LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

E-LKPD

Materi **Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Kecerdasan Artifisial**

Mata Pelajaran: Informatika

Kelas: **XI**
Bab: 5

Nama: _____

Kelas: _____ **No. Absen:** _____

Tanggal: _____

Penulis: Lutfi khofifatuzahro

LIVEWORKSHEETS

No. Absen: _____

Nama: _____

MEMBUAT APLIKASI BICARALAH PADAKU

Untuk membuat APLIKASI BICARALAH PADAKU ikuti langkah-langkahnya secara urut yang akan dijelaskan pada halaman 11-17.

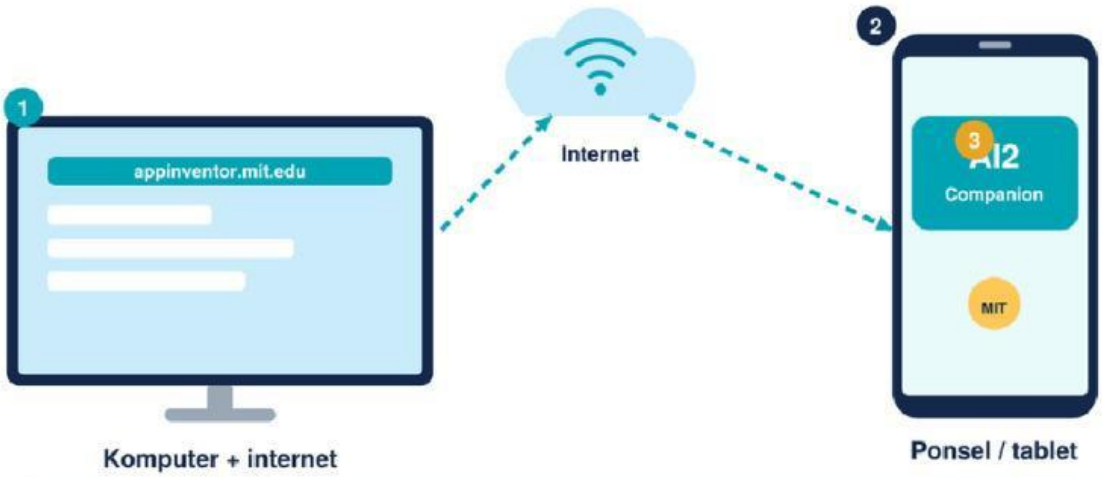
Tujuan: menyiapkan perangkat

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Siapkan komputer yang terhubung ke internet (browser: Chrome, Firefox, atau Edge).
2. Siapkan ponsel/tablet Android atau iOS dengan Wi-Fi yang sama dengan komputer.
3. Pasang MIT AI2 Companion (Android: Google Play Store; iOS: App Store, nama aplikasinya "MIT App Inventor"). Jika tidak ada ponsel, gunakan emulator di komputer.

Hasil yang diharapkan: Perangkat dan aplikasi pendamping siap digunakan.

Gambar: perangkat yang disiapkan



Tidak punya ponsel? Gunakan emulator di komputer.

◀ Sebelumnya

Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

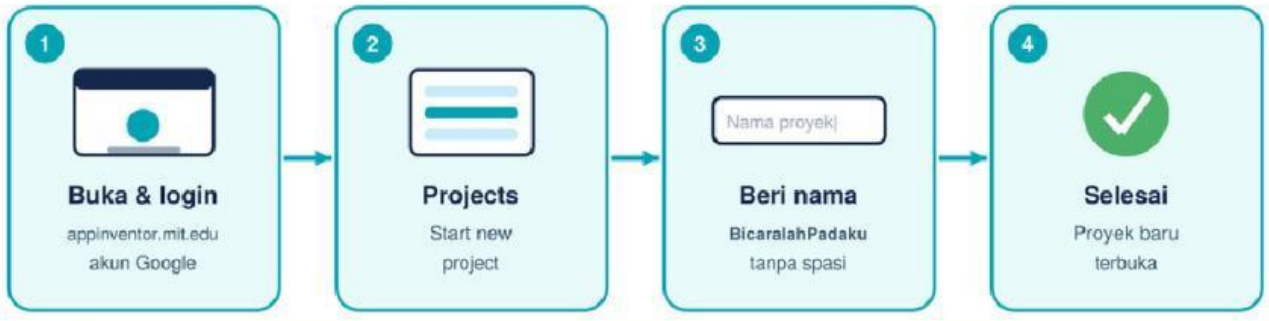
Tujuan: login pada situs App Inventor dan membuat proyek baru

