




KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Menuju Masyarakat Informasi Indonesia







JUNIOR MOBILE PROGRAMMER

Aplikasi Mobile Sederhana



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Menuju Masyarakat Informasi Indonesia





Deskripsi Singkat

Deskripsi Singkat mengenai Topik
Peserta pelatihan melakukan praktek mengerjakan project membuat aplikasi sederhana berbasis mobile

Tujuan Pelatihan
Peserta pelatihan dapat mengerjakan tugas membuat aplikasi sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

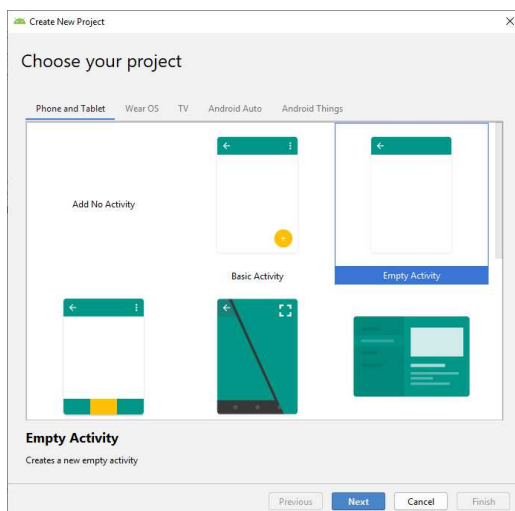
Materi Yang akan disampaikan:

Tugas :
Membuat aplikasi mobile sederhana dengan alat bantu yang telah diinstalasi sebelumnya sesuai dengan spesifikasi proyek yang diberikan.

Aplikasi Sederhana Android

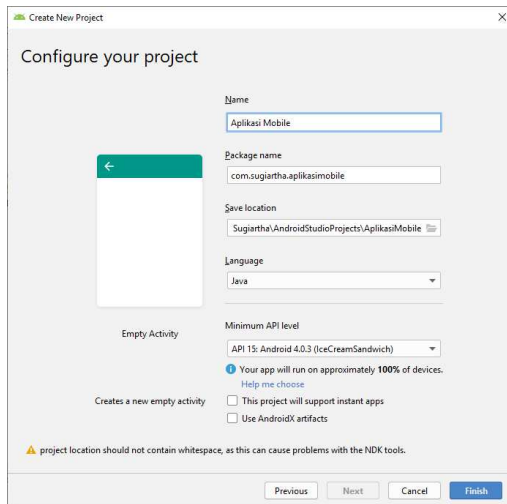
1. Aplikasi Input Nama
2. Aplikasi Kalkulator
3. Aplikasi List View

Aplikasi Mobile Input Nama



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File → New → New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

