



UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
TEKNIK INFORMATIKA

Mobile Application

Modul Praktikum Mahasiswa

Oleh:

Alauddin Maulana Hirzan, S. Kom., M. Kom
NIDN. 0607069401

Daftar Isi

Pendahuluan	4
0.1 Mengenal Android	4
0.2 Mengenal Firebase dan Realtime Database	4
0.3 Mengenal JSON-Tree	5
0.4 Mengenal Flutter Framework	6
Persiapan Praktikum	7
0.5 Perangkat Keras	7
0.6 Perangkat Lunak	7
1 Praktikum 1	8
1.1 Mengenal Pengembangan Antarmuka Thunkable	8
1.2 Tutorial	8
2 Praktikum 2	16
2.1 Navigasi Halaman	16
2.2 Tutorial	16
3 Praktikum 3	23
3.1 Konten Tambahan	23
3.2 Tutorial	23
4 Praktikum 4	30
4.1 Konektivitas Database	30
4.2 Tutorial	30
5 Praktikum 5	41
5.1 Input Database	41
5.2 Tutorial	41

Daftar Gambar

1	Perangkat Android	4
2	Realtime Database	5
3	Contoh JSON Tree	5
4	Flutter	6
1.1	Tampilan Laman Thunkable	8
1.2	Tampilan Laman Registrasi Akun	9
1.3	Tampilan Laman Registrasi Akun	9
1.4	Tampilan Laman Pembuatan Aplikasi	9
1.5	Tampilan Laman Utama Editor	10
1.6	Tampilan Laman Utama Blok	10
1.7	Tampilan Laman Mode Design dan Fitur Lainnya	11
1.8	Konfigurasi Aplikasi	11
1.9	Konfigurasi Aplikasi	11
1.10	Kembali ke Mode Designer	12
1.11	Memasukkan Label	12
1.12	Atur Ulang Komponen	13
1.13	Kustomisasi Label	13
1.14	Menambahkan komponen Image	13
1.15	Mengganti Gambar Komponen Image	14
1.16	Menambahkan Komponen Button	14
1.17	Mengubah Komponen Button	15
1.18	Footer Aplikasi dengan Label	15
2.1	Membuka Proyek Sebelumnya	16
2.2	Mengubah Layar Awal	17
2.3	Menambahkan Layar Baru	17
2.4	Mengubah Nama Layar	17
2.5	Tampilan Layar Kedua	18
2.6	Memodifikasi Label	18
2.7	Meletakkan 2 Tombol	19
2.8	Mengisi Deskripsi Fakultas	19
2.9	Membuka Mode Blocks	20
2.10	Menarik Blok Klik btnNext	20
2.11	Menarik Blok Navigasi	21
2.12	Menyatukan Potongan Blok	21
2.13	Mengubah Arah Navigasi	21
2.14	Menguji Aplikasi	22

2.15 Kembali ke Editing	22
2.16 Navigasi Mundur	22
3.1 Buka Projek	23
3.2 Buat Halaman Baru	24
3.3 Komponen Halaman P_SI	24
3.4 Komponen Halaman P_TI	25
3.5 Komponen Halaman P_IK	26
3.6 Komponen Halaman P_Par	26
3.7 Blok Aksi btnNext Tentang Kami	27
3.8 Blok Aksi btnKembali dan ProdiTI	27
3.9 Blok Aksi btnKembali dan ProdiIK	27
3.10 Blok Aksi btnKembali dan ProdiPar	28
3.11 Blok Aksi btnKembali	28
3.12 Pengujian Desain	29
4.1 Buka Web Firebase	30
4.2 Login ke Firebase	31
4.3 Membuka Console	31
4.4 Menambah proyek baru	32
4.5 Memberi nama proyek	32
4.6 Mematikan opsi analytic	33
4.7 Proyek selesai dibuat	33
4.8 Navigasi ke Realtime Database	34
4.9 Membuat Realtime Database	34
4.10 Memilih lokasi database	35
4.11 Mengatur keamanan database	35
4.12 Tampilan Realtime Database	36
4.13 Mengatur akses database	36
4.14 Mengubah akses database	37
4.15 Membuka Project Settings	37
4.16 Navigasi ke Your Apps	38
4.17 Memberi nama aplikasi	38
4.18	39
4.19 Membuka konfigurasi Thunkable	39
4.20 Menempel Data APIKey dan databaeURL	40
5.1 Halaman Baru	41
5.2 Mengubah Identitas Halaman	42
5.3 Menghubungkan Akses Halaman	42
5.4 Komponen Halaman Registrasi	43
5.5 Inisialisasi variable data	44
5.6 Aksi Tombol Batalkan	44
5.7 Aksi Tombol Bersihkan	45
5.8 Blok Awal Tombol Kirimkan	45
5.9 Inisialisasi RTDB	46
5.10 Aksi Pengiriman Data Tanpa Data	46
5.11 Blok Awal Untuk Data JSON	47
5.12 Konfigurasi Create Objek 1	47

5.13 Membuat JSON Bertingkat	48
5.14 Hasil Akhir JSON Bertingkat	48
5.15 Aksi Terakhir Kembali ke Home	49
5.16 Hasil Sementara	49
5.17 Hasil Akhir	50

Pendahuluan

0.1 Mengenal Android

Sistem operasi Android adalah sistem operasi seluler untuk digunakan terutama untuk perangkat layar sentuh, ponsel, dan tablet. Desainnya memungkinkan pengguna memanipulasi perangkat seluler secara intuitif, dengan gerakan jari yang mencerminkan gerakan umum, seperti mencubit, menggesek, dan mengetuk.



Gambar 1: Perangkat Android

0.2 Mengenal Firebase dan Realtime Database

Firebase adalah platform yang dikembangkan oleh Google untuk membuat aplikasi seluler dan web. Salah satunya produk yang sering digunakan di Firebase adalah Realtime Database. Firebase Realtime Database adalah database yang dihosting di cloud. Data disimpan sebagai JSON dan disinkronkan secara realtime ke setiap klien yang terhubung.



Gambar 2: Realtime Database

0.3 Mengenal JSON-Tree

JSON (JavaScript Object Notation) adalah format pertukaran data yang ringan. Mudah bagi manusia untuk membaca dan menulis. Sangat mudah bagi mesin untuk menguraikan dan menghasilkan. Ini didasarkan pada subset dari Standar Bahasa Pemrograman JavaScript ECMA-262 Edisi ke-3 - Desember 1999. JSON adalah format teks yang sepenuhnya bebas bahasa tetapi menggunakan konvensi yang akrab bagi pemrogram keluarga bahasa C, termasuk C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python, dan banyak lainnya. Properti ini menjadikan JSON sebagai bahasa pertukaran data yang ideal.

JSON dibangun di atas dua struktur:

- Kumpulan pasangan nama/nilai. Dalam berbagai bahasa, ini diwujudkan sebagai objek, catatan, struct, kamus, tabel hash, daftar kunci, atau array asosiatif.
- Daftar nilai yang diurutkan. Dalam kebanyakan bahasa, ini diwujudkan sebagai array, vektor, daftar, atau urutan.

Ini adalah struktur data universal. Hampir semua bahasa pemrograman modern mendukungnya dalam satu atau lain bentuk. Masuk akal bahwa format data yang dapat dipertukarkan dengan bahasa pemrograman juga didasarkan pada struktur ini.

Response Body Select Body

```
{  
  "results": [  
    {  
      "bioguide_id": "P000606",  
      "birthday": "1948-08-15",  
      "chamber": "house",  
      "contact_form": "https://pittenger.house.gov/contact/email-me",  
      "crp_id": "N00034416",  
      "district": 9,  
      "facebook_id": "376142742468386",  
      "fax": "202-225-3389",  
      "id": "H000606",  
      "name": "Pittenger, John",  
      "party": "Democrat",  
      "state": "Pennsylvania",  
      "status": "Served",  
      "url": "https://pittenger.house.gov",  
      "year_elected": 1993  
    }  
  ]  
}
```

Gambar 3: Contoh JSON Tree

0.4 Mengenal Flutter Framework

Flutter adalah kerangka kerja sumber terbuka oleh Google untuk membangun aplikasi multi-platform yang indah, dikompilasi secara asli, dari satu basis kode. Flutter mengubah proses pengembangan aplikasi. Buat, uji, dan terapkan aplikasi seluler, web, desktop, dan tersemat yang cantik dari satu basis kode.



Gambar 4: Flutter

Persiapan Praktikum

Agar praktikum dapat berjalan dengan lancar, mahasiswa diwajibkan memenuhi persyaratan berikut baik dalam bentuk perangkat keras maupun lunak:

0.5 Perangkat Keras

- Prosesor dengan 4 inti
- RAM minimal 4GB, rekomendasi 8GB
- HDD 10GB

0.6 Perangkat Lunak

Perangkat lunak berikut ini wajib diinstall oleh mahasiswa demi lancarnya praktikum:

- Browser

Bab 1

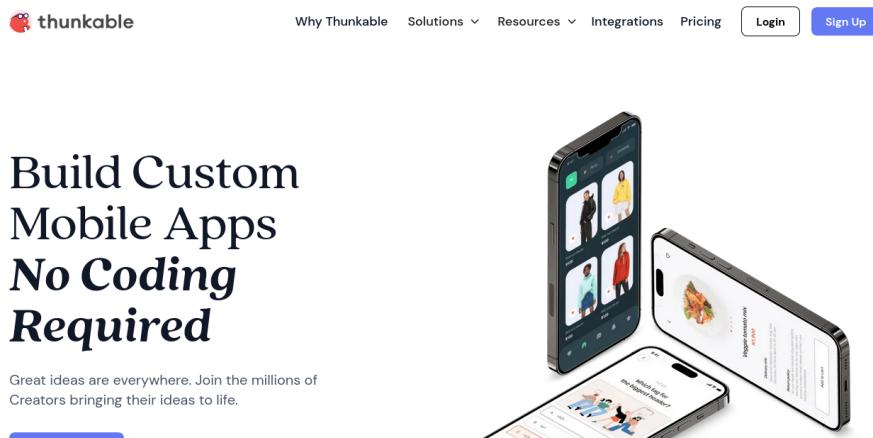
Praktikum 1

1.1 Mengenal Pengembangan Antarmuka Thunkable

Di bagian ini mahasiswa diajarkan bagaimana membuat antarmuka aplikasi seluler dengan menggunakan **Thunkable**. Mahasiswa diwajibkan mengikuti tahapan yang dijelaskan di modul ini.

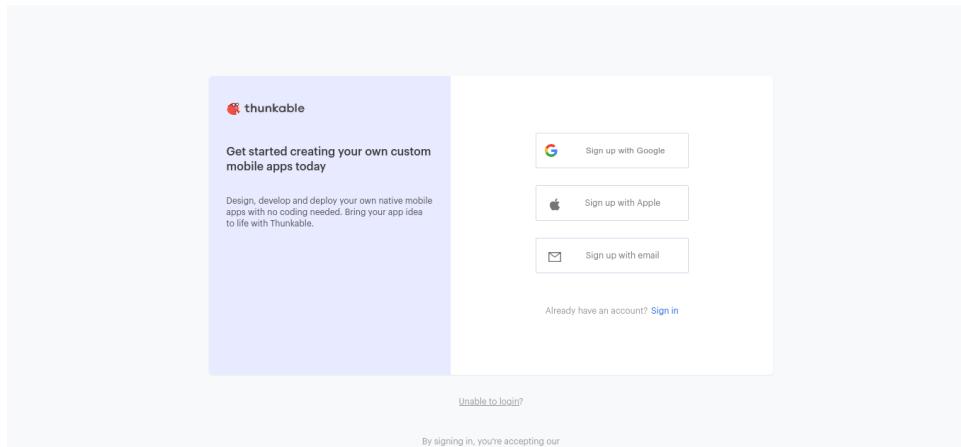
1.2 Tutorial

1. Mahasiswa membuka browser dan buka website <https://thunkable.com/>.



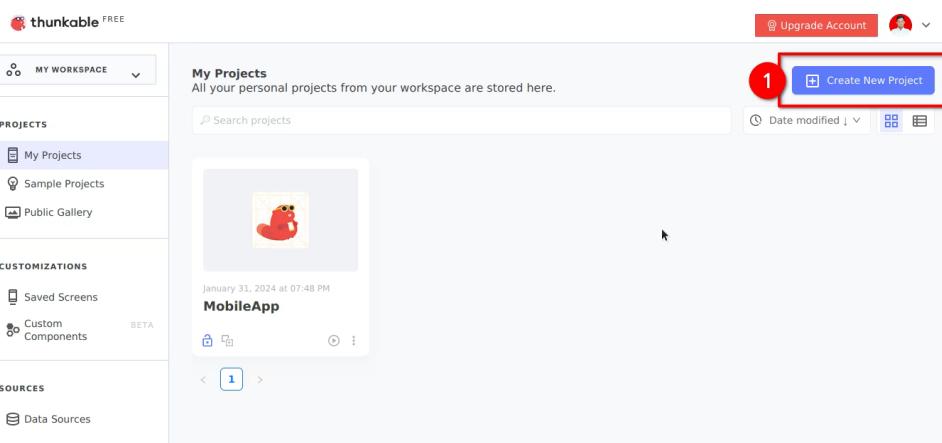
Gambar 1.1: Tampilan Laman Thunkable

2. Setelah masuk ke halaman **Thunkable**, daftar akun dengan menggunakan **GMail** dengan melakukan klik tombol yang ada.



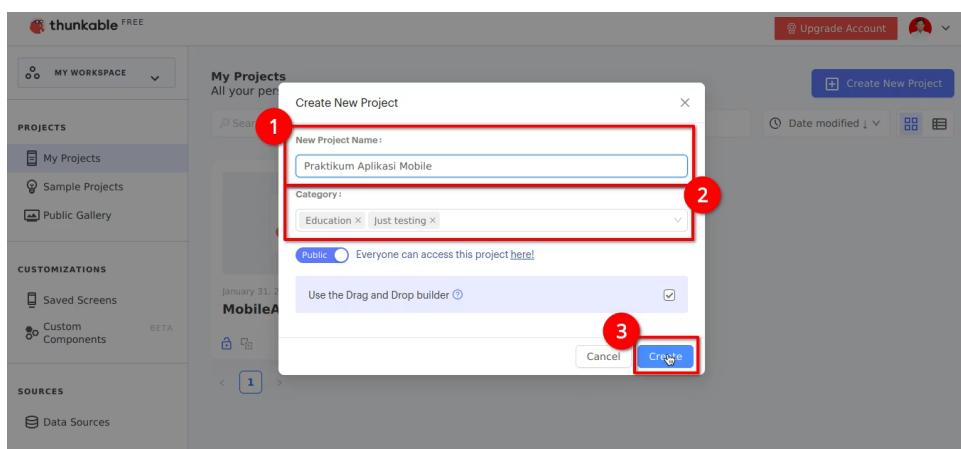
Gambar 1.2: Tampilan Laman Registrasi Akun

3. Sesudah membuat akun, maka mahasiswa akan bisa melihat halaman dasbor dari **Thunkable**. Buatlah **Create New Project** untuk memulai membuat projek baru.



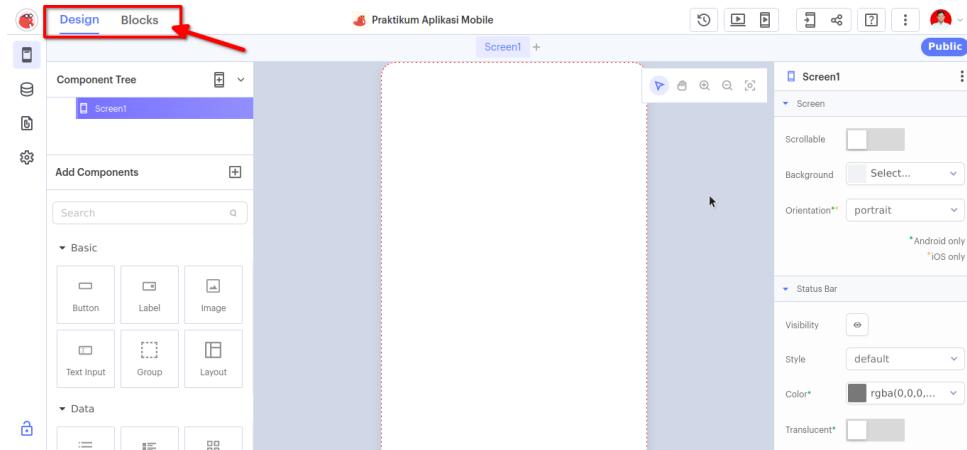
Gambar 1.3: Tampilan Laman Registrasi Akun

4. **Thunkable** akan menampilkan window kecil untuk informasi apa yang akan dibuat. Isi dengan contoh sebagai berikut lalu klik **Create**:



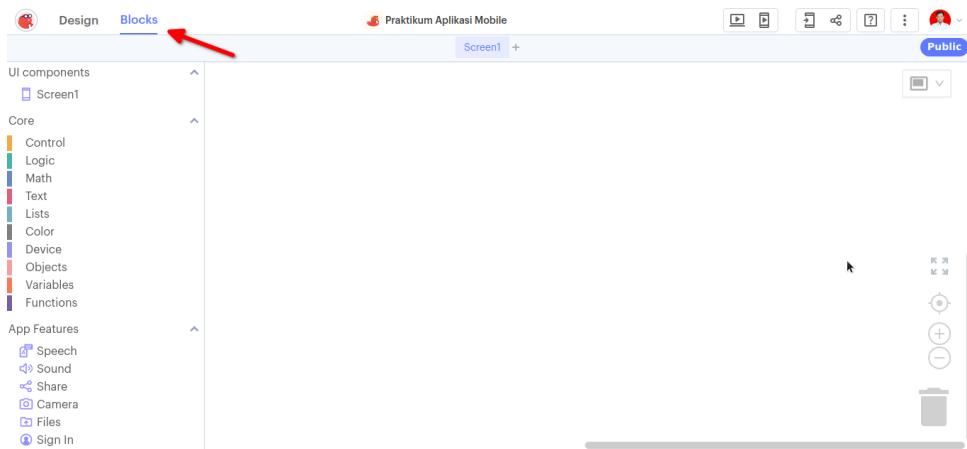
Gambar 1.4: Tampilan Laman Pembuatan Aplikasi

5. Thunkable lalu akan mengalihkan secara otomatis ke kanvas antarmuka aplikasi. Di halaman ini memiliki dua jendela utama yaitu **Design** dan **Block**



