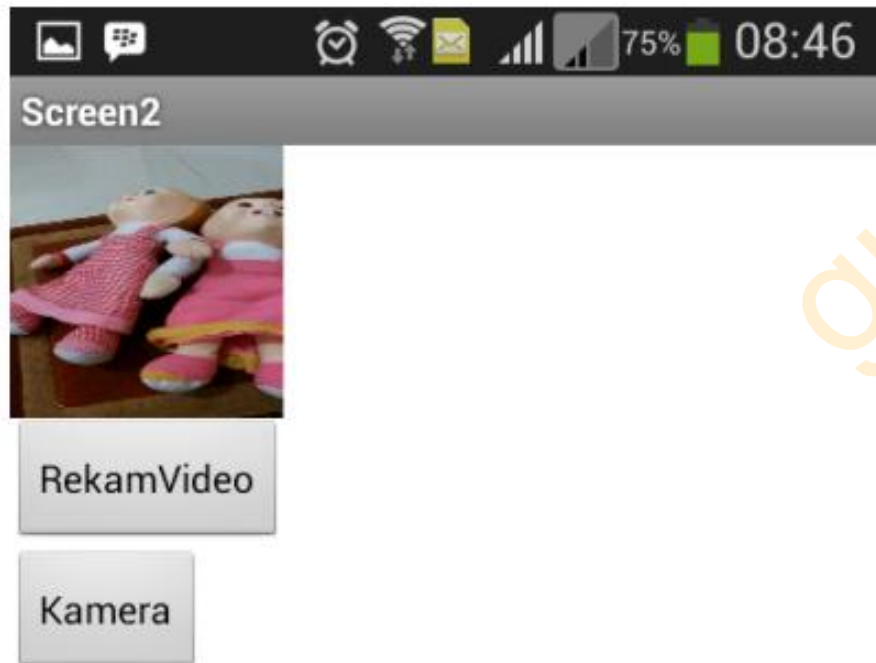
Untuk screen kedua kita akan membutuhkan komponen *Video-Player* dan *CamCorder*. Untuk lebih lengkapnya pada screen kedua terdapat komponen-komponen yang terdapat pada Gambar3.5. *Button1* berfungsi untuk merekam kejadian dan *Button2* untuk berpindah ke screen pertama.



MIT
APP INVENTOR



Pada bagian *Blocks Editor* (Gambar 3.7), kita perlu memberikan perilaku pada *Button1*, *Button2* dan *CamCorder1*. Jika *Button1* ditekan, maka akan memanggil *CamCorder1* untuk merekam video. Setelah *CamCorder1* merekam video, *VideoPlayer1* akan berisi *clip* yang direkam oleh *CamCorder1*. *Screen1* akan dipanggil saat *Button2* ditekan.



```
when Button2 .Click
do open another screen screenName " Screen1 "

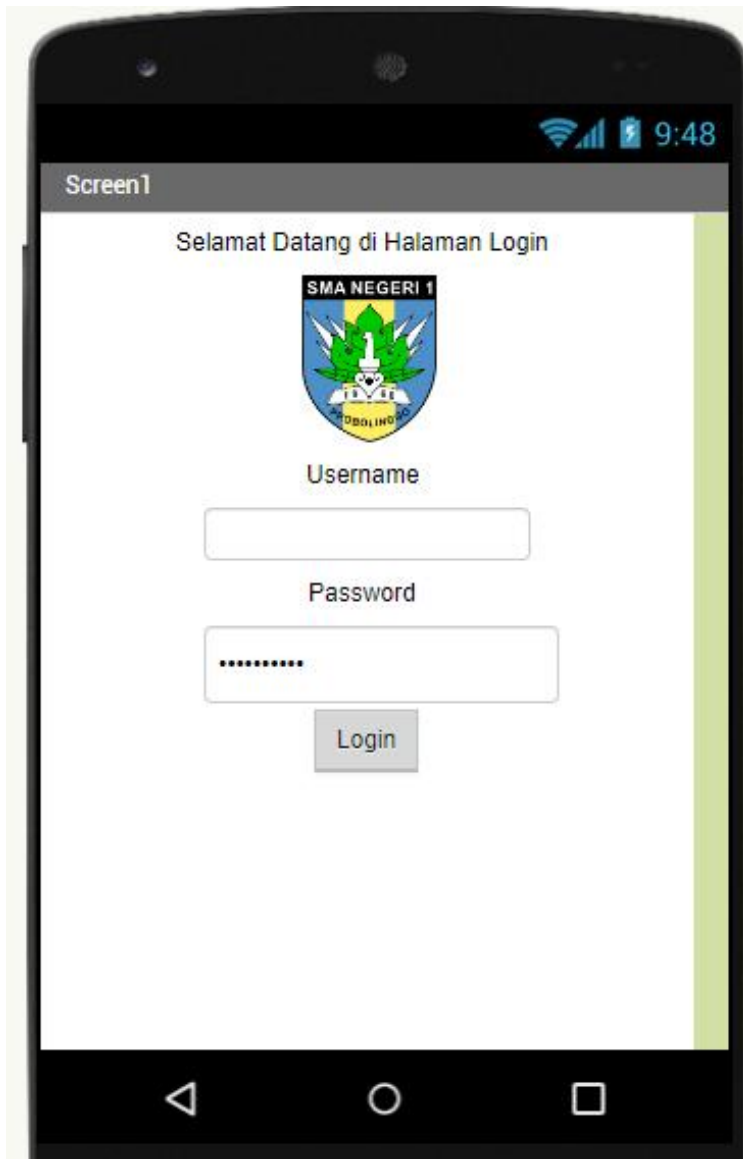
when Button1 .Click
do call Camcorder1 .RecordVideo

when Camcorder1 .AfterRecording
do clip
set VideoPlayer1 . Source to get clip
```