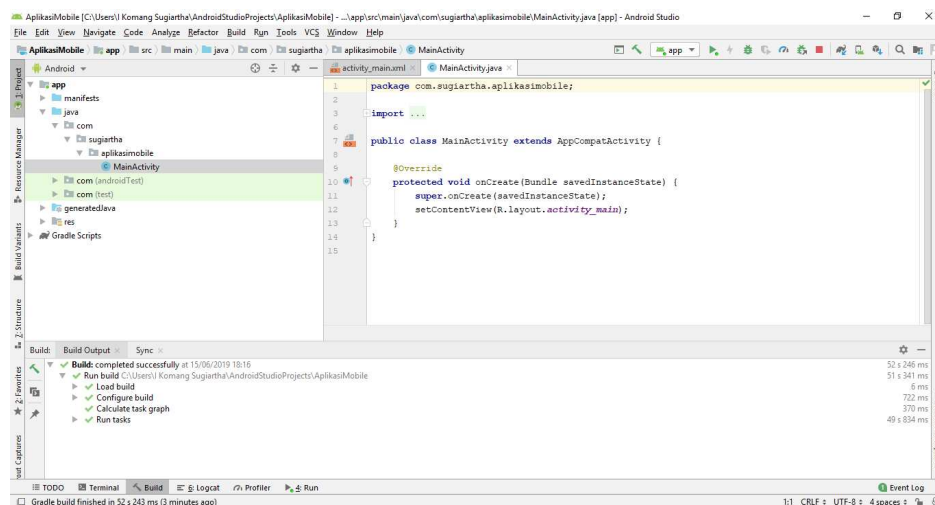
Aplikasi Input Nama



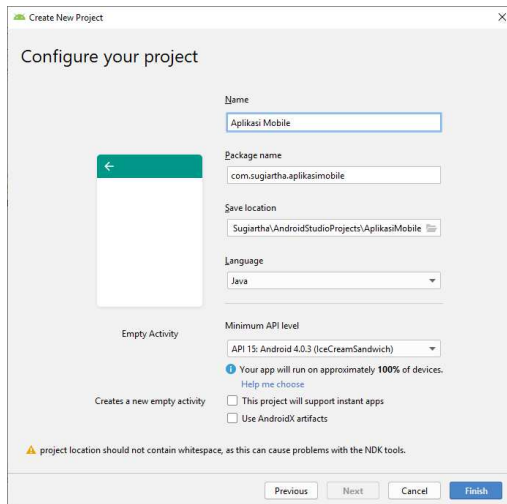
- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish

Aplikasi Input Nama

Tampilan Awal Aplikasi Mobile

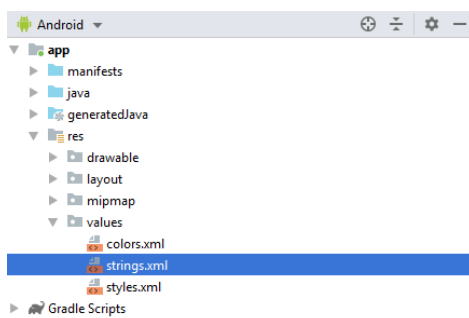


Aplikasi Input Nama



- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish

Aplikasi Input Nama



- ❖ Buka file string.xml yang didalam res → values → strings.xml

- ❖ Tambahkan 2 baris kode berikut:

```

1 <resources>
2   <string name="app_name">Aplikasi Mobile</string>
3   <string name="Lbl_Nama">Masukan Nama Anda</string>
4   <string name="Btn_Tampil_Nama">Tampilkan</string>
5 </resources>

```

Aplikasi Input Nama

```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <TextView
11         android:layout_width="wrap_content"
12         android:layout_height="wrap_content"
13         android:text="@string/Lbl_Nama"
14         android:id="@+id/Lbl_Nama"
15         android:textSize="14sp"
16         android:textStyle="bold"/>
17
18     <EditText
19         android:layout_width="match_parent"
20         android:layout_height="wrap_content"
21         android:layout_below="@+id/Lbl_Nama"
22         android:id="@+id/TxtNama"
23         android:inputType="none"/>

```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan TextView dan EditText

Aplikasi Input Nama

```

24
25     <Button
26         android:layout_width="wrap_content"
27         android:layout_height="wrap_content"
28         android:layout_below="@+id/TxtNama"
29         android:text="@string/Btn_Tampil_Nama"
30         android:id="@+id/BtnTampil"
31         android:onClick="TampilNama"/>
32
33     <TextView
34         android:layout_width="match_parent"
35         android:layout_height="wrap_content"
36         android:id="@+id/Label2"
37         android:textSize="20sp"
38         android:layout_below="@+id/BtnTampil"
39         android:textStyle="bold"
40         android:layout_marginTop="30dp"
41         android:gravity="center"
42         android:padding="5dp"/>
43
44 </RelativeLayout>

```

- ❖ Melanjutkan program sebelumnya.
- ❖ Tambahkan Button dan TextView.