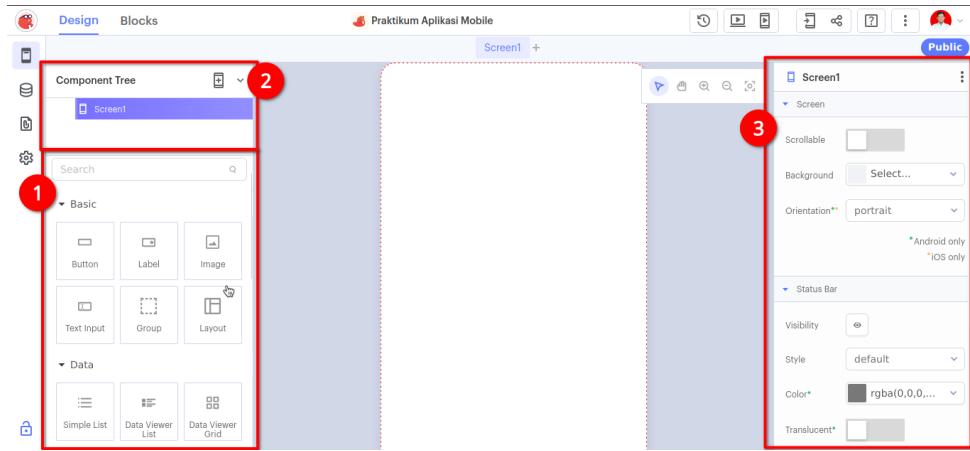
Gambar 1.5: Tampilan Laman Utama Editor

6. Jendela saat ini **Design** digunakan untuk membuat antarmuka. Sedangkan **Block** digunakan untuk mengatur perilaku antarmuka



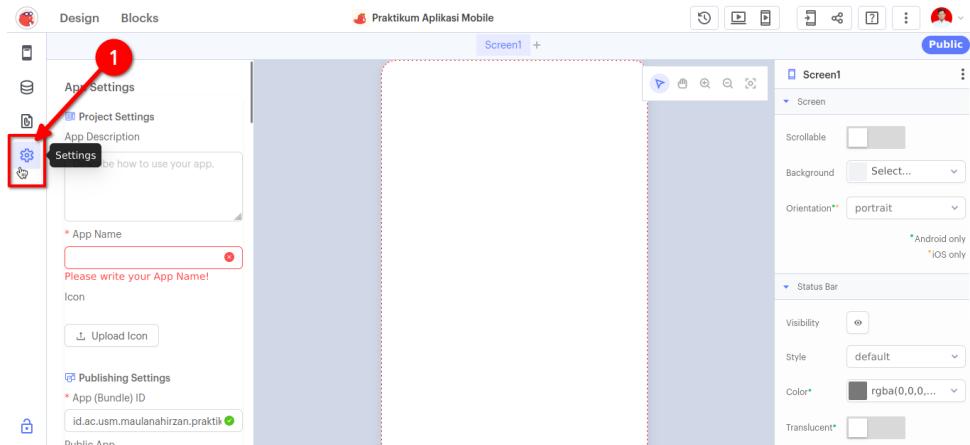
Gambar 1.6: Tampilan Laman Utama Blok

7. Kembali ke mode **Design**, dan dibagian inilah mahasiswa dapat menggunakan **Add Components** yang ada di sebelah kiri untuk **menambah komponen**, **Component Tree** untuk **Fokus** dan **Hapus Komponen** dan **Kustomisasi Objek** di sebelah kanan.



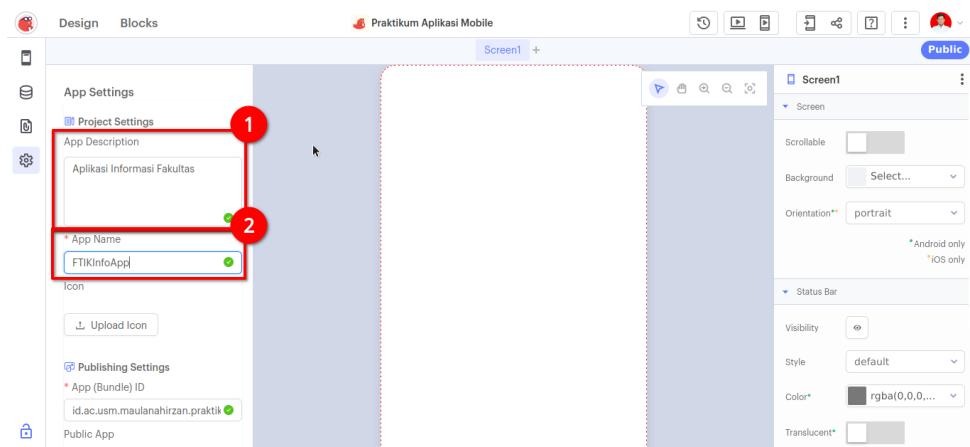
Gambar 1.7: Tampilan Laman Mode **Design** dan Fitur Lainnya

8. Sebelum memasukkan komponen UI ke Kanvas, klik **Settings** yang ada di panel sebelah kiri. Klik **Icon Roda Gigi**



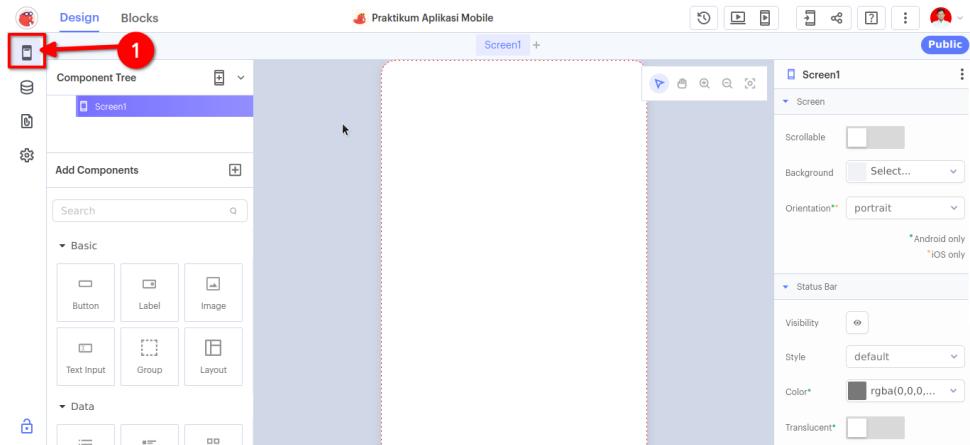
Gambar 1.8: Konfigurasi Aplikasi

9. Di bagian **App Description** dan **App Name**, isi sesuai dengan contoh:



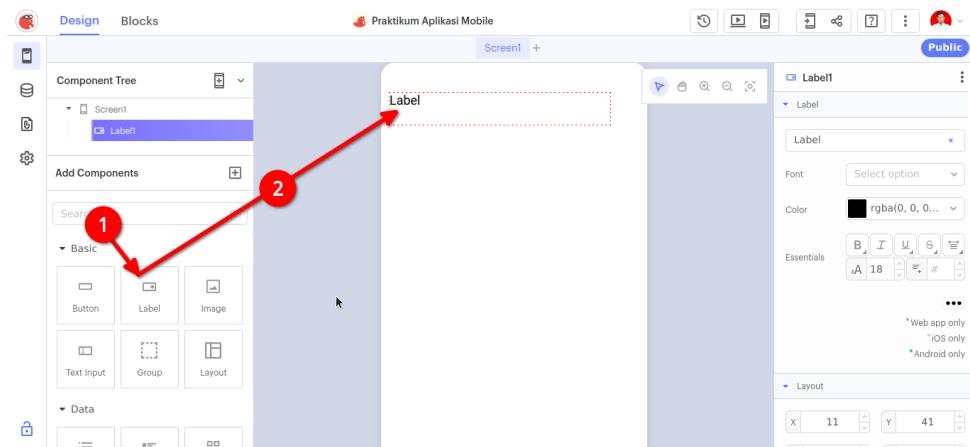
Gambar 1.9: Konfigurasi Aplikasi

10. Kembali ke mode **Designer** dengan klik **Icon HP** di atas **Icon Database** di panel sebelah kiri



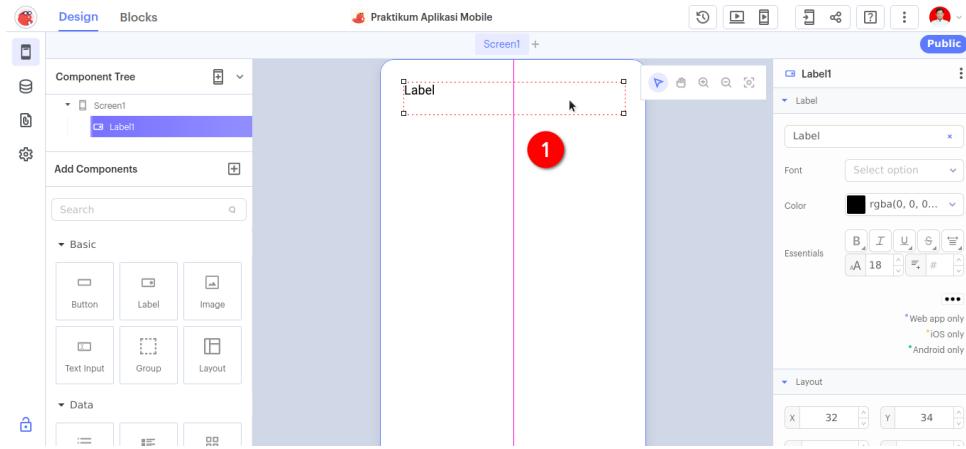
Gambar 1.10: Kembali ke Mode Designer

11. Lalu buatlah antarmuka sederhana. Tarik komponen **Label** ke **Kanvas**



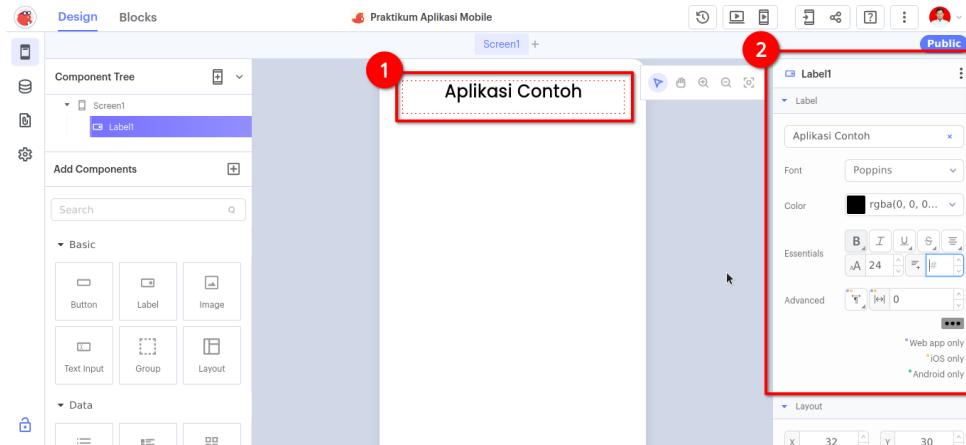
Gambar 1.11: Memasukkan Label

12. Atur ulang tata letak **Label** agar tepat ada di tengah. Akan muncul garis warna ungu seperti di Gambar:



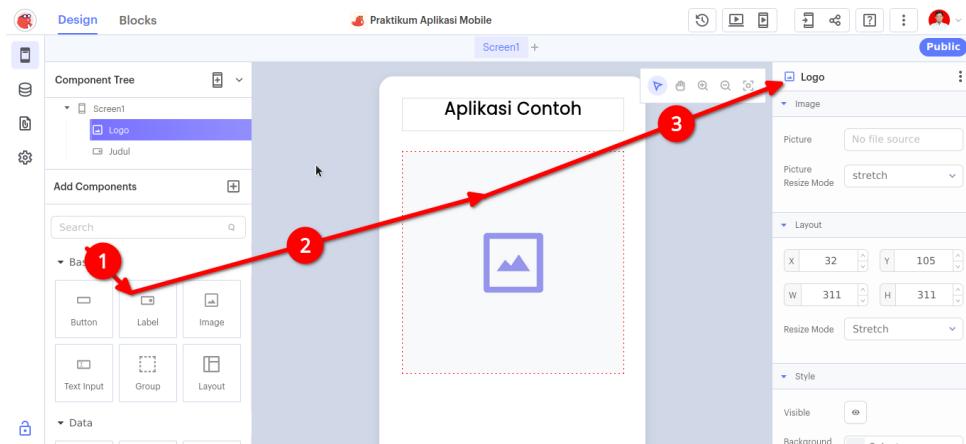
Gambar 1.12: Atur Ulang Komponen

13. Isi dengan judul aplikasi dengan menggunakan **Panel Kanan**. Atur juga elemen lainnya agar terlihat menarik



Gambar 1.13: Kustomisasi Label

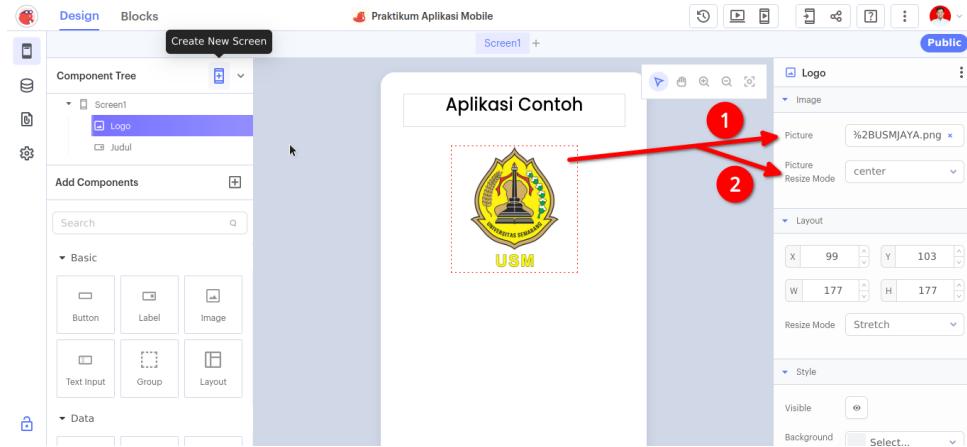
14. Berikutnya tambahkan komponen **Image** ke **Kanvas**. Pastikan **ID Komponen** diganti dengan **Logo** dan berada di tengah aplikasi. Lihat Gambar:



Gambar 1.14: Menambahkan komponen **Image**

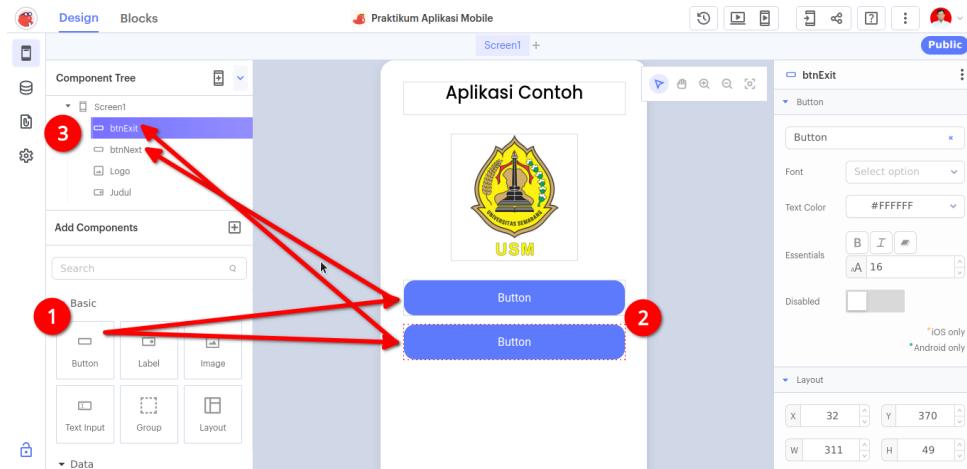
15. Untuk mengganti gambar dengan logo cukup memberikan link url berikut ke **Panel Kanan**, dan atur agar gambar terlihat bagus.