Membuat Halaman Login



MIT
APP INVENTOR



Desain Screen 1



MIT
APP INVENTOR

Components

- Screen1
 - lbljudul
 - Image1
 - lblusername
 - txtbusername
 - lblpassword
 - txtbpassword
 - btnlogin
 - Notifier1

Screen1

Selamat Datang di Halaman Login



Username

Password

Login

gurukul.my.id

Blok Screen 1



MIT
APP INVENTOR

```
when btnlogin .Click
do
  if
    compare texts txtusername . Text = " admin " and compare texts txtbpassword . Text = " admin123 "
  then
    call Notifier1 .ShowAlert
      notice " Berhasil Login "
    open another screen screenName Screen2
  else
    call Notifier1 .ShowAlert
      notice " Username atau Password Salah "
```

Desain dan Blok Screen 2



MIT
APP INVENTOR

Components

- Screen2
 - Label1
 - Button1

Screen2

Anda Berhasil Login sebagai Admin

Kembali ke Login

when **Button1** .Click

do **open another screen** screenName

Screen1

TUGAS

1. Buatlah aplikasi android seperti yang telah dijelaskan dengan syarat menambah fitur-fitur lain yang kalian inginkan.
2. Berisi Screenshot coding program, hasil tampilan program dan penjelasan programnya.
3. Dikumpulkan di Link yang saya bagikan.



Kalian akan mengembangkan aplikasi mobile yang memiliki antarmuka sebagai berikut:


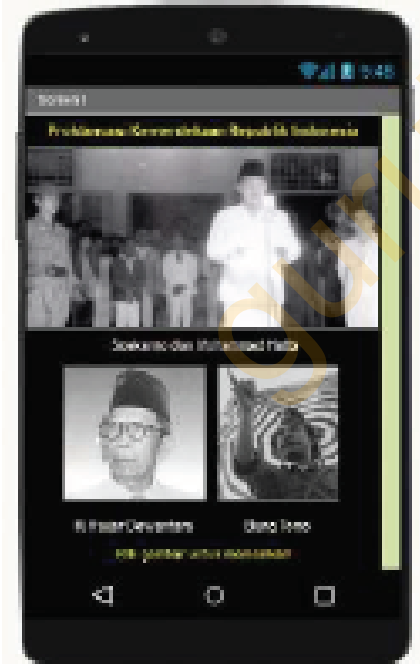
Sketsa	Hasil Akhir
	

Spesifikasi Aplikasi:

- *Input:* Pengguna mengetuk gambar Sang Proklamator Indonesia di ponsel
- *Proses:* Aplikasi memainkan rekaman pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia
- *Output:* Aplikasi memperdengarkan suara rekaman lewat speaker ponsel

Deskripsi Proyek:

Kalian diharapkan mengembangkan proyek perangkat lunak berbasis mobile yang dinamakan speechboard, dengan melakukan modifikasi aplikasi tersebut dengan menambahkan beberapa pidato dari para pahlawan Indonesia, misalnya Ki Hajar Dewantara, Sutomo, dll. Kalian akan mengembangkan aplikasi mobile yang memiliki antarmuka sebagai berikut:

Sketsa	Hasil Akhir
	

Spesifikasi Aplikasi:

- **Input:** Pengguna mengetuk salah satu gambar pahlawan Indonesia di ponsel
- **Proses:** Aplikasi memainkan rekaman pidato yang terkenal dari para pahlawan tersebut
- **Output:** Aplikasi akan memperdengarkan rekaman pidato dari pahlawan yang dipilih lewat speaker ponsel



MIT
APP INVENTOR

TERIMA KASIH



Rizki Irwanto