Aplikasi Input Nama

```

7 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
8
9     //Deklarasikan Variabel
10    EditText TextNama;
11    TextView Hasil;
12
13
14    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
15        super.onCreate(savedInstanceState);
16        setContentView(R.layout.activity_main);
17
18        //Panggil Variabel Berdasarkan id
19        TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
20        Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
21    }

```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut untuk deklarasi variable.
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

Aplikasi Input Nama

```

23 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
24 public void TampilNama(View v) {
25     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
26 }
27

```

- ❖ Buat fungsi baru dengan TampilNama seperti gambar disamping.

```

10 //Deklarasikan Variabel
11 EditText TextNama;
12 TextView Hasil;
13
14 @Override
15 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16     super.onCreate(savedInstanceState);
17     setContentView(R.layout.activity_main);
18
19     //Panggil Variabel Berdasarkan id
20     TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
21     Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
22 }
23
24 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
25 public void TampilNama(View v) {
26     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
27 }
28

```

- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.
- ❖ Pilih Import Class

Aplikasi Input Nama

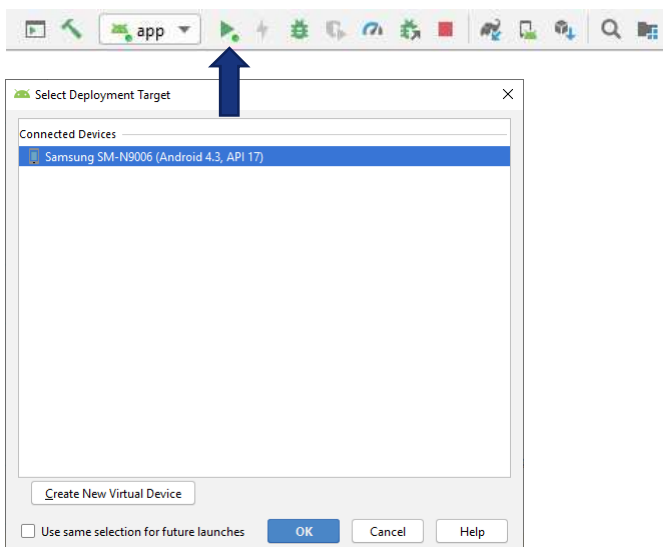
```

1 package com.sugiarta.aplikasimobile;
2
3 import ...
4
5
6
7
8
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11
12     //Deklarasikan Variabel
13     EditText TextNama;
14     TextView Hasil;
15
16
17     @Override
18     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
19         super.onCreate(savedInstanceState);
20         setContentView(R.layout.activity_main);
21
22         //Panggil Variabel Berdasarkan id
23         TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
24         Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
25     }
26
27     //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
28     public void TampilNama(View v){
29         Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
30     }
31 }

```

❖ Full program dari MainActivity.java

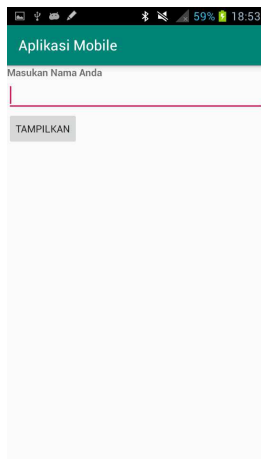
Aplikasi Input Nama



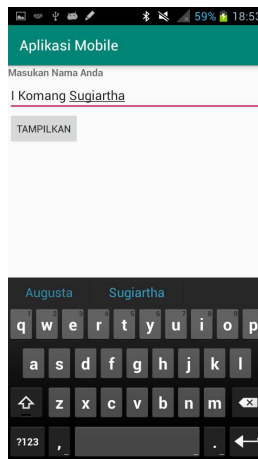
❖ Jalankan aplikasi pada emulator atau device android yang terhubung dengan computer/laptop.