- URL : https://1.bp.blogspot.com/-iPhCDfL8S_c/XohGexgk4jI/AAAAAAAAGaA/F7Csvkx0FRs0naEn_f19ZNNQ_vaV_TZDgCLcBGAsYHQ/s1600/LOGO%2BUSHMAYA.png



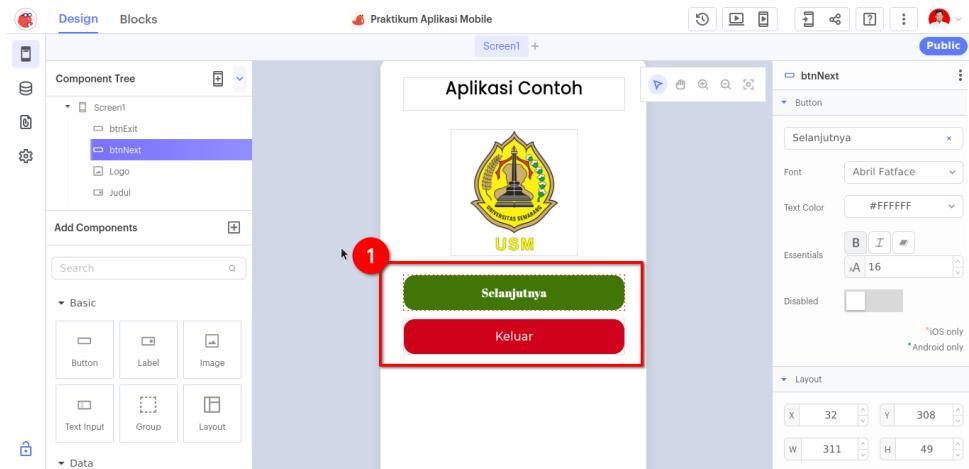
Gambar 1.15: Mengganti Gambar Komponen **Image**

16. Berikutnya adalah memberikan komponen lagi berupa dua (2) Tombol. Beri ID sebagai **btnNext** dan **btnExit** seperti gambar berikut:



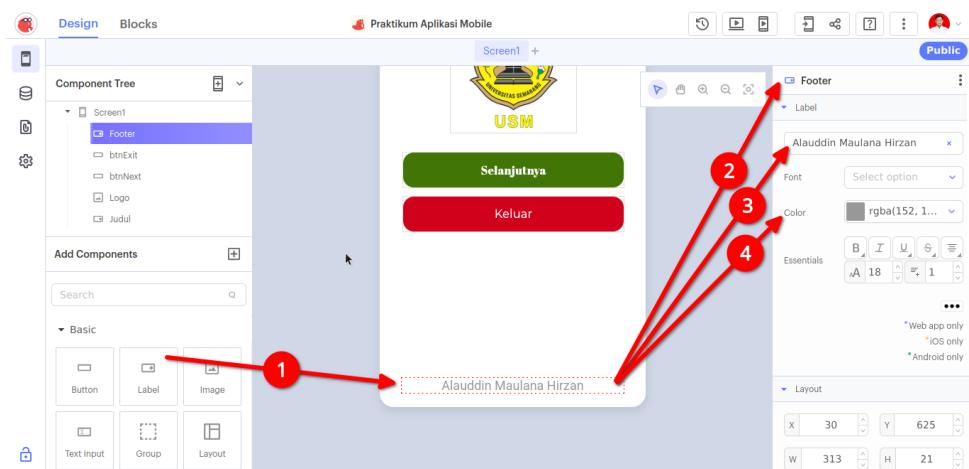
Gambar 1.16: Menambahkan Komponen **Button**

17. Berikan teks kepada **Button** dan hias secara **bebas**. Perhatikan contoh Gambar:



Gambar 1.17: Mengubah Komponen **Button**

18. Untuk penghias akhir, berikan **footer** di bawahnya dengan **Label** dengan font berukuran kecil dan warna abu-abu. Isi teks lihat contoh:



Gambar 1.18: Footer Aplikasi dengan Label

Bab 2

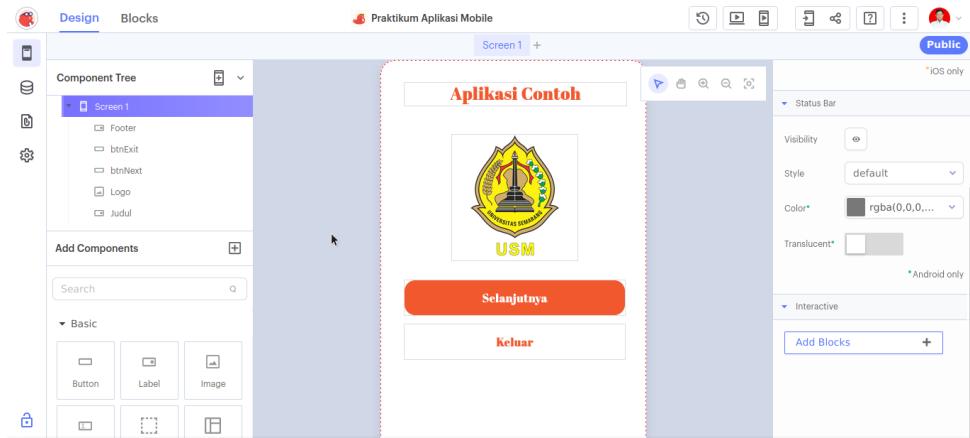
Praktikum 2

2.1 Navigasi Halaman

Di bagian ini mahasiswa diajarkan bagaimana membuat navigasi antar layar dengan menggunakan **Thunkable**. Mahasiswa diwajibkan menyelesaikan **Praktikum 1**, sebelum melanjutkan **Praktikum 2**.

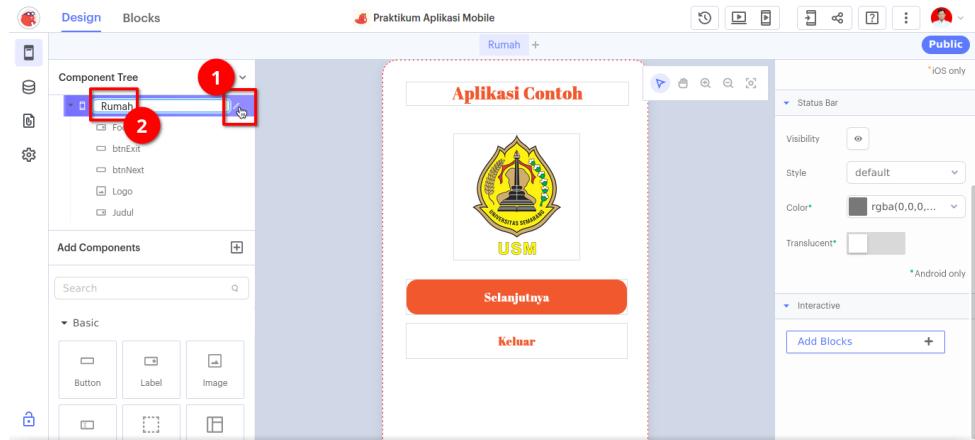
2.2 Tutorial

1. Buka kembali proyek yang sudah dibuat sebelumnya.



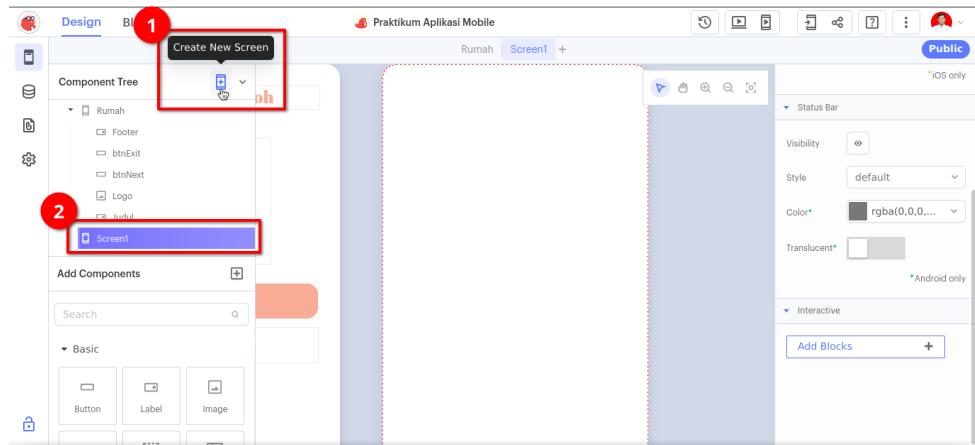
Gambar 2.1: Membuka Proyek Sebelumnya

2. Ubah **Komponen Screen 1** dengan nama baru **Home** atau **Rumah** dengan menekan tombol kecil di samping komponen. Lalu tekan **Enter**



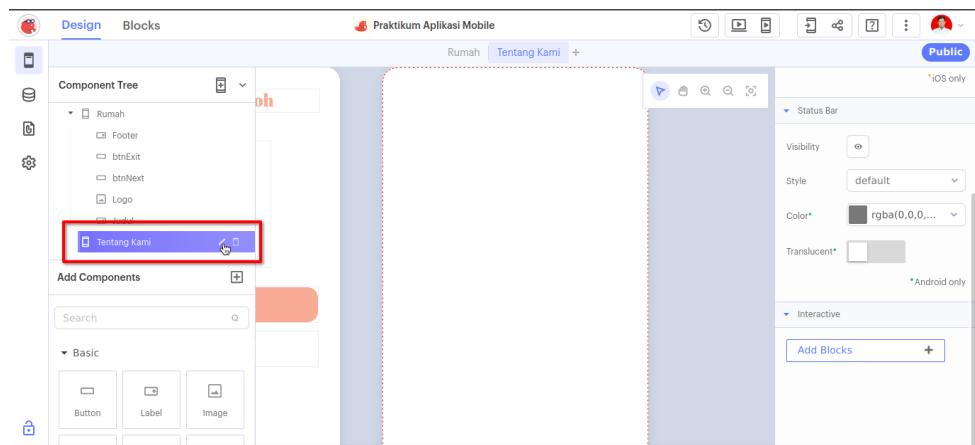
Gambar 2.2: Mengubah Layar Awal

3. Tambahkan **Layar Baru** dengan melakukan klik **Icon** yang ada di sebelah kanan tulisan **Component Tree**.



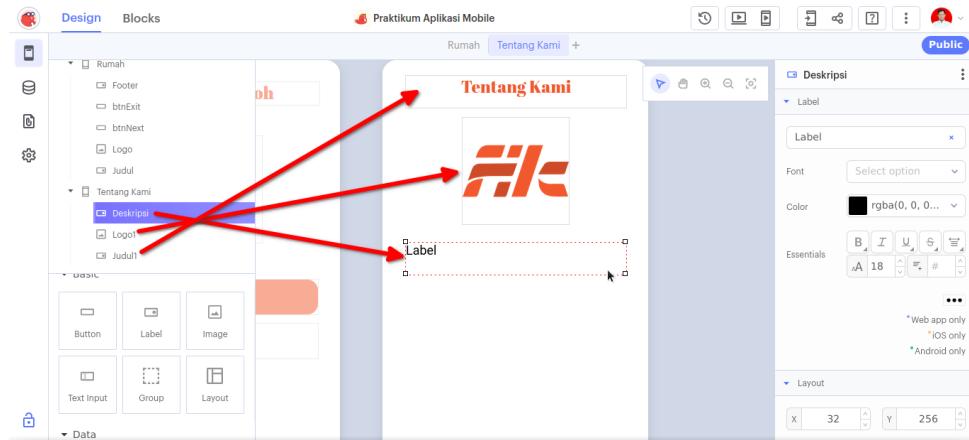
Gambar 2.3: Menambahkan Layar Baru

4. Ubah **Layar Baru** tersebut menjadi **Tentang Kami**



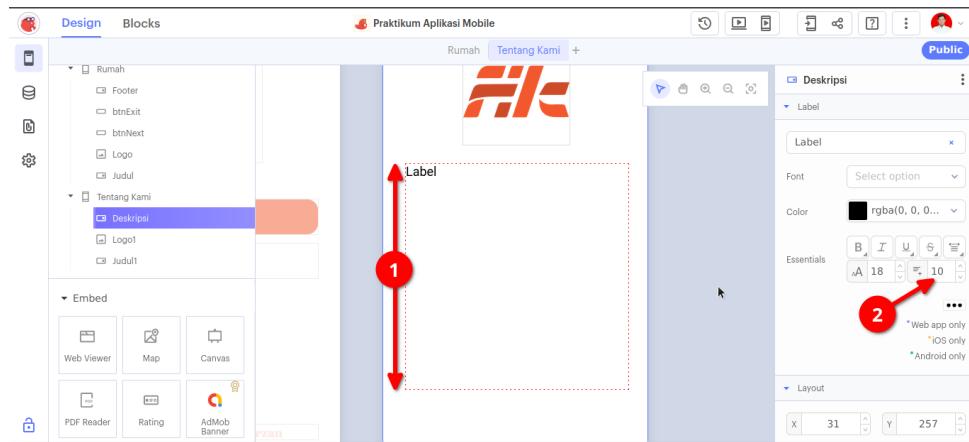
Gambar 2.4: Mengubah Nama Layar

5. Masukkan komponen-komponen seperti 1 **Label** untuk Judul, 1 **Image** untuk Logo FTIK, dan 1 **Label** untuk **Deskripsi**. Lihat Contoh:
 Gunakan Link : <https://ftik.usm.ac.id/wp-content/uploads/2022/12/Favicon-FTIK-USM.png>



Gambar 2.5: Tampilan Layar Kedua

6. Agar komponen **Label** terakhir dapat digunakan untuk **Teks Banyak**, pertinggi **Komponen Label**, dan berikan jumlah baris di sisi kanan. Lihat Gambar:



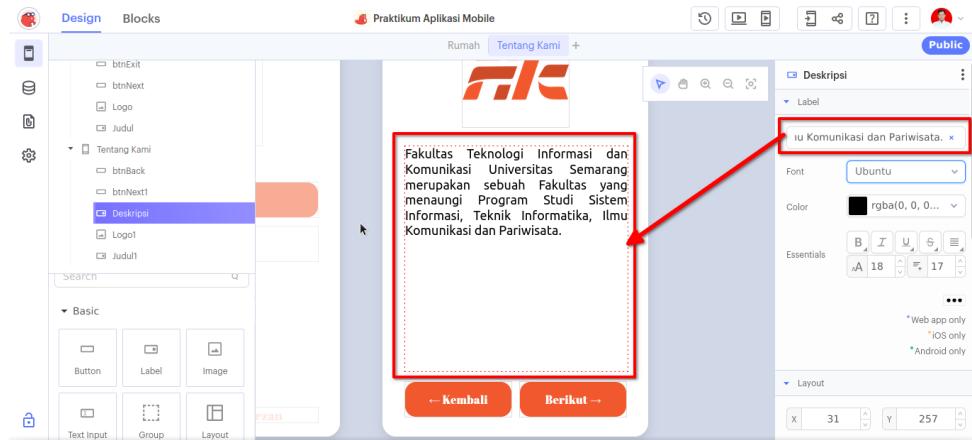
Gambar 2.6: Memodifikasi Label

7. Pastikan di bawah **Label** ada sisa untuk meletakkan dua tombol. Masukkan 2 **Button** tepat di bawah **Label Lebar** tersebut. Perhatikan Gambar dan ID masing-masing Tombol:



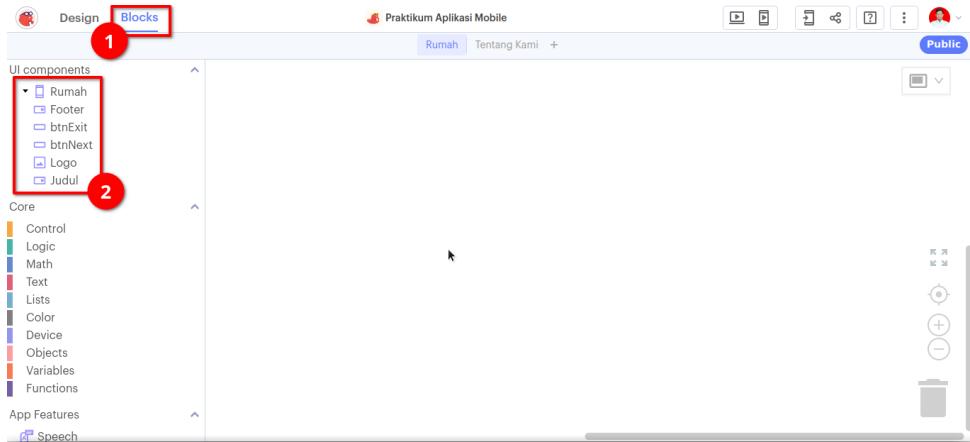
Gambar 2.7: Meletakkan 2 Tombol

- Kemudian isi label dengan **Deskripsi Fakultas** dari FTIK. Label tidak menerima Enter dalam tulisan. Gunakan **Notepad** untuk merapikan tulisan. Lihat Gambar:



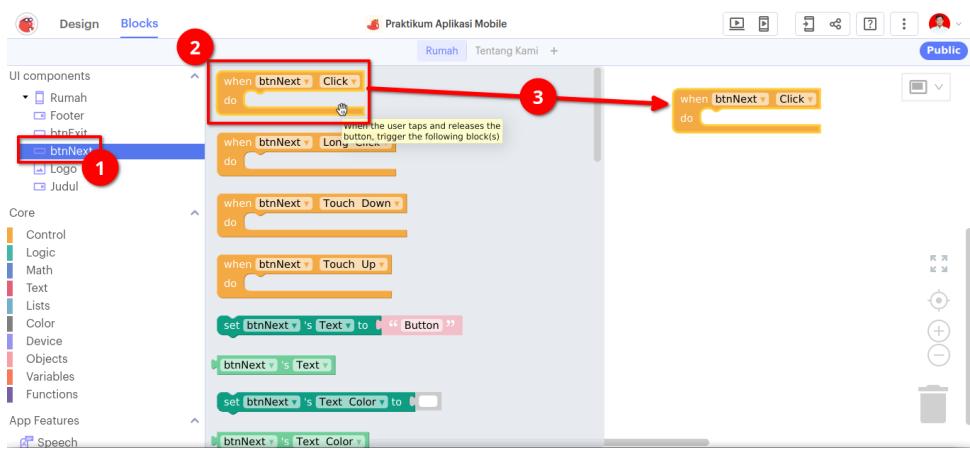
Gambar 2.8: Mengisi Deskripsi Fakultas

- Tampilan sudah selesai. Maka langkah berikutnya adalah memberikan alur navigasi. Pastikan **Layar Pertama** sudah di klik atau dipilih terlebih dahulu. Di tahap ini mahasiswa masuk ke mode **Blocks**



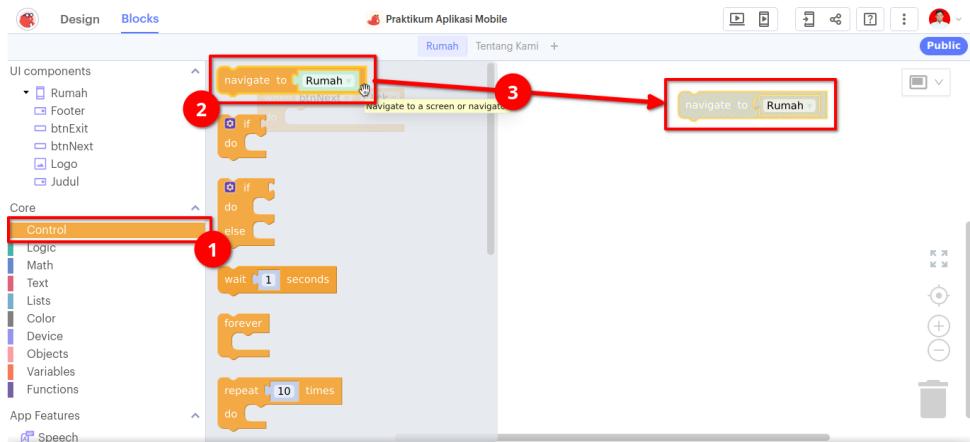
Gambar 2.9: Membuka Mode Blocks

10. Untuk memberikan aksi ke **btnNext** milik **Home** atau **Rumah**. Klik-dan-Tarik **btnNext**, pilih **Blok Kuning** dengan tulisan **When btnNext Click do** ke **Kanvas**



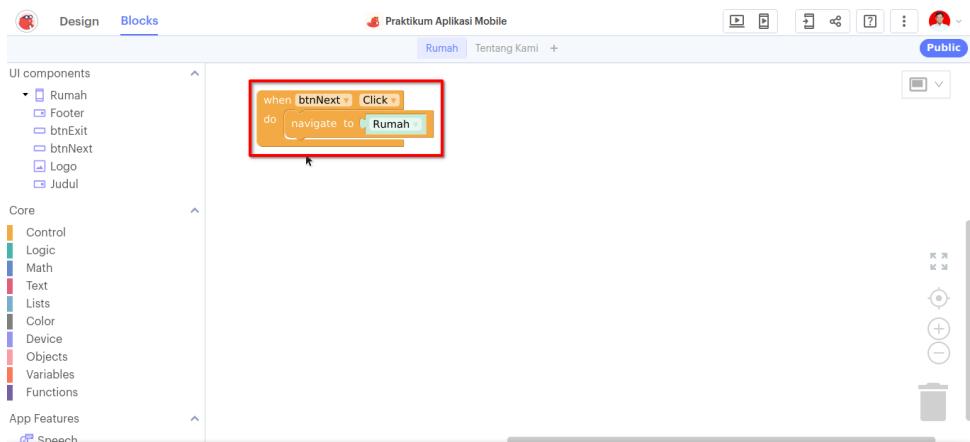
Gambar 2.10: Menarik Blok Klik btnNext

11. Untuk bisa berpindah ke **Laman Tentang Kami**, gunakan **Kategori Control** dengan **Blok navigate to**. Lihat Gambar:



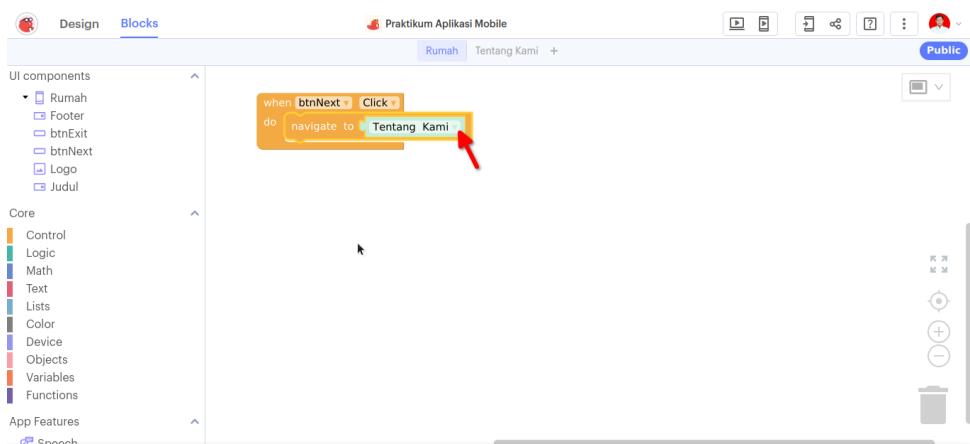
Gambar 2.11: Menarik Blok Navigasi

12. Langkah terakhir adalah mencocokkan kedua potongan tersebut menjadi satu bagian. Lihat Gambar:



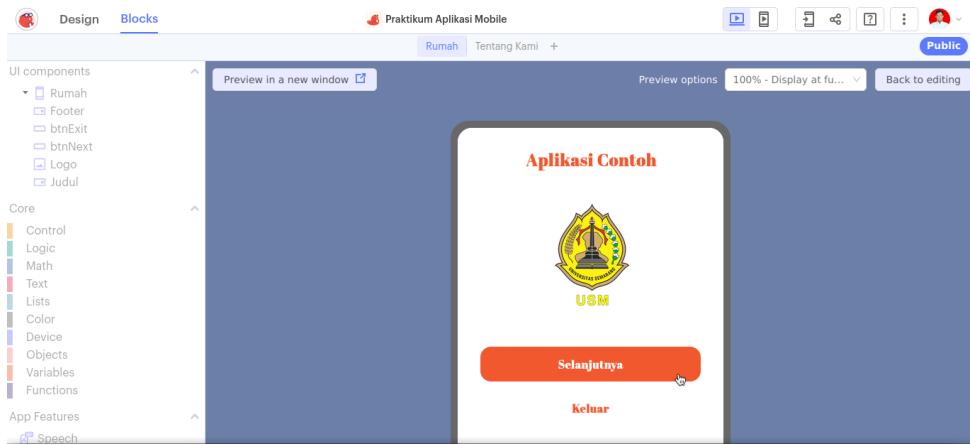
Gambar 2.12: Menyatukan Potongan Blok

13. Ubah arah navigasi dari **Rumah** ke **Tentang Kami**



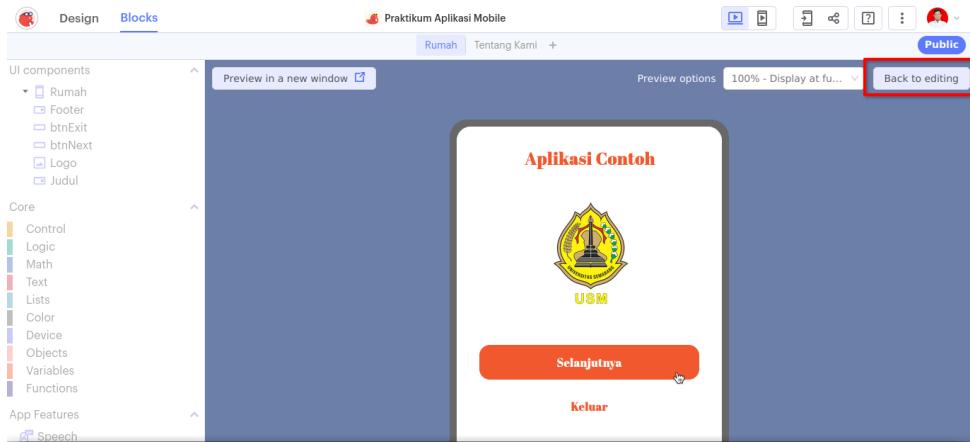
Gambar 2.13: Mengubah Arah Navigasi

14. Tes aplikasi dengan menekan **Computer Play** di bagian atas. Bukan **Phone Play**



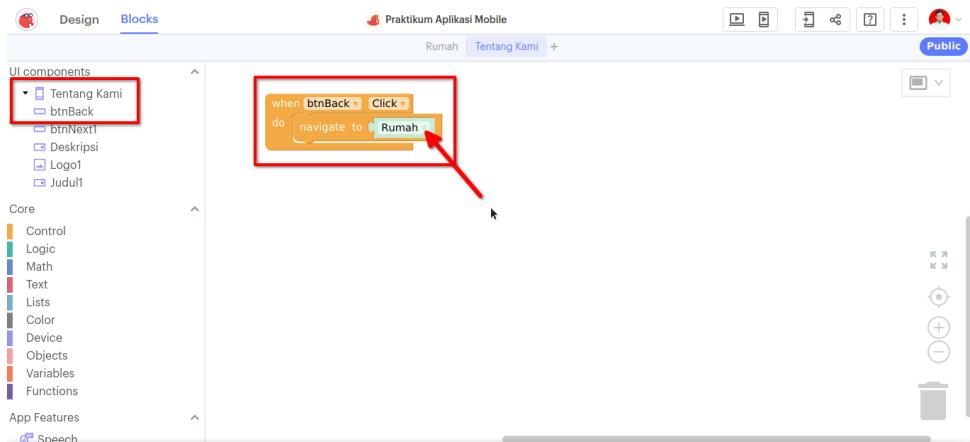
Gambar 2.14: Menguji Aplikasi

15. Jika sudah klik **Back to Editing** untuk kembali ke mode semula.



Gambar 2.15: Kembali ke Editing

16. Lakukan hal yang sama dengan tombol **btnBack** yang ada di **Tentang Kami**. Pastikan **Tentang Kami** sudah dipilih sebelum masuk mode **Blocks**



Gambar 2.16: Navigasi Mundur

Bab 3

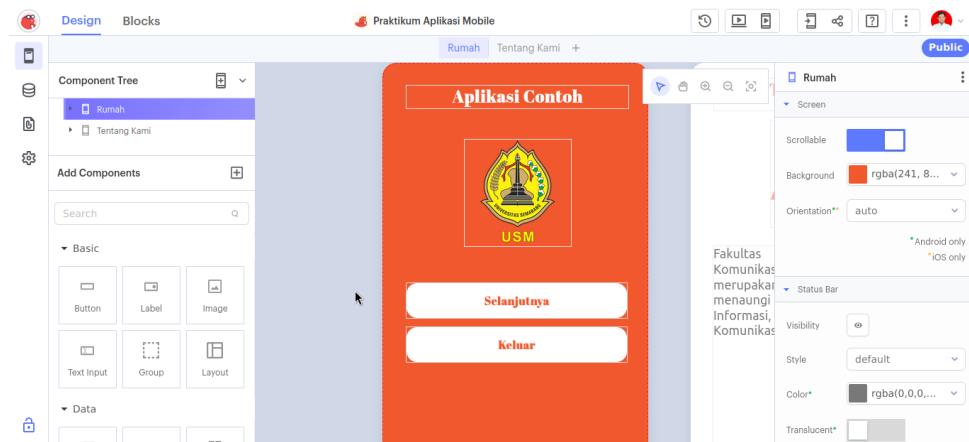
Praktikum 3

3.1 Konten Tambahan

Di bagian ini mahasiswa diajarkan menambahkan konten tambahan beserta navigasinya menggunakan **Thunkable**. Mahasiswa diwajibkan menyelesaikan **Praktikum 2**, sebelum melanjutkan **Praktikum 3**.

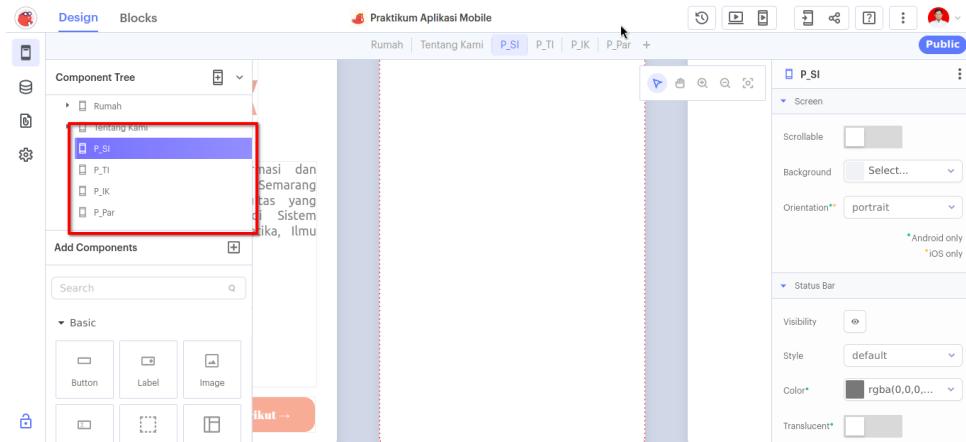
3.2 Tutorial

1. Buka kembali **Thunkable**, lalu buka projek sebelumnya.



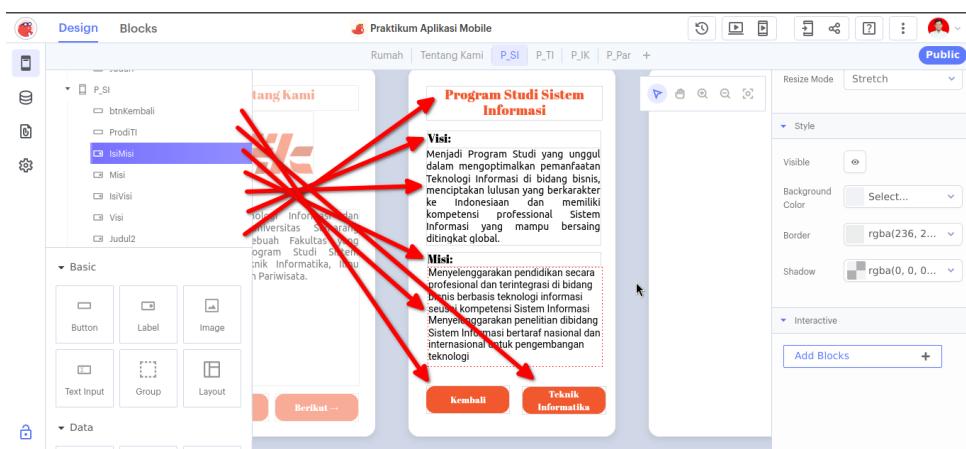
Gambar 3.1: Buka Projek

2. Buat **Empat** halaman berikutnya dengan nama **P_SI**, **P_TI**, **P_IK**, dan **P_Par**



Gambar 3.2: Buat Halaman Baru

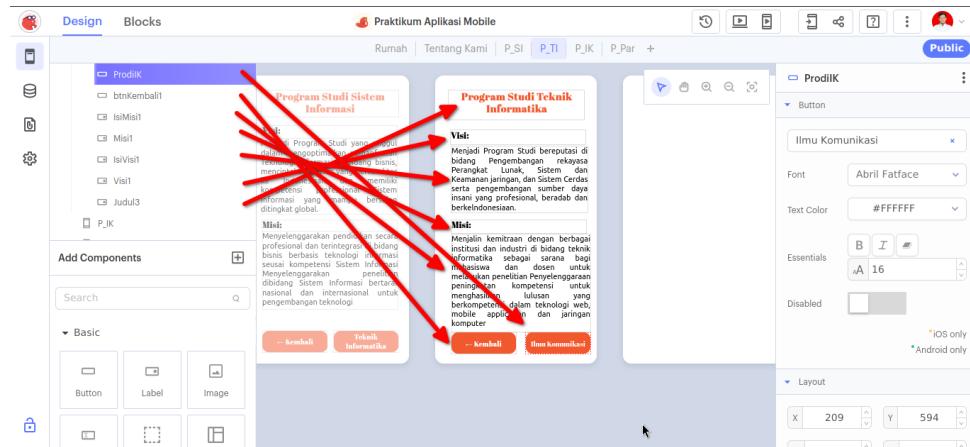
3. Dimulai dari halaman **P_SI**, masukkan komponen berikut: (Isi dapat dicek di ftik.usm.ac.id)
 - (a) Label (Judul)
 - (b) Label (Visi)
 - (c) Label (Isi Visi)
 - (d) Label (Misi)
 - (e) Label (Isi Misi)
 - (f) Button (Teknik Informatika) → ID: **ProdiTI**
 - (g) Button (Kembali) → ID: **btnKembali**



Gambar 3.3: Komponen Halaman P_SI

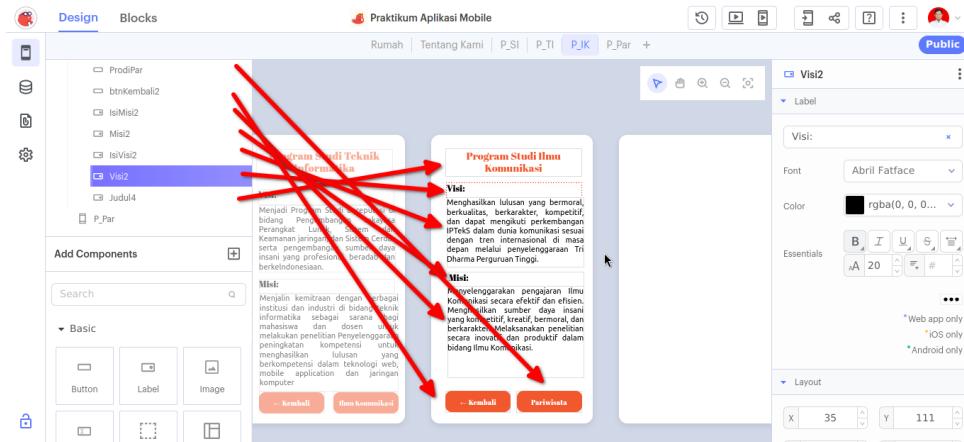
4. Lanjutkan dengan halaman **P_TI** dengan komponen sebagai berikut (Sama dengan sebelumnya):
 - (a) Label (Judul)
 - (b) Label (Visi)

- (c) Label (Isi Visi)
- (d) Label (Misi)
- (e) Label (Isi Misi)
- (f) Button (Ilmu Komunikasi) → ID: **ProdiIK**
- (g) Button (Kembali) → ID: **btnKembali**



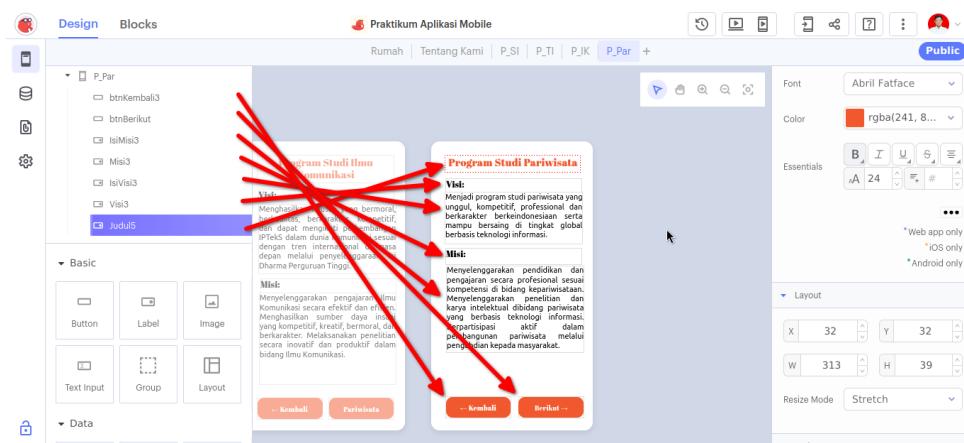
Gambar 3.4: Komponen Halaman P _ TI

5. Lanjutkan dengan halaman **P_IK** dengan komponen sebagai berikut (Sama dengan sebelumnya):
 - (a) Label (Judul)
 - (b) Label (Visi)
 - (c) Label (Isi Visi)
 - (d) Label (Misi)
 - (e) Label (Isi Misi)
 - (f) Button (Pariwisata) → ID: **ProdiPar**
 - (g) Button (Kembali) → ID: **btnKembali**



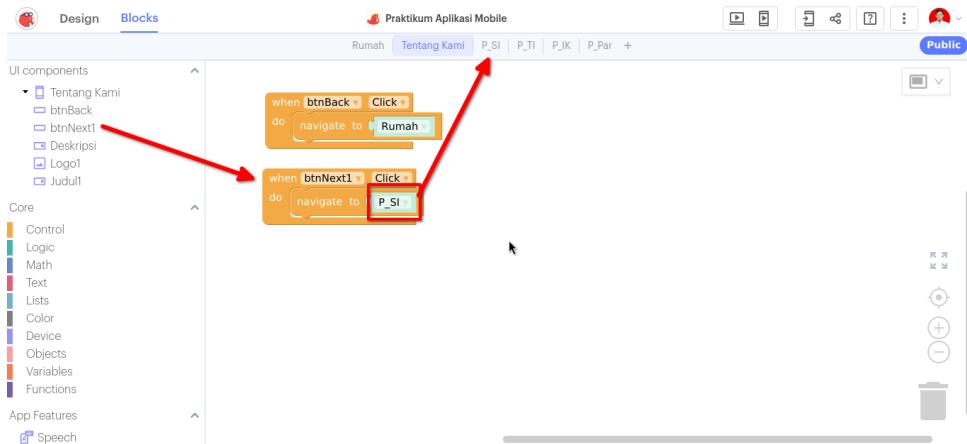
Gambar 3.5: Komponen Halaman P_IK

6. Terakhir, lanjutkan dengan halaman **P_Par** dengan komponen sebagai berikut (Sama dengan sebelumnya):
 - (a) Label (Judul)
 - (b) Label (Visi)
 - (c) Label (Isi Visi)
 - (d) Label (Misi)
 - (e) Label (Isi Misi)
 - (f) Button (Berikut) → ID: **btnBerikut**
 - (g) Button (Kembali) → ID: **btnKembali**



