

# Bab 1 Pengenalan Mobile Development

### Pendahuluan

Pada praktikum kali ini anda akan mempelajari tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mengenal pengembangan pada lingkungan platform mobile.

## Tujuan Pembelajaran

- 1. Mahasiswa memahami konsep tentang aplikasi pada platform mobile.
- 2. Mahasiswa memahami konsep dasar pemrograman pada platform mobile.
- 3. Mahasiswa memahami model pengembangan aplikasi mobile menggunakan MIT App Inventor.
- 4. Mahasiswa mampu melakukan instalasi App Inventor.
- 5. Mahasiswa mampu melakukan navigasi pada lingkungan App Inventor: designer, blocks editor, emulator dan physical phone
- 6. Mahasiswa mampu menggunakan komponen App Inventor berikut: accelerometer sensor, image, list-picker.
- 7. Mahasiswa mampu membuat program sederhana dengan App Inventor.

#### Alat dan Bahan

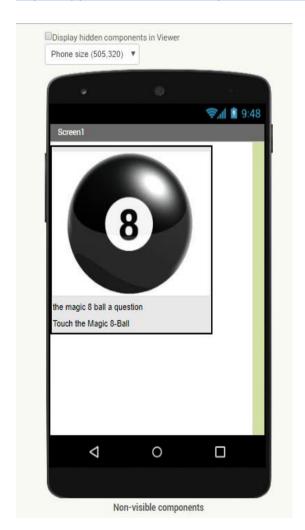
- 1. Laptop atau PC
- 2. Android Studio

### **Jobsheet**

	Kerjakanlah challenge berikut ini dalam kelompok maksimal 2 orang per kelompok Cari dan cobalah cara mengkoneksikan smartphone android anda ke MIT App Inventor <a href="http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup">http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup</a>							
3.	Carilah cara melakukan kompilasi dari MIT App Inventor ke smartphone android Anda.							
	http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/hellopurr							

4.	Cari dan cobalah cara menggunakan building blocks pada MIT App Inventor. http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/hellopurr

5. Kerjakanlah project berikut pada MIT App Inventor Secara Berkelompok <a href="https://appinventor.mit.edu/explore/teach/magic-8-ball">https://appinventor.mit.edu/explore/teach/magic-8-ball</a>

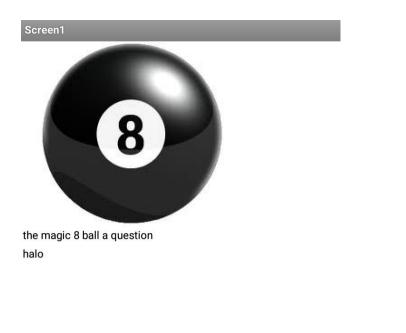


```
when Button1 . Click
do set Label2 . Text . to pick a random item list . make a list . halo . iya . iya .
```

)



the magic 8 ball a question Touch the Magic 8-Ball




# Bahan Belajar

Berikut ini adalah bahan belajar untuk pertemuan selanjutnya silahkan dipelajari dahulu sebelum kelas dimulai :

1. Android Fundamental Course Practice "Pelajaran 1.2A Membuat UI Interaktif Pertama Anda.