Aplikasi Input Nama

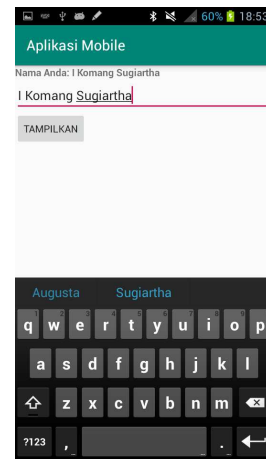
Tampilan Awal



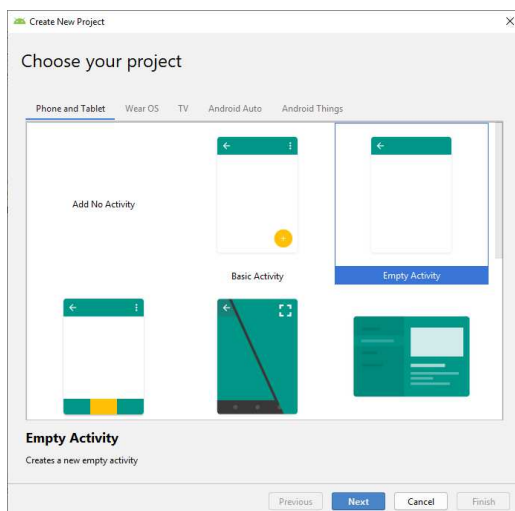
Tampilan Input Nama



Tampilan Tombol di Klik

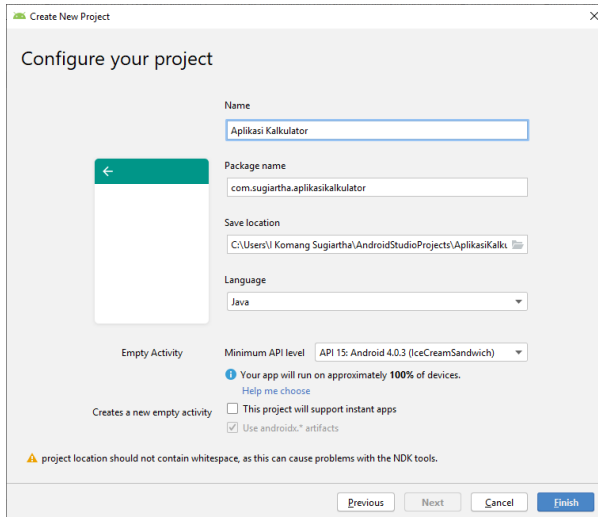


Aplikasi Mobile Kalkulator



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File → New → New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

Aplikasi Mobile Kalkulator



- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Kalkulator
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <Button
11         android:text="+"
12         android:layout_height="wrap_content"
13         android:id="@+id/tambah"
14         android:layout_below="@+id/angka_kedua"
15         android:layout_alignParentLeft="true"
16         android:layout_alignParentStart="true"
17         android:layout_marginTop="18dp"
18         android:layout_width="80dp" />

```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti disamping.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

20 <EditText
21     android:layout_width="match_parent"
22     android:layout_height="wrap_content"
23     android:inputType="number"
24     android:ems="10"
25     android:id="@+id/angka_pertama"
26     android:hint="Masukkan angka pertama"
27     android:textSize="14sp"
28     android:layout_below="@+id/textView5"
29     android:layout_alignParentLeft="true"
30     android:layout_alignParentStart="true"
31     android:layout_marginTop="22dp" />
32
33 <EditText
34     android:layout_width="match_parent"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:inputType="number"
37     android:ems="10"
38     android:layout_below="@+id/angka_pertama"
39     android:layout_alignParentLeft="true"
40     android:layout_alignParentStart="true"
41     android:id="@+id/angka_kedua"
42     android:hint="Masukkan angka kedua"
43     android:textSize="14sp" />

```

❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

45 <TextView
46     android:text="MASUKKAN DUA ANGKA"
47     android:layout_width="match_parent"
48     android:layout_height="wrap_content"
49     android:id="@+id/textView5"
50     android:textAlignment="center"
51     android:textStyle="normal|bold"
52     android:textSize="24sp"
53     android:layout_alignParentTop="true"
54     android:layout_alignParentLeft="true"
55     android:layout_alignParentStart="true" />
56
57 <TextView
58     android:text="0"
59     android:layout_width="match_parent"
60     android:layout_height="wrap_content"
61     android:id="@+id/hasil"
62     android:layout_below="@+id/textView1"
63     android:layout_centerHorizontal="true"
64     android:textSize="36sp"
65     android:textAlignment="center" />

```

❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

67 <TextView
68     android:text="HASIL"
69     android:layout_width="match_parent"
70     android:layout_height="wrap_content"
71     android:id="@+id/textView1"
72     android:textAlignment="center"
73     android:textStyle="normal|bold"
74     android:textSize="24sp"
75     android:layout_marginTop="35dp"
76     android:layout_below="@+id/bersihkan"
77     android:layout_alignParentLeft="true"
78     android:layout_alignParentStart="true" />
79
80 <Button
81     android:text="-"
82     android:layout_height="wrap_content"
83     android:id="@+id/kurang"
84     android:layout_width="80dp"
85     android:layout_alignBaseline="@+id/tambah"
86     android:layout_alignBottom="@+id/tambah"
87     android:layout_toRightOf="@+id/tambah"
88     android:layout_toEndOf="@+id/tambah" />