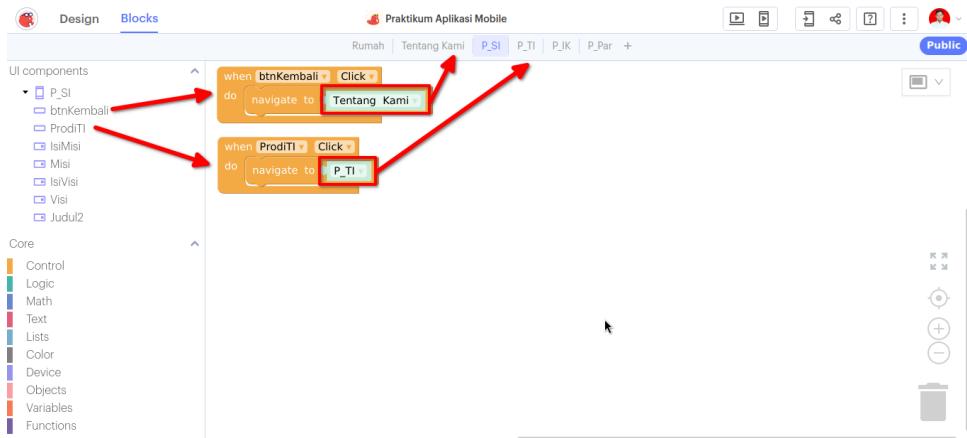
Gambar 3.6: Komponen Halaman P_Par

7. Buka halaman **Tentang Kami**, dan masuk ke mode **Blocks**. Buatlah blok untuk tombol **btnNext** seperti berikut:



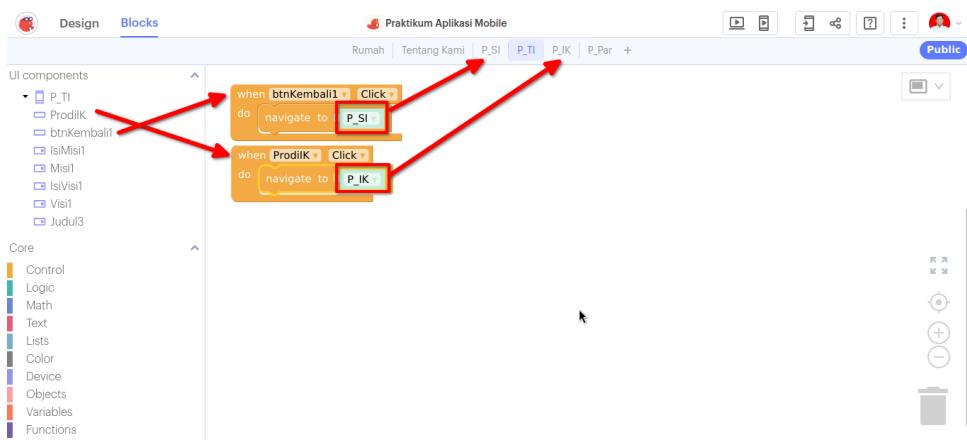
Gambar 3.7: Blok Aksi btnNext Tentang Kami

8. Buka halaman **P_SI**, dan masuk ke mode **Blocks**. Buatlah blok untuk tombol **btnKembali** dan **ProdiTI** seperti berikut:



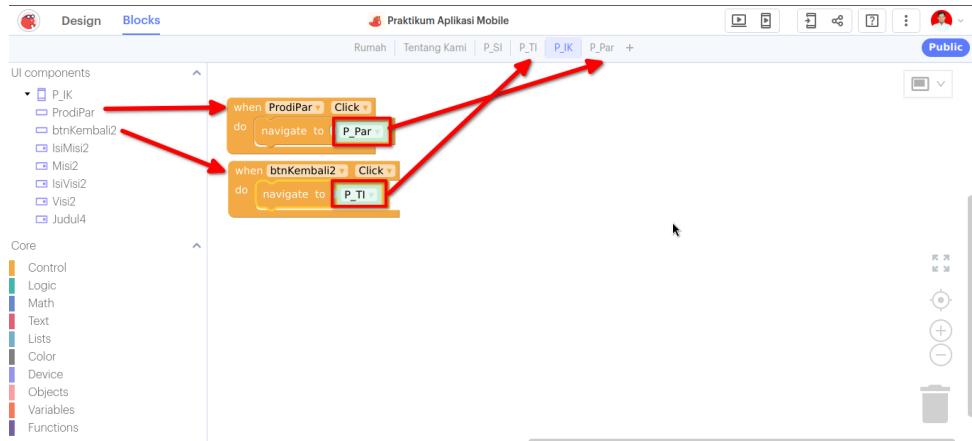
Gambar 3.8: Blok Aksi btnKembali dan ProdiTI

9. Buka halaman **P_TI**, dan masuk ke mode **Blocks**. Buatlah blok untuk tombol **btnKembali** dan **ProdiIK** seperti berikut:



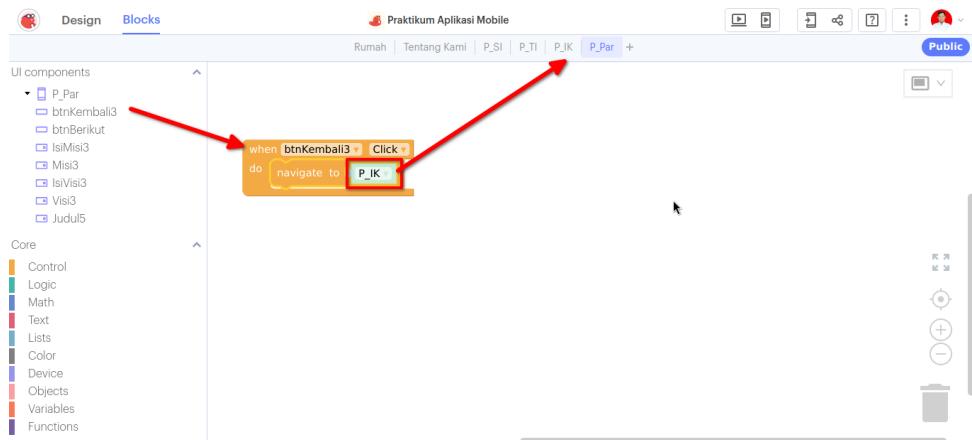
Gambar 3.9: Blok Aksi btnKembali dan ProdiIK

10. Buka halaman **P_IK**, dan masuk ke mode **Blocks**. Buatlah blok untuk tombol **btnKembali** dan **ProdiPar** seperti berikut:



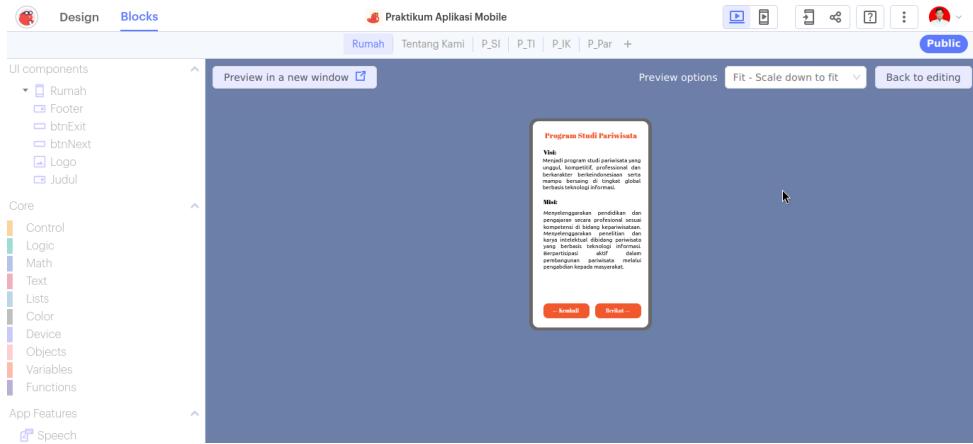
Gambar 3.10: Blok Aksi btnKembali dan ProdiPar

11. Buka halaman **P_Par**, dan masuk ke mode **Blocks**. Buatlah blok untuk tombol **btnKembali** seperti berikut:



Gambar 3.11: Blok Aksi btnKembali

12. Uji Aplikasi untuk memastikan **Flow Halaman** sesuai



Gambar 3.12: Pengujian Desain

Bab 4

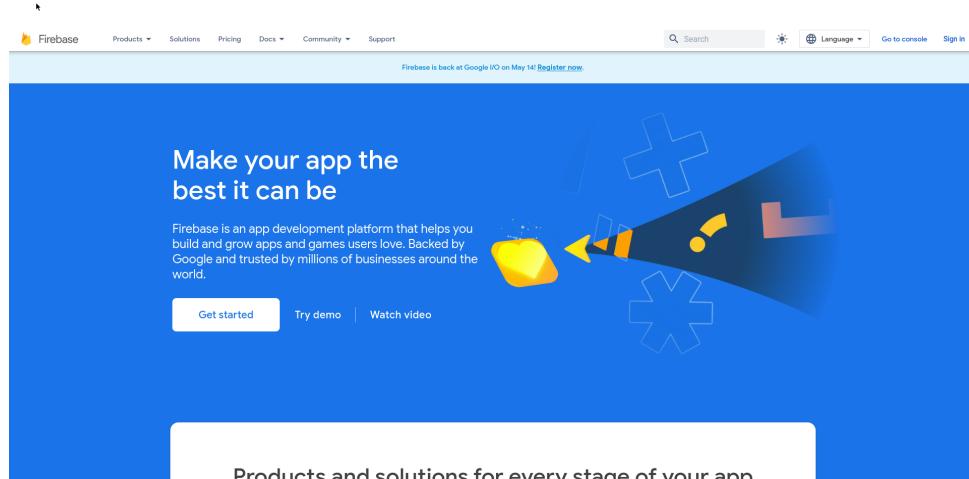
Praktikum 4

4.1 Konektivitas Database

Di bagian ini mahasiswa diajarkan Bagaimana membuat database di Google Firebase dan menghubungkannya ke projek aplikasinya. Mahasiswa diwajibkan menyelesaikan **Praktikum 3**, sebelum melanjutkan **Praktikum 4**.

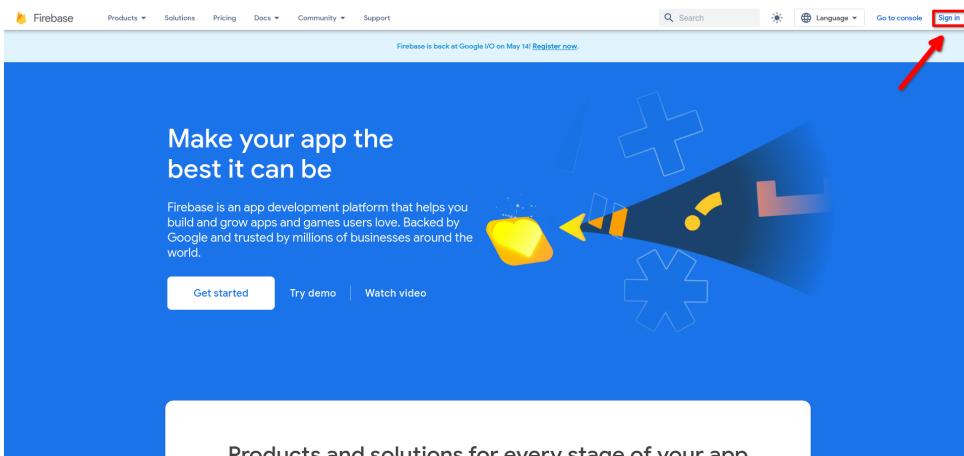
4.2 Tutorial

1. Buka website **Thunkable** dan **Google Firebase** melalui link berikut: <https://firebase.google.com>



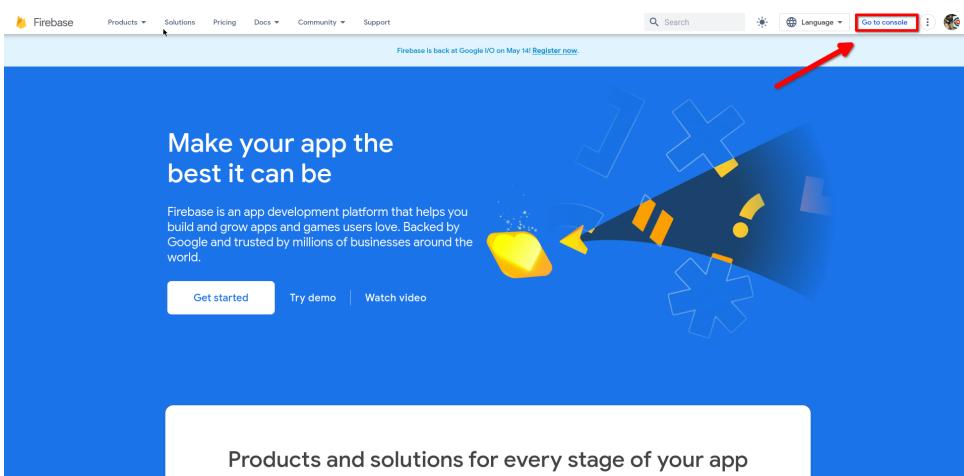
Gambar 4.1: Buka Web Firebase

2. Klik **Sign-In** untuk masuk ke dalam sistem **Firebase**



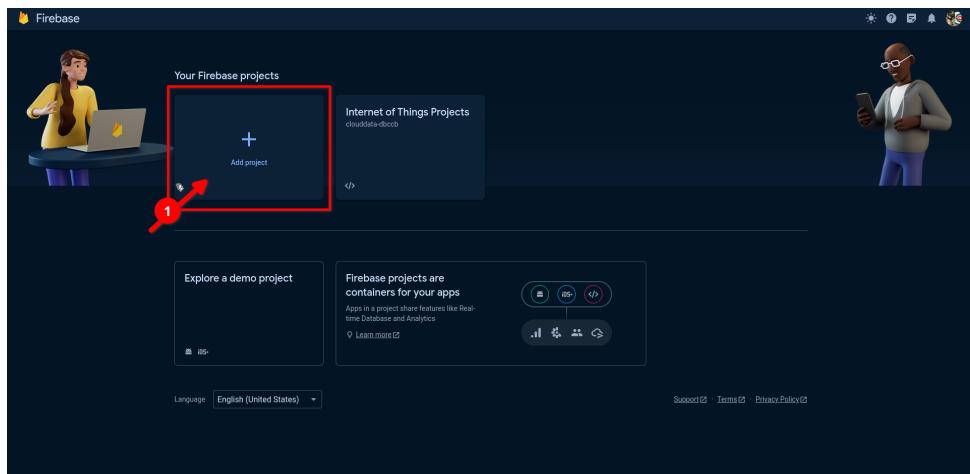
Gambar 4.2: Login ke Firebase

3. Jika kembali ke halaman depan atau sudah pernah mengakses **Firebase**, cukup Klik **Go to console**.



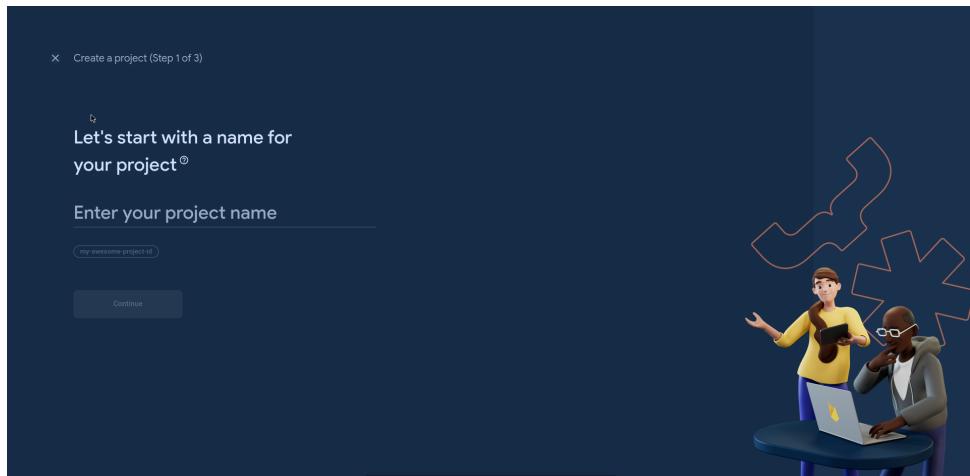
Gambar 4.3: Membuka Console

4. **Firebase** akan memperlihat halaman projek kan klik tanda Plus + untuk menambahkan proyek baru



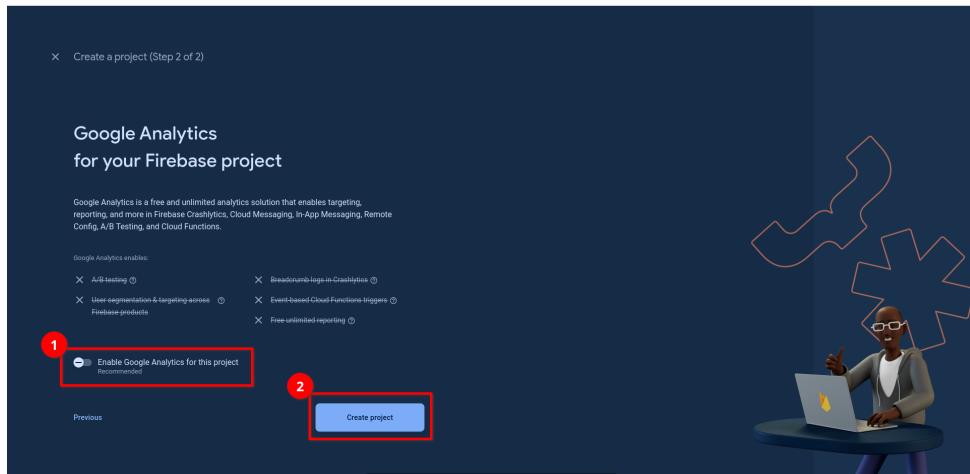
Gambar 4.4: Menambah proyek baru

5. Masukkan nama proyek dengan nama yang mudah diingat. Lalu klik **Continue**



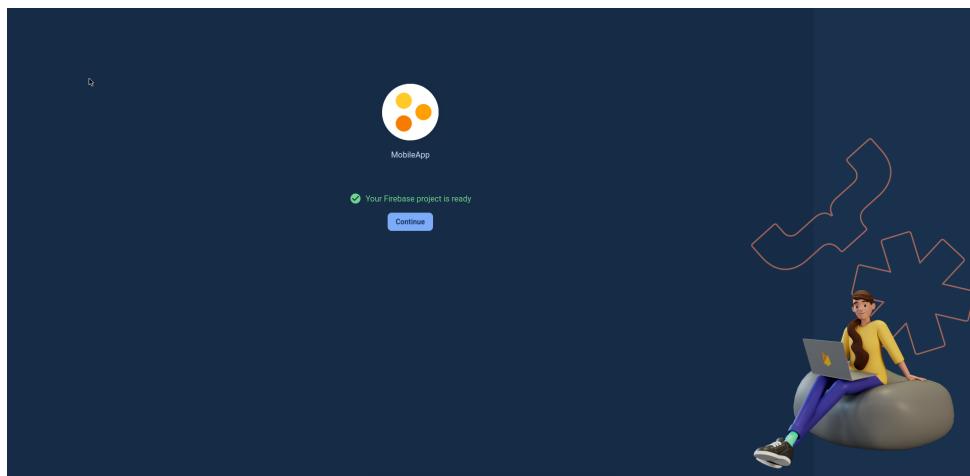
Gambar 4.5: Memberi nama proyek

6. Di halaman berikutnya akan menanyakan untuk **Google Analytic**. Cukup matikan opsi **Enable Google Analytic**. Lalu pilih **Create Project**