```

❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

90 <Button
91     android:text="BERSIHKAN"
92     android:layout_width="match_parent"
93     android:layout_height="wrap_content"
94     android:id="@+id/bersihkan"
95     android:layout_below="@+id/tambah"
96     android:layout_centerHorizontal="true" />
97
98 <Button
99     android:text="/"
100     android:layout_height="wrap_content"
101     android:id="@+id/bagi"
102     android:layout_width="80dp"
103     android:layout_above="@+id/bersihkan"
104     android:layout_alignParentRight="true"
105     android:layout_alignParentEnd="true" />

```

❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

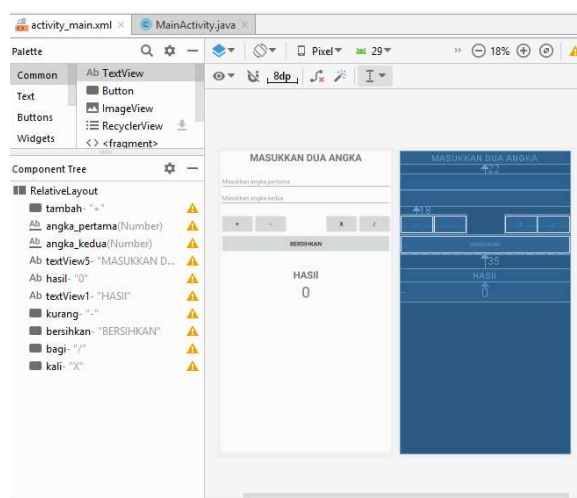
107 <Button
108     android:text="X"
109     android:layout_height="wrap_content"
110     android:id="@+id/kali"
111     android:layout_width="80dp"
112     android:layout_alignBaseline="@+id/bagi"
113     android:layout_alignBottom="@+id/bagi"
114     android:layout_toLeftOf="@+id/bagi"
115     android:layout_toStartOf="@+id/bagi" />
116
117 </RelativeLayout>

```

❖ Lanjutan blok program sebelumnya, activity_main.xml pada

Aplikasi Mobile Kalkulator

❖ Hasil akhir dari activity_main.xml yang telah dibuat sebelumnya.



Aplikasi Mobile Kalkulator

```

12 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
13
14     //Deklarasi variable
15     EditText angka_pertama, angka_kedua;
16     Button tambah, kurang, kali, bagi, bersihkan;
17     TextView hasil;

```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 3 baris program berikut untuk deklarasi variable.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```

19 @Override
20 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
21     super.onCreate(savedInstanceState);
22     setContentView(R.layout.activity_main);
23
24     angka_pertama = (EditText) findViewById(R.id.angka_pertama);
25     angka_kedua = (EditText) findViewById(R.id.angka_kedua);
26     tambah = (Button) findViewById(R.id.tambah);
27     kurang = (Button) findViewById(R.id.kurang);
28     kali = (Button) findViewById(R.id.kali);
29     bagi = (Button) findViewById(R.id.bagi);
30     bersihkan = (Button) findViewById(R.id.bersihkan);
31     hasil = (TextView) findViewById(R.id.hasil);

```

- ❖ Tambahkan baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Buat fungsi baru dengan nama tambah seperti gambar dibawah.
- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.

```

33 tambah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
34     @Override
35     public void onClick(View v) {
36         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
37         {
38             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
39             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
40             double result = angka1 + angka2;
41             hasil.setText(Double.toString(result));
42         }
43         else {
44             Toast toast = Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
45             toast.show();
46         }
47     }
48 });

```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Jika sudah selesai membuat fungsi tambah, untuk membuat fungsi kurang sama seperti fungsi tambah.
- ❖ Perbedaannya terletak pada nama fungsi dan result.

```

50 kurang.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
51     @Override
52     public void onClick(View v) {
53         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
54         {
55             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
56             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
57             double result = angka1 - angka2;
58             hasil.setText(Double.toString(result));
59         }
60         else {
61             Toast toast = Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
62             toast.show();
63         }
64     }
65 });

```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kurang dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi kali dan rubah bagian result.

```

67 kali.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
68     @Override
69     public void onClick(View v) {
70         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
71         {
72             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
73             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
74             double result = angka1 * angka2;
75             hasil.setText(Double.toString(result));
76         }
77         else {
78             Toast toast = Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
79             toast.show();
80         }
81     }
82 });

```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kali dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi bagi dan rubah bagian result.

```

84 bagi.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
85     @Override
86     public void onClick(View v) {
87         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
88         {
89             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
90             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
91             double result = angka1 / angka2;
92             hasil.setText(Double.toString(result));
93         }
94         else {
95             Toast toast = Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
96             toast.show();
97         }
98     }
99 });

```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Blok program terakhir ini berfungsi untuk membersihkan layar/data yang telah dimasukkan sebelumnya.
- ❖ Atau dengan kata lain, aplikasi akan muncul seperti pertama kali dibuka.

```

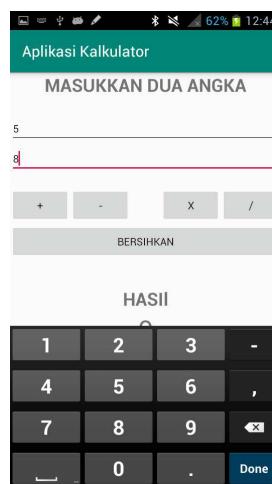
101      bersihkan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
102
103      @Override
104      public void onClick(View v) {
105          angka_pertama.setText("");
106          angka_kedua.setText("");
107          hasil.setText("0");
108          angka_pertama.requestFocus();
109      }
110  });
111  }
  
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

Tampilan Awal




Tampilan Input Angka




Tampilan Tombol (+) di Klik






KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Promosi Masyarakat Informatika Indonesia



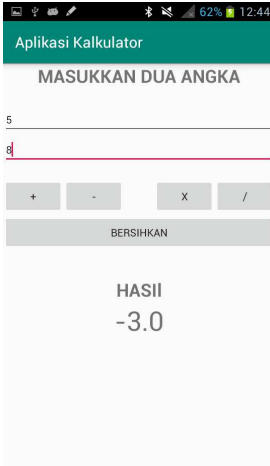
DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



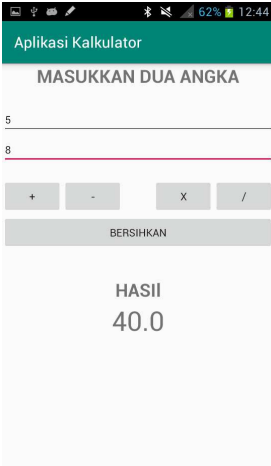
vsgo
vocational
school
graduate
academy

Aplikasi Mobile Kalkulator

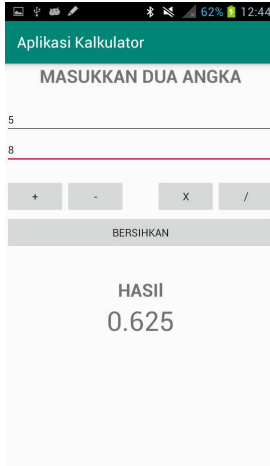
Tampilan Tombol (-) di Klik




Tampilan Tombol (x) di Klik




Tampilan Tombol (/) di Klik






KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Promosi Masyarakat Informatika Indonesia




DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP




vsgo
vocational
school
graduate
academy

Aplikasi Mobile Kalkulator

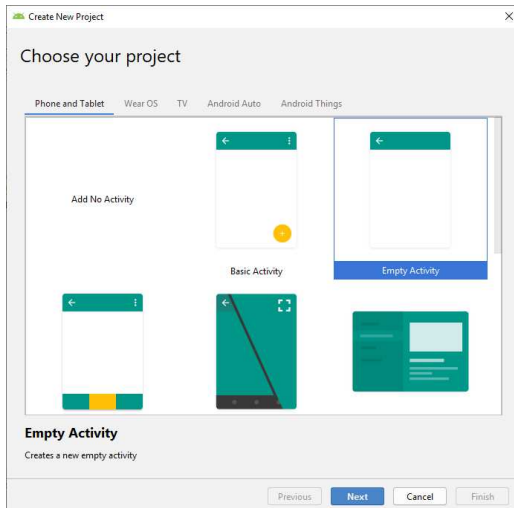
Tampilan Tombol (BERSIHKAN) di klik



Tampilan Jika Angka belum dimasukkan

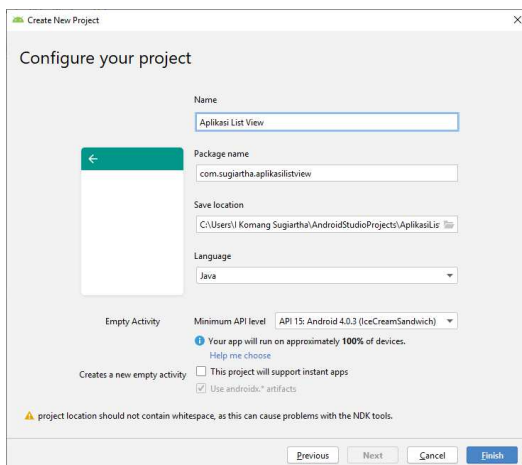


Aplikasi Mobile List View



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File → New → New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

Aplikasi Mobile List View



- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi List View
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

Aplikasi Mobile List View

```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <ListView
11         android:layout_width="match_parent"
12         android:layout_height="match_parent"
13         android:layout_marginTop="17dp"
14         android:id="@+id/list_view" />
15
16     <TextView
17         android:text="Pilih Nama Negara :"
18         android:textStyle="bold"
19         android:layout_marginBottom="16dp"
20         android:layout_alignParentTop="true"
21         android:layout_width="wrap_content"
22         android:layout_height="wrap_content"
23         android:id="@+id/textView"/>
24
25 </RelativeLayout>

```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti disamping.

Aplikasi Mobile List View

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan baris program berikut untuk mendeklarasikan variable listview dan menginisialisasi array dengan tipe data string.

```

11  public class MainActivity extends AppCompatActivity {
12
13      //mendeklarasikan listview var dan menginisialisasi array tipe data string
14      private ListView lvItem;
15      private String[] namanegara = new String[]{
16          "Indonesia", "Malaysia", "Singapore" ,
17          "Italia", "Inggris", "Belanda",
18          "Argentina", "Chile",
19          "Mesir", "Uganda"};

```

Aplikasi Mobile List View

- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memberikan judul pada Action Bar.

```


21  @Override
22  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
23      super.onCreate(savedInstanceState);
24      setContentView(R.layout.activity_main);
25
26      getSupportActionBar().setTitle("ListView Sederhana"); //tampil judul
  
```

Aplikasi Mobile List View


- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memformat data.
- ❖ Selanjutnya mengeset data kedalam list view.
- ❖ Jika sudah selesai, running aplikasi pada emulator ataupun device yang terhubung.

```


28  //Membinding atau memformat data
29  lvItem = (ListView) findViewById(R.id.list_view);
30  ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>(context: MainActivity.this, android.R.layout.simple_list_item_1, android.R.id.text1, namanegara);
31
32  //mengset data di dalam listview
33  lvItem.setAdapter(adapter);
34
35  lvItem.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
36      @Override
37      public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long id) {
38          Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Memilih : "+namanegara[position], Toast.LENGTH_LONG).show();
39      }
40  });
  
```



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Pemangku Masyarakat Digital Indonesia