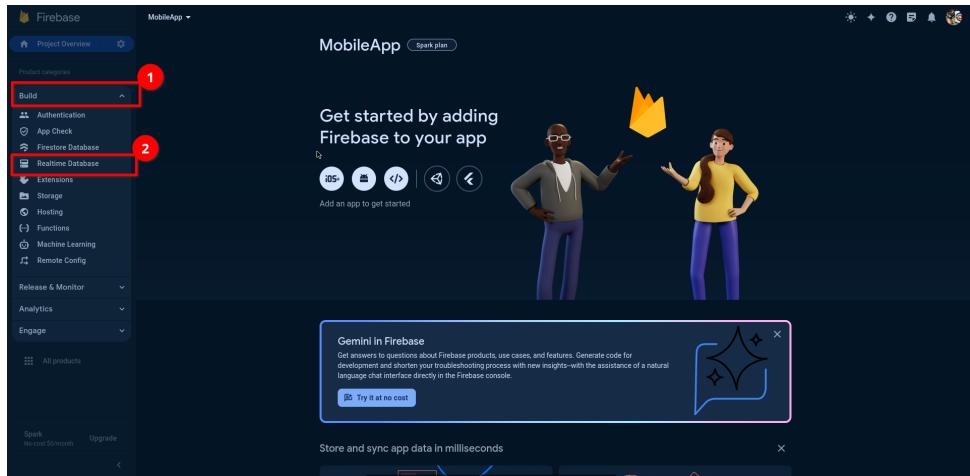
Gambar 4.6: Mematikan opsi analytic

7. Tunggu **Firebase** membuat proyek tersebut
8. Jika sudah selesai, klik **Continue**



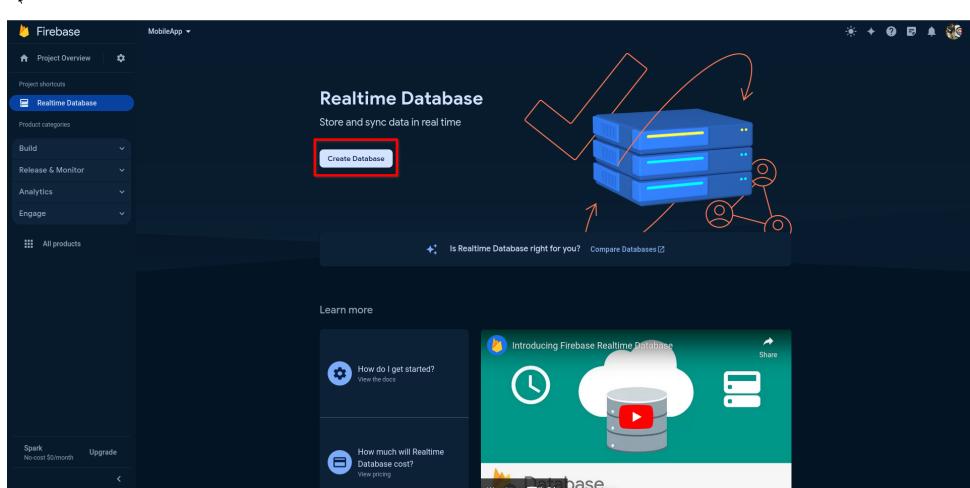
Gambar 4.7: Proyek selesai dibuat

9. Kemudian akan diarahkan ke halaman **Dashboard Firebase**. Dari sini mahasiswa akan membuat database dengan klik **Build** di samping kanan dan pilih **Realtime Database**



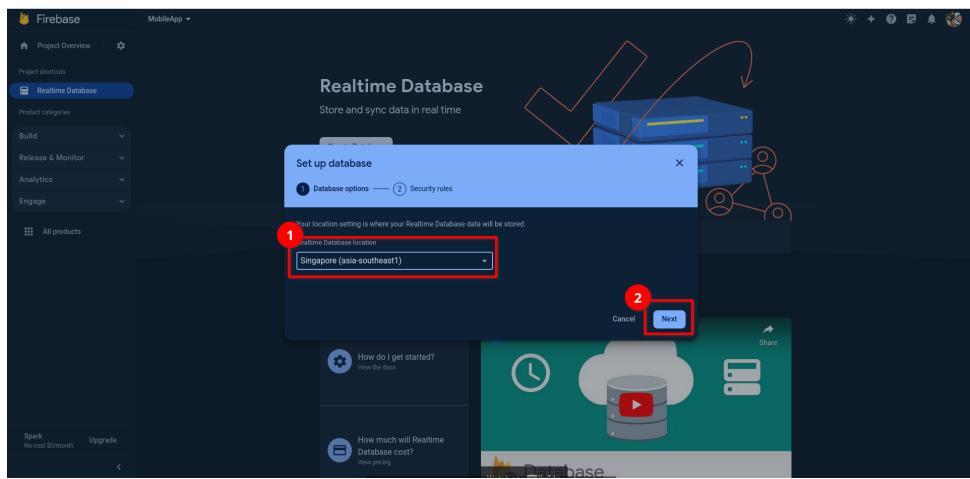
Gambar 4.8: Navigasi ke Realtime Database

10. Untuk membuat database, cukup klik **Create Database**



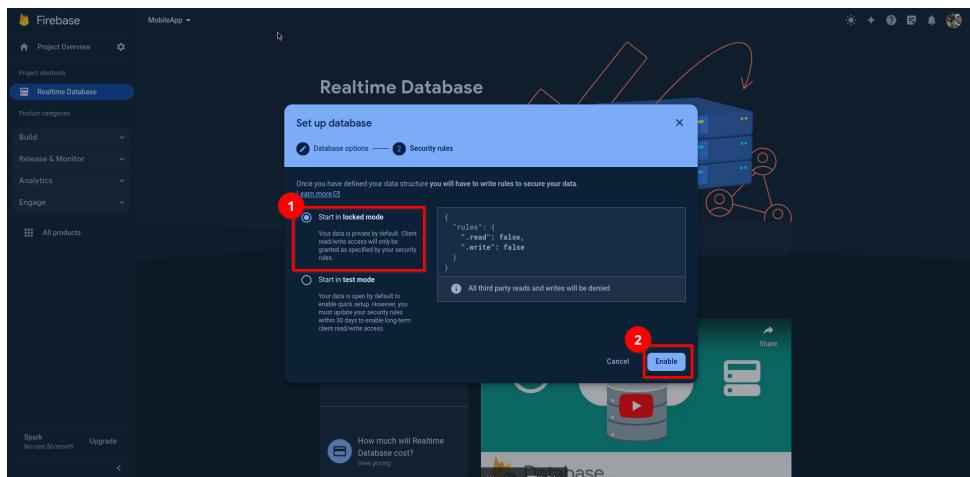
Gambar 4.9: Membuat Realtime Database

11. Berikutnya adalah memilih lokasi database akan dibuat, pilih **Singapore** dan **Next**



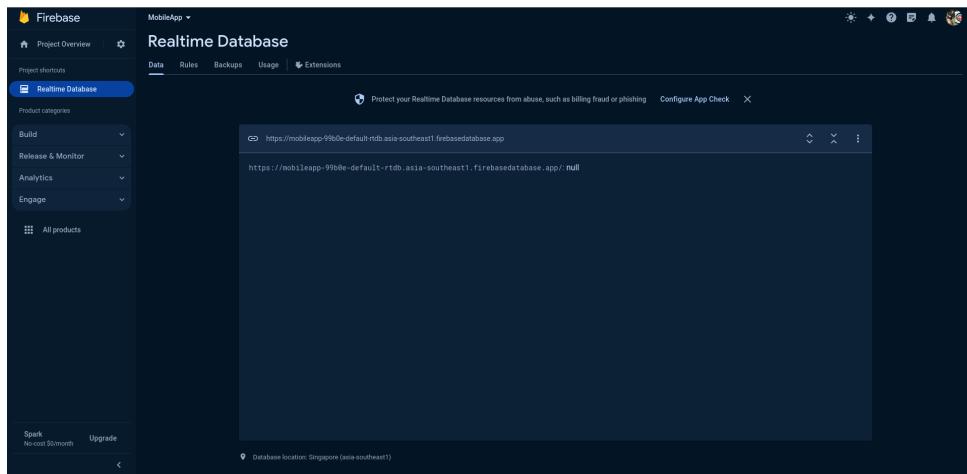
Gambar 4.10: Memilih lokasi database

12. Lalu dikonfigurasi berikutnya memilih **rules** untuk melindungi akses dari pihak luar. Pilih **Locked Mode** dan **Enable**



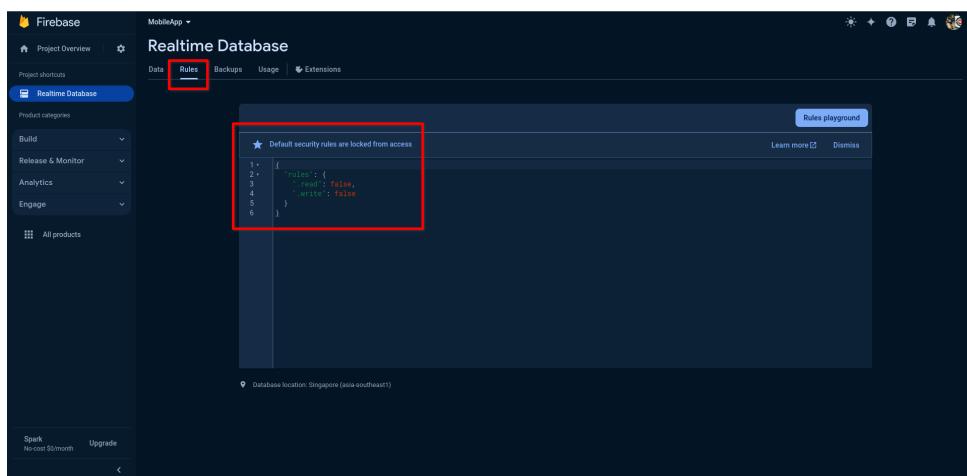
Gambar 4.11: Mengatur keamanan database

13. Tunggu **Firebase** melakukan provisi database
14. Jika sukses akan terlihat seperti berikut



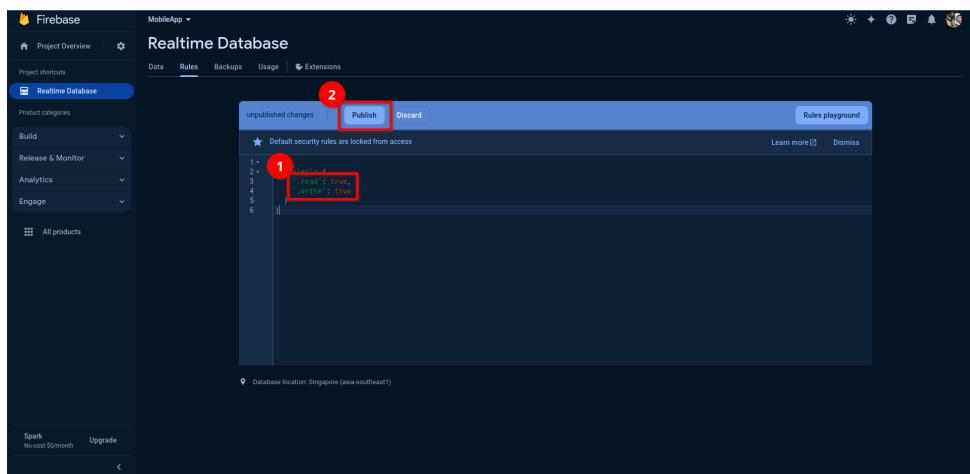
Gambar 4.12: Tampilan Realtime Database

15. Berikutnya mengatur keamanan database, klik **Rules** di bagian atas database.



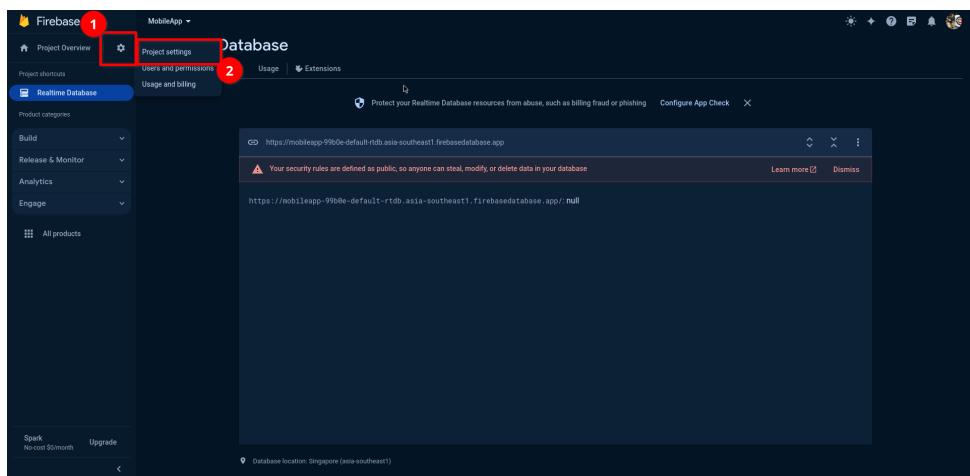
Gambar 4.13: Mengatur akses database

16. Untuk mengubah akses database cukup mudah, dengan mengubah nilai **false** menjadi **true**. Lalu klik **Publish**



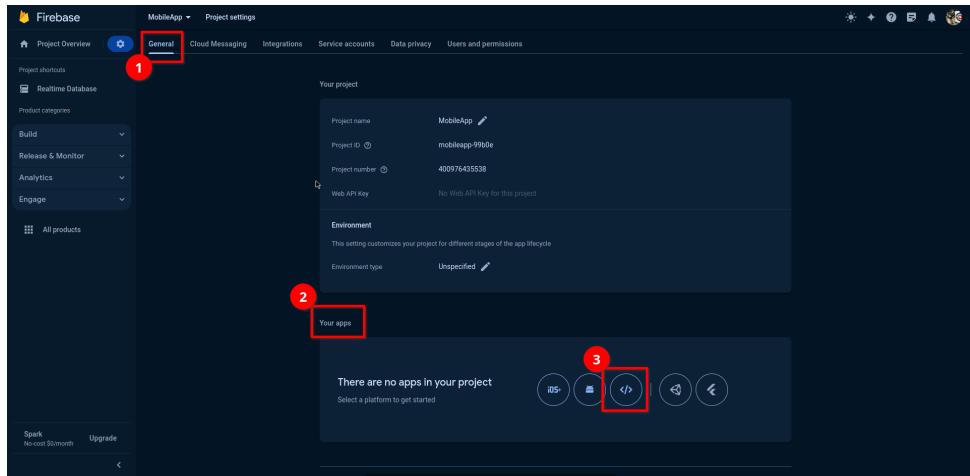
Gambar 4.14: Mengubah akses database

17. Jika sudah, maka langkah berikutnya adalah membuat akses aplikasi dengan melakukan Klik Roda Gigi yang bisa dilihat di sebelah kanan Project Overview. Kemudian pilih Project Settings



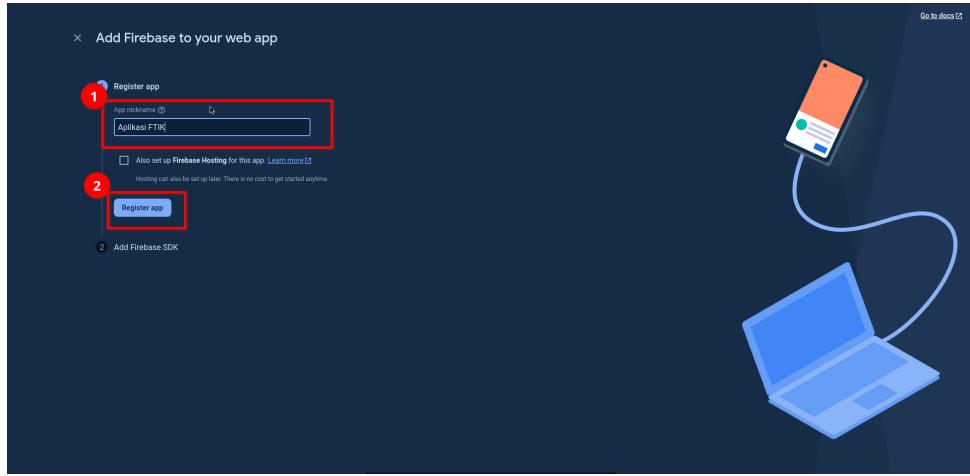
Gambar 4.15: Membuka Project Settings

18. Pastikan sudah memilih tab General, kemudian turun ke bawah di bagian Your apps. Pilih Logo Web (Sebelah Kanan Android)



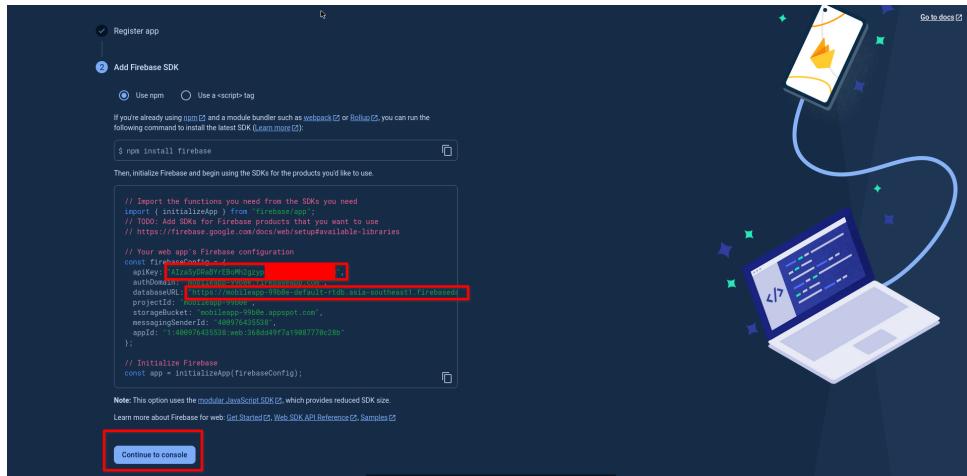
Gambar 4.16: Navigasi ke Your Apps

19. Berikan nama untuk aplikasi yang didaftarkan (bebas tapi mudah dipahami)



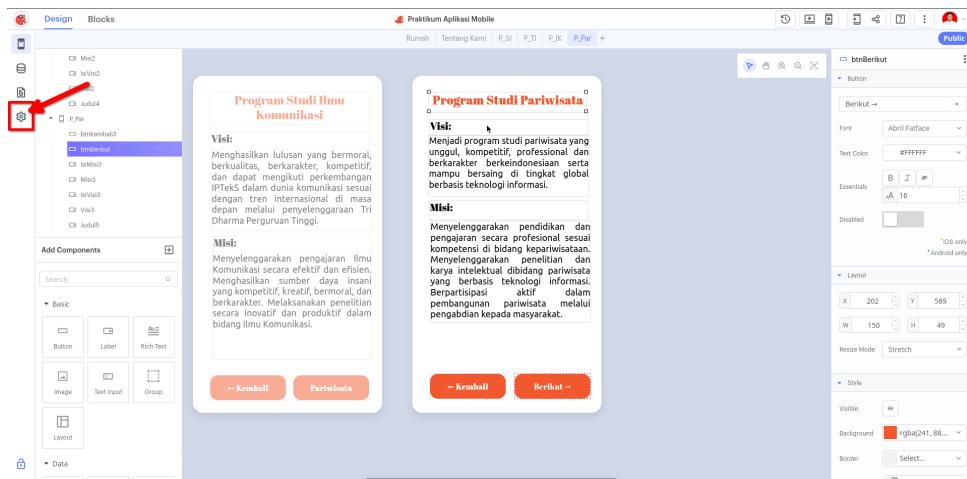
Gambar 4.17: Memberi nama aplikasi

20. Selanjutnya Kopi **APIKey** dan **databaseURL** dan simpan baik-baik di Notepad dan klik **Continue to Console** untuk kembali



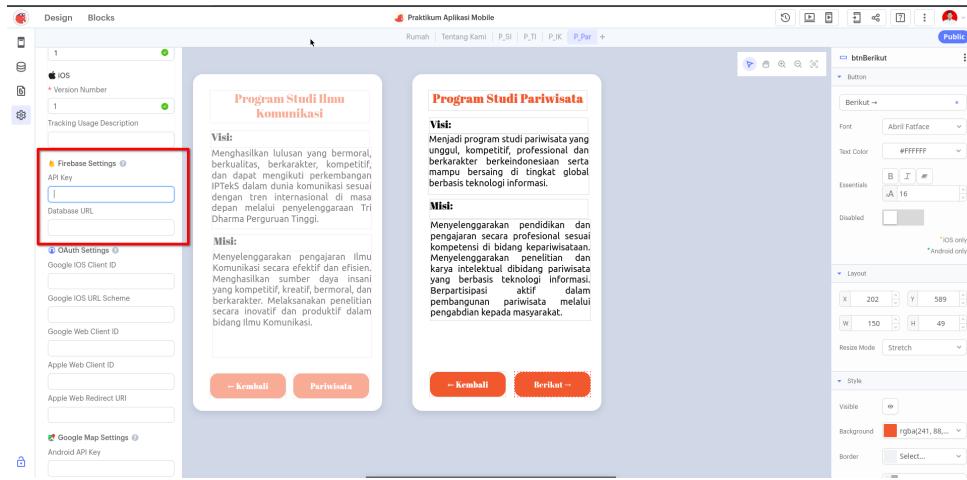
Gambar 4.18

21. Token APIKey sudah didapatkan, berikutnya kembali ke **Thunkable** dan buka projek masing-masing. Setelah terbuka klik **Settings**



Gambar 4.19: Membuka konfigurasi Thunkable

22. Turun ke bawah untuk menemukan konfigurasi **Firebase** dan tempel data yang sudah dikopi tadi



Gambar 4.20: Menempel Data APIKey dan databaeURL

23. Jika sudah, simpan projek dengan klik mode **Design** dan konfigurasi Database Selesai

Bab 5

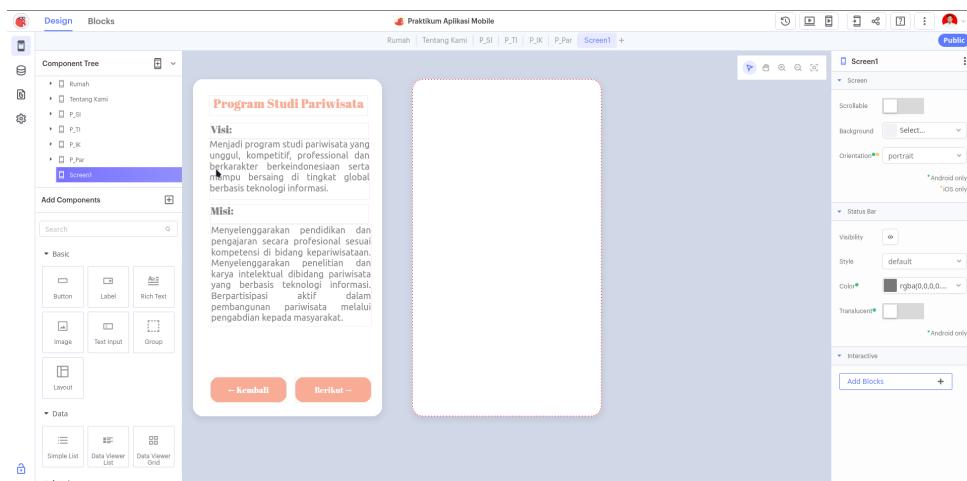
Praktikum 5

5.1 Input Database

Di bagian ini mahasiswa diajarkan Bagaimana melakukan input data ke Firebase **Real-time Database** menggunakan **Thunkable**. Mahasiswa diwajibkan menyelesaikan Praktikum 4 sebelum melanjutkan ke bagian ini

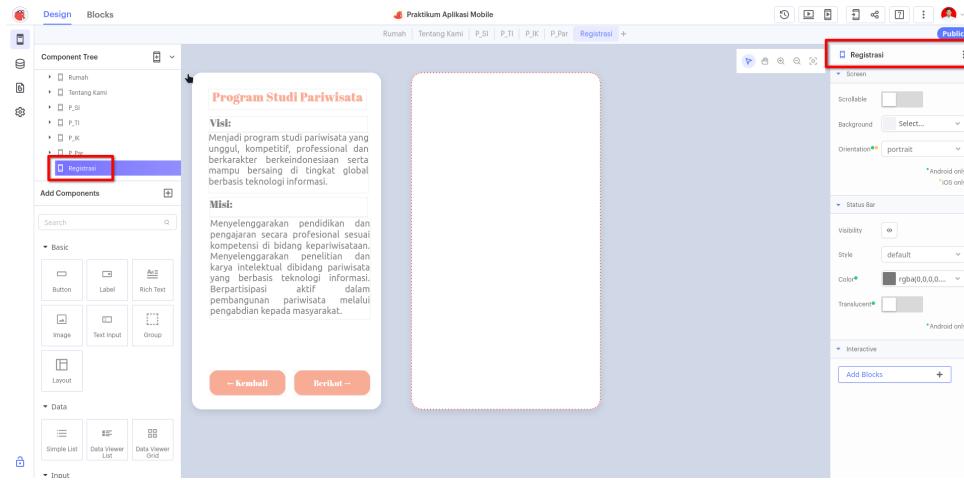
5.2 Tutorial

1. Buka **Thunkable**, dan buatlah **Satu Halaman Baru** setelah **Halaman Program Studi Pariwisata**



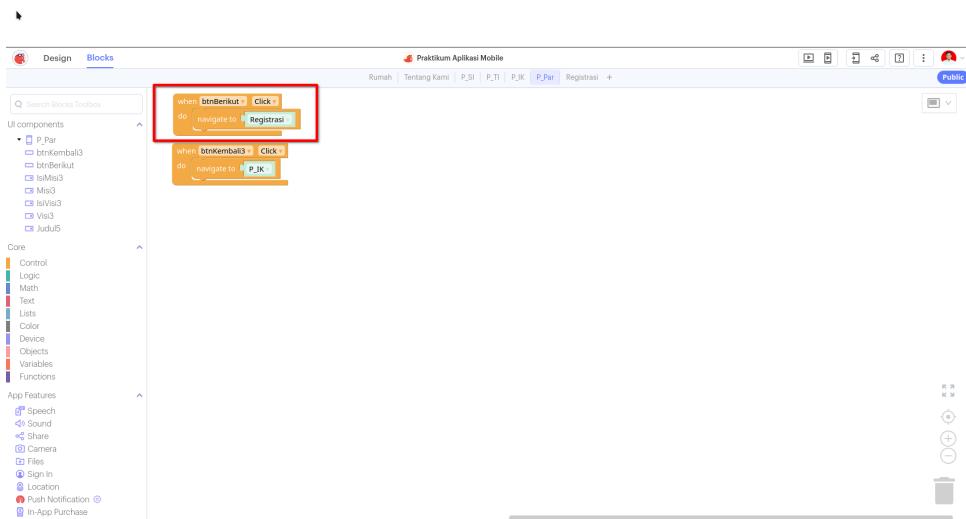
Gambar 5.1: Halaman Baru

2. Ubah Nama / ID halaman tersebut menjadi **Registrasi**



Gambar 5.2: Mengubah Identitas Halaman

- Setelah itu, hubungkan **Halaman Registrasi** dengan **Halaman Program Studi Pariwisata** agar bisa diakses

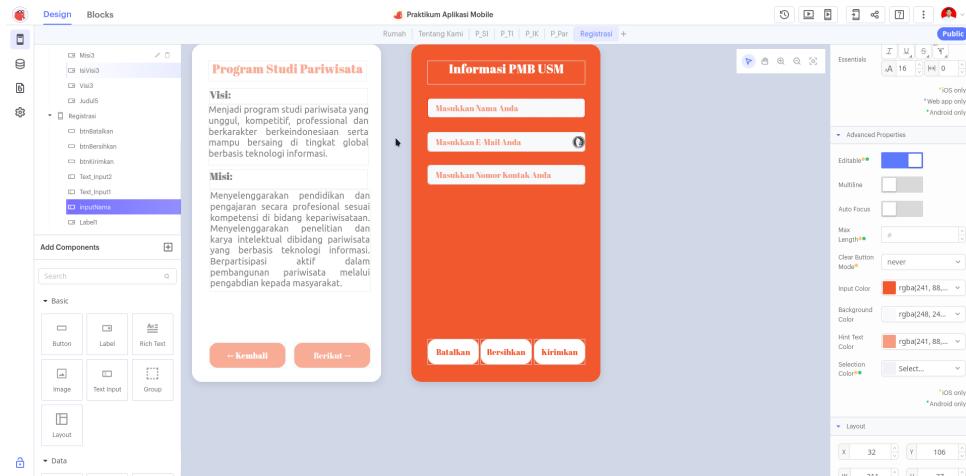


Gambar 5.3: Menghubungkan Akses Halaman

- Di halaman baru **Registrasi** tambahkan komponen berikut secara berurutan:

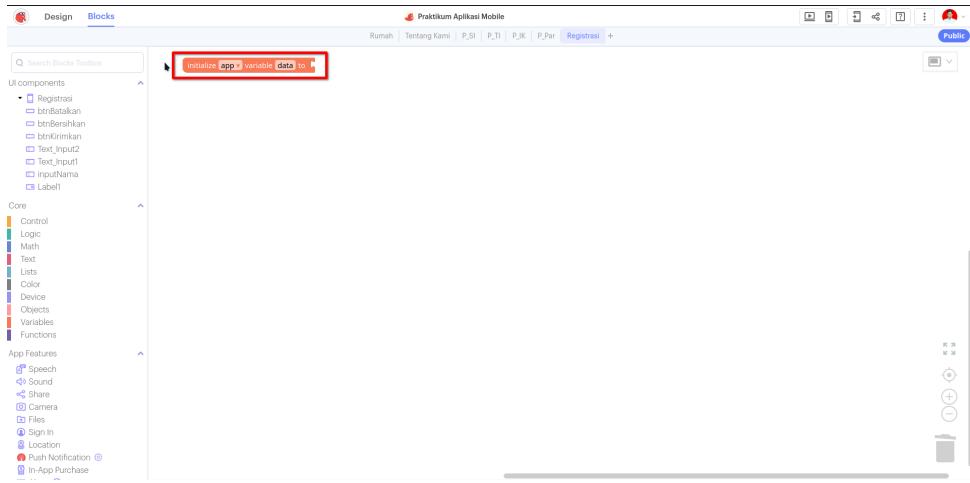
- Label :**
 - ID :** Judul6
 - Text :** Informasi PMB USM
- Text Input :**
 - ID :** inputNama
 - Hint :** Masukkan Nama Anda
 - Keyboard :** default
- Text Input :**

- **ID** :inputEmail
- **Hint** : **Masukkan E-Mail Anda**
- **Keyboard** : email address
- **Text Input** :
 - **ID** :inputPhone
 - **Hint** : **Masukkan Nomor Kontak Anda**
 - **Keyboard** : phone pad
- **Button** :
 - **ID** :btnKirim
 - **Text** : **Kirimkan**
- **Button** :
 - **ID** :btnBersihkakn
 - **Text** : **Bersihkan**
- **Button** :
 - **ID** :btnBatal
 - **Text** : **Batalkan**



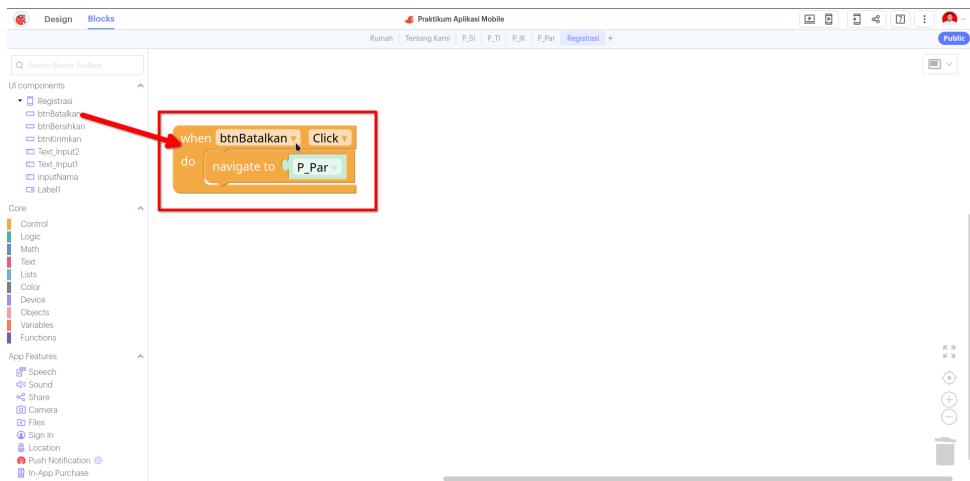
Gambar 5.4: Komponen Halaman Registrasi

5. Berikutnya adalah menyusun block **Program** dari halaman **Registrasi**
6. Pertama masukkan Komponen **Variable**, pilih **initialize app variable name to**. Ganti nama variabel menjadi **data**



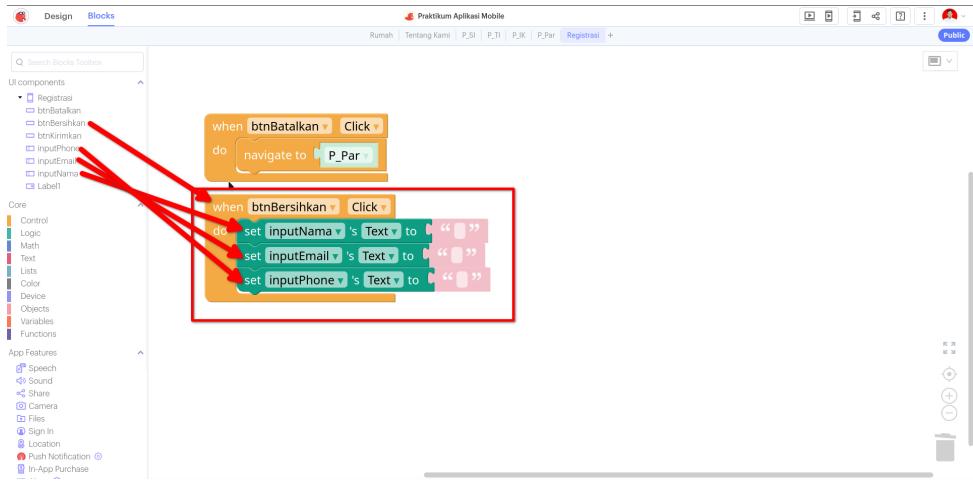
Gambar 5.5: Inisialisasi variable **data**

- Setelah itu, buat aksi ketika Tombol **Batalkan** ditekan.