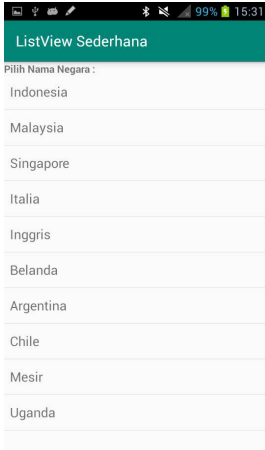
DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



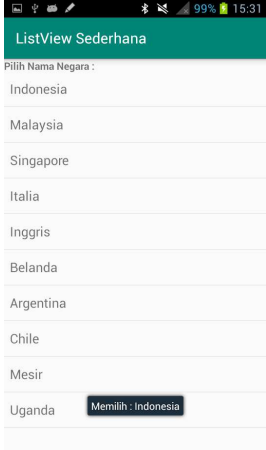
vsgo
vocational
school
graduate
academy

Aplikasi Mobile List View

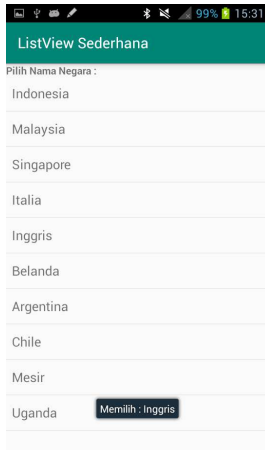
Tampilan Awal




Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Indonesia)



Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Inggris)





KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
Pemangku Masyarakat Digital Indonesia



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



vsgo
vocational
school
graduate
academy

< Topik_Silabus >
Pelatihan

Kesimpulan Pertemuan

1. <Kesimpulan materi 1>
2. <Kesimpulan materi 2>
3. <Kesimpulan materi 3>
4. <dst>

Referensi:

1. “ “, Java™ Programming Language, Oracle America
2. Android Cook Book, McGraw-Hill/Osborne, 2013
3. Herbert Schildt, *Java2 : A beginner's Guide*, Second Edition, McGraw-Hill/Osborne
4. Matthew Mathias, Swift Programming, 2nd edition, Big Nerd Ranch
5. <https://developer.apple.com/library/archive/referencelibrary/GettingStarted/DevelopiOSAppsSwift/index.html/>
6. <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture>
7. <https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>

Tim Penyusun:

- Alif Akbar Fitrawan, S.Pd, M. Kom (Politeknik Negeri Banyuwangi);
- Anwar, S.Si, MCs. (Politeknik Negeri Lhokseumawe);
- Eddo Fajar Nugroho (BPPTIK Cikarang);
- Eddy Tungadi, S.T., M.T. (Politeknik Negeri Ujung Pandang);
- Fitri Wibowo (Politeknik Negeri Pontianak);
- Ghifari Munawar (Politeknik Negeri Bandung);
- Hetty Meileni, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Sriwijaya) ;
- I Wayan Candra Winetra, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Bali) ;
- Irkham Huda (Vokasi UGM) ;
- Josseano Amakora Koli Parera, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Ambon) ;
- I Komang Sugiarta, S.Kom., MMSI (Universitas Gunadarma) ;
- Lucia Sri Istiyowati, M.Kom (Institut Perbanas) ;
- Maksy Sendiang, ST, MIT (Politeknik Negeri Manado) ;
- Medi Noviana (Universitas Gunadarma) ;
- Muhammad Nashrullah (Politeknik Negeri Batam) ;
- Nat. I Made Wiryana, S.Si., S.Kom., M.Sc. (Universitas Gunadarma) ;
- Rika Idmayanti, ST, M.Kom (Politeknik Negeri Padang) ;
- Rizky Yuniar Hakkun (Politeknik Elektronik Negeri Surabaya) ;
- Robinson A.Wadu, ST., MT (Politeknik Negeri Kupang) ;
- Roslina. M.IT (Politeknik Negeri Medan) ;
- Sukanto, SKom., MT. (Politeknik Negeri Semarang) ;
- Syamsi Dwi Cahya, M.Kom. (Politeknik Negeri Jakarta) ;
- Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs (Politeknik Negeri Jember) ;
- Usmanudin (Universitas Gunadarma) ;
- Wandy Alifha Saputra (Politeknik Negeri Banjarmasin) ;