Gambar 5.6: Aksi Tombol Batalkan

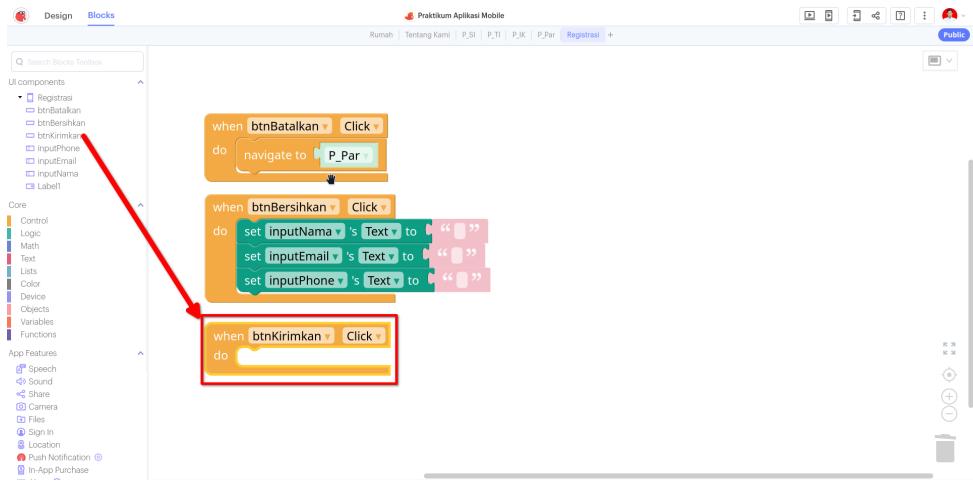
- Lanjutkan dengan Tombol **Bersihkan** yang di mana melakukan **Set TEXT** menjadi Kosong ke **Input**



Gambar 5.7: Aksi Tombol Bersihkan

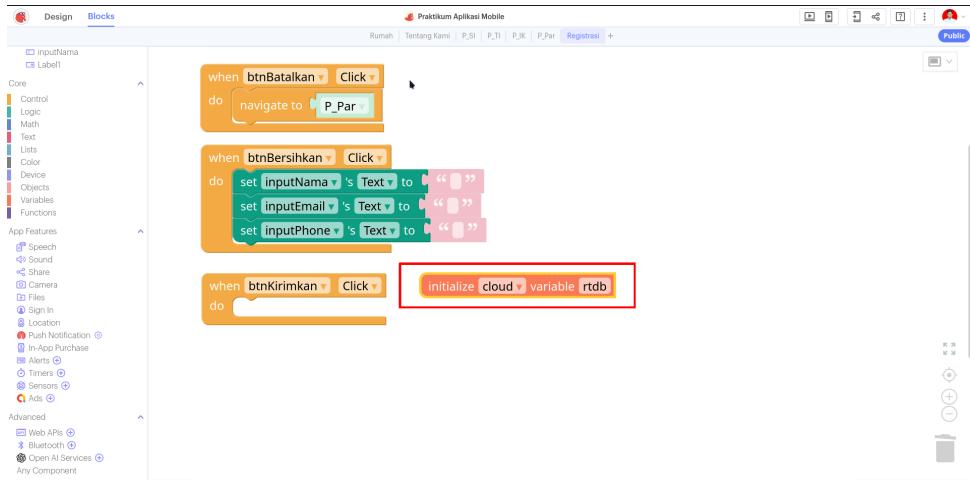
9. Komponen terakhir adalah Tombol **Kirimkan** yang berguna mengirimkan Data ke RTDB

(a) Dimulai dari Blok **Tombol btnKirimkan**



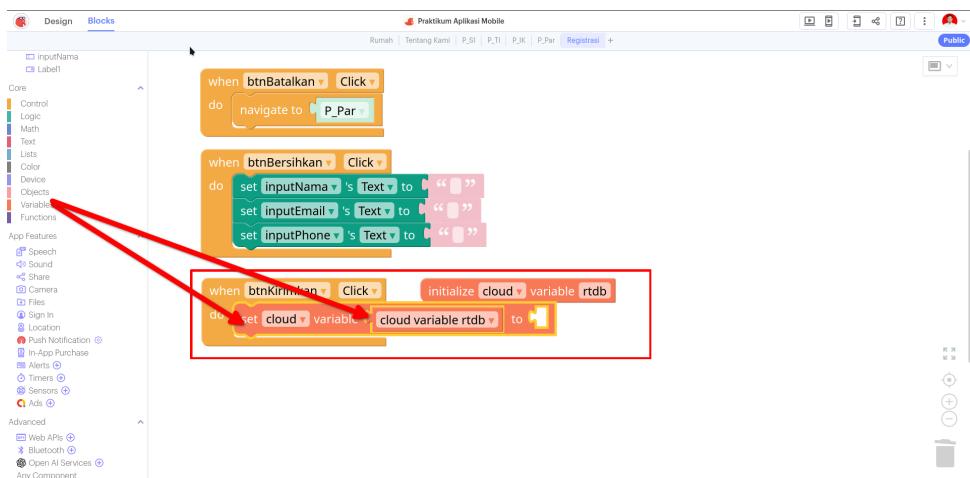
Gambar 5.8: Blok Awal Tombol Kirimkan

- (b) Agar bisa mengakses database yang sudah dikonfigurasikan sebelumnya. Buka Komponen **Variables** dan pilih **initialize ... variable**. Lalu ubah menjadi **cloud** dengan nama **rtdb**



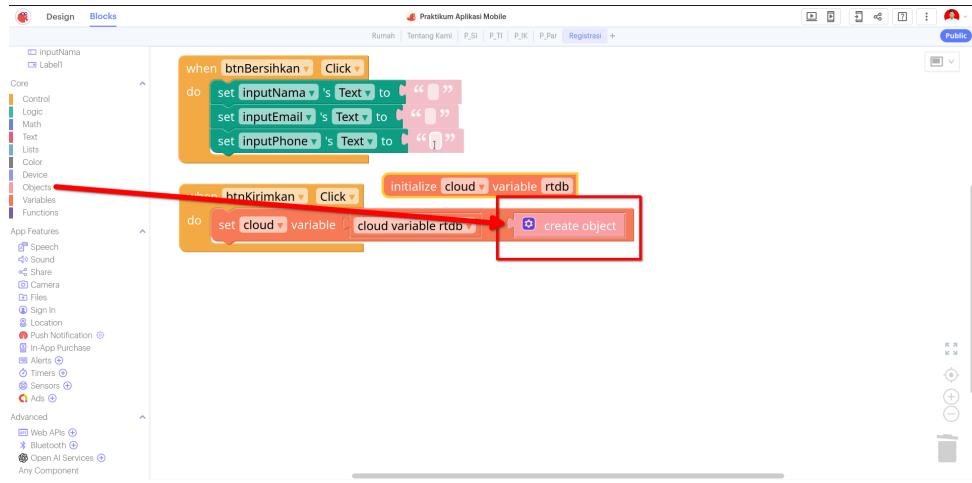
Gambar 5.9: Inisialisasi RTDB

- (c) Berikutnya adalah memberikan Komponen untuk mengirimkan data ke database. Buka Komponen **Variables** lagi dan pilih **set ... variable ... to**. Konfigurasikan ke mode **cloud**. Sedangkan **variabel** yang digunakan adalah Komponen **Variables** pilih **cloud variable rtdb**.



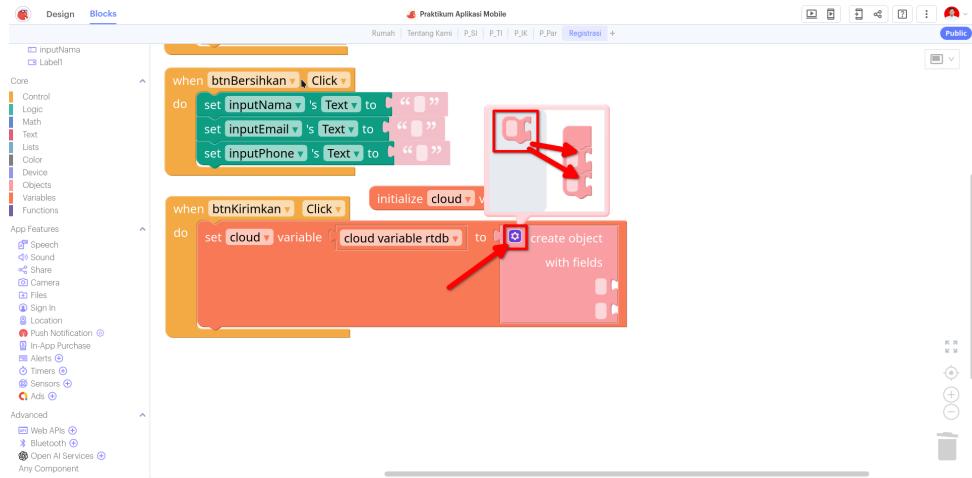
Gambar 5.10: Aksi Pengiriman Data Tanpa Data

- (d) Setelah konfigurasi dasar selesai, maka berikutnya adalah membentuk data agar bisa dikirimkan ke database. Pilih **Objects** dan pilih **create object**.



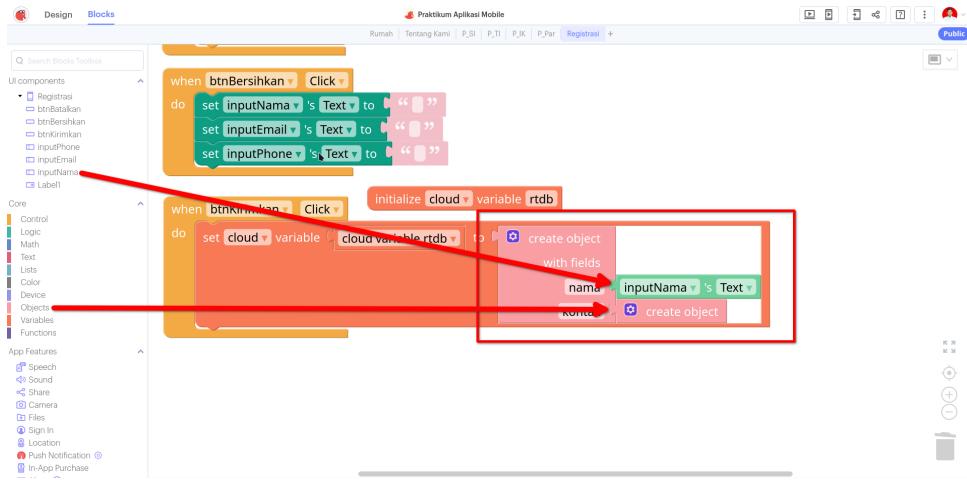
Gambar 5.11: Blok Awal Untuk Data JSON

- (e) Untuk lapisan pertama dari data JSON adalah nama. Tambahkan 2 **Property** di blok tersebut dengan menekan **Roda Gigi Biru** dan menarik **Potongan Blok Kiri ke Kanan**



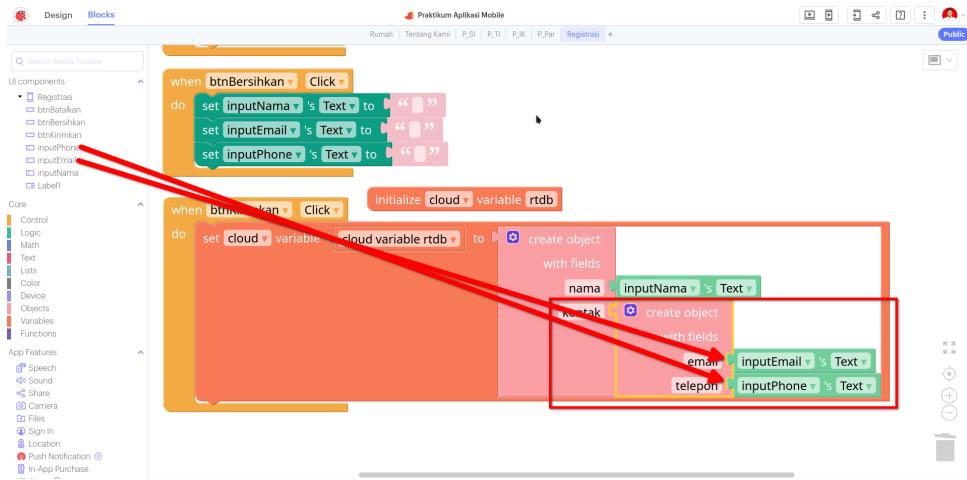
Gambar 5.12: Konfigurasi Create Objek 1

- (f) Setelah itu masukkan ke dalam kolom nama **Property** dengan **nama** dan **kontak**. Kolom **nama** disandingkan dengan **inputNama TEXT**, sedangkan **kontak** disandingkan dengan **create object** baru



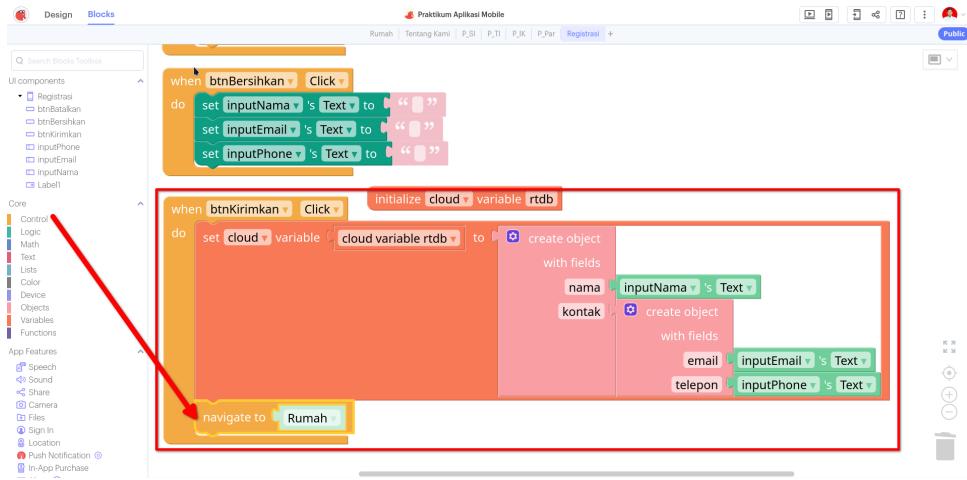
Gambar 5.13: Membuat JSON Bertingkat

- (g) Ulangi langkah (e) dengan membuat 2 Property untuk **email** dan **telepon**. Sandingkan masing-masing dengan **inputEmail** dan **inputPhone**



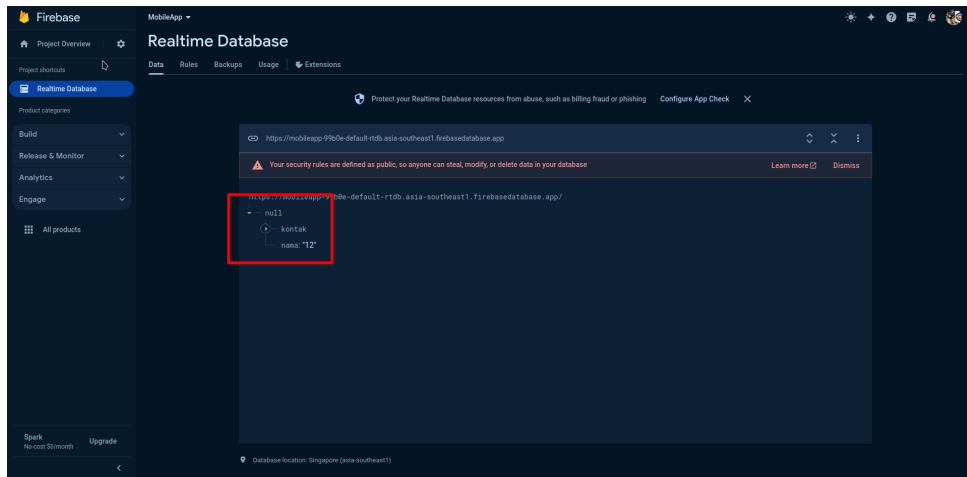
Gambar 5.14: Hasil Akhir JSON Bertingkat

- (h) Setelah tambahkan Komponen **Control** untuk navigasi kembali ke halaman awal



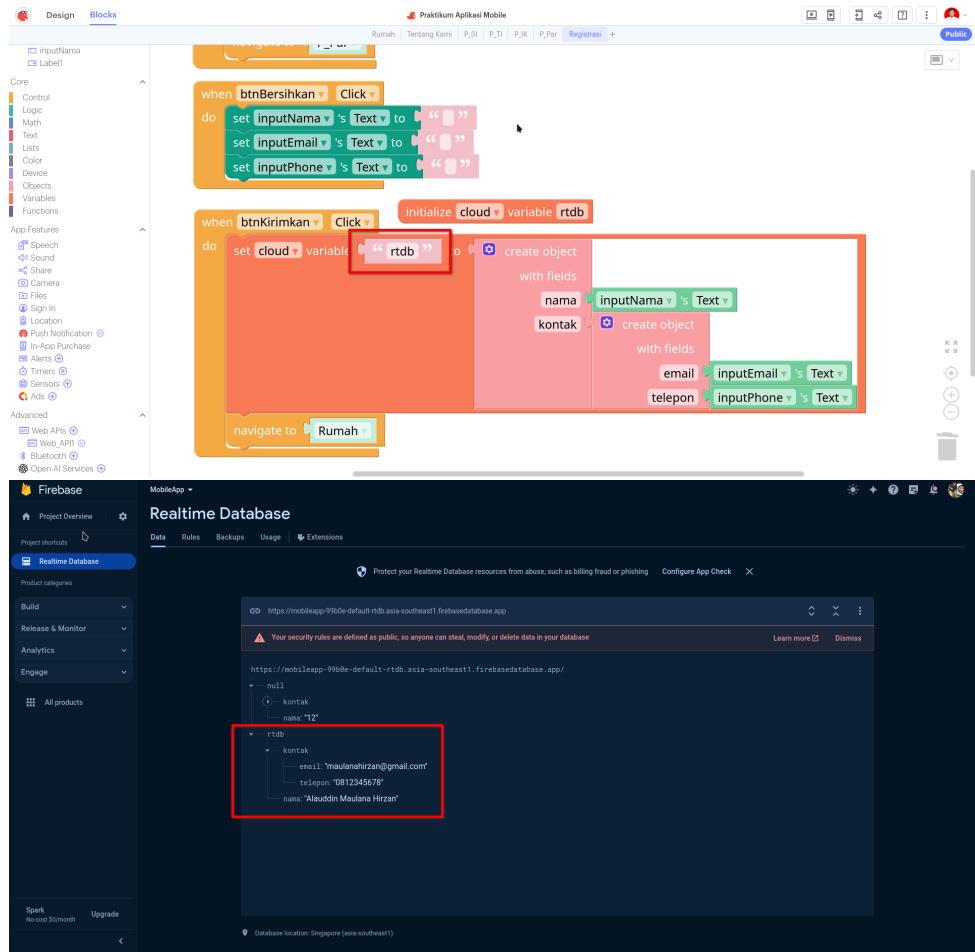
Gambar 5.15: Aksi Terakhir Kembali ke Home

- Hasil Kueri adalah **null** dengan isi Nama dan Kontak.



Gambar 5.16: Hasil Sementara

- Untuk bisa mencegah ini bisa dengan mengganti komponen **cloud variable rtdb** dengan teks "rtdb"



Gambar 5.17: Hasil Akhir