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Buka situs App Inventor: https://appinventor.mit.edu/
2. Login menggunakan akun Google.
3. Jika layar pembuka muncul, klik Continue.
4. Pilih menu Projects → Start new project.
5. Ketik nama proyek BicaralahPadaku (tanpa spasi) pada menu pop-up yang muncul, lalu klik OK.
6. Perlu diketahui, setiap aplikasi yang kamu buat di App Inventor disimpan dalam satu proyek. Proyek ini berisi semua bagian aplikasi, seperti rancangan tampilan, blok program, ikon, gambar, suara, dan file data. Saat aplikasi dibangun (Build), seluruh isi proyek dikompilasi menjadi satu file yang dapat dijalankan, yaitu file .apk untuk Android.

Hasil yang diharapkan: Proyek baru bernama BicaralahPadaku terbuka.

Gambar: alur membuat proyek baru



Tips: nama proyek BicaralahPadaku ditulis TANPA spasi.

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

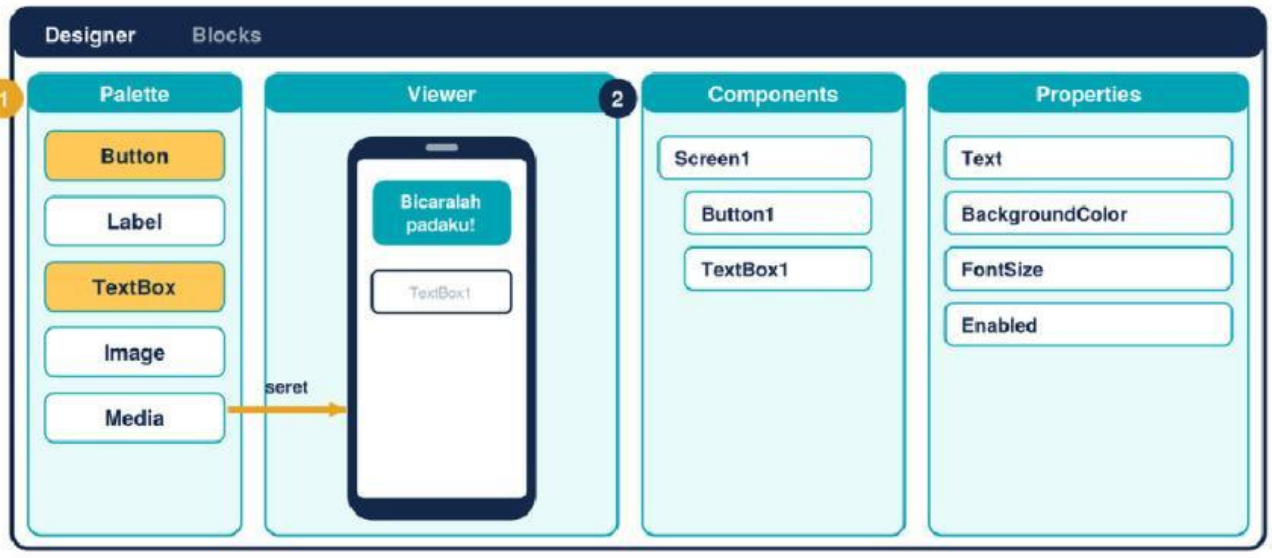
Tujuan: membuat tampilan aplikasi.

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Pastikan berada pada tampilan Designer.
2. Pada Palette, buka kelompok User Interface, lalu cari komponen Button.
3. Seret Button ke Viewer, lalu lepaskan.
4. Dari Palette, seret TextBox ke Viewer dan letakkan di bawah Button.
5. Pilih Button1 dan ubah teksnya melalui bagian Properties menjadi "Bicaralah padaku!".
6. (Opsional) Pilih TextBox1, lalu isi properti Hint dengan "Ketik teks di sini" agar pengguna tahu fungsi kotak tersebut.

Hasil yang diharapkan: Viewer berisi satu Button dan satu TextBox.

Gambar: tampilan Designer App Inventor



Seret komponen dari Palette ke Viewer, lalu ubah atributnya di Properties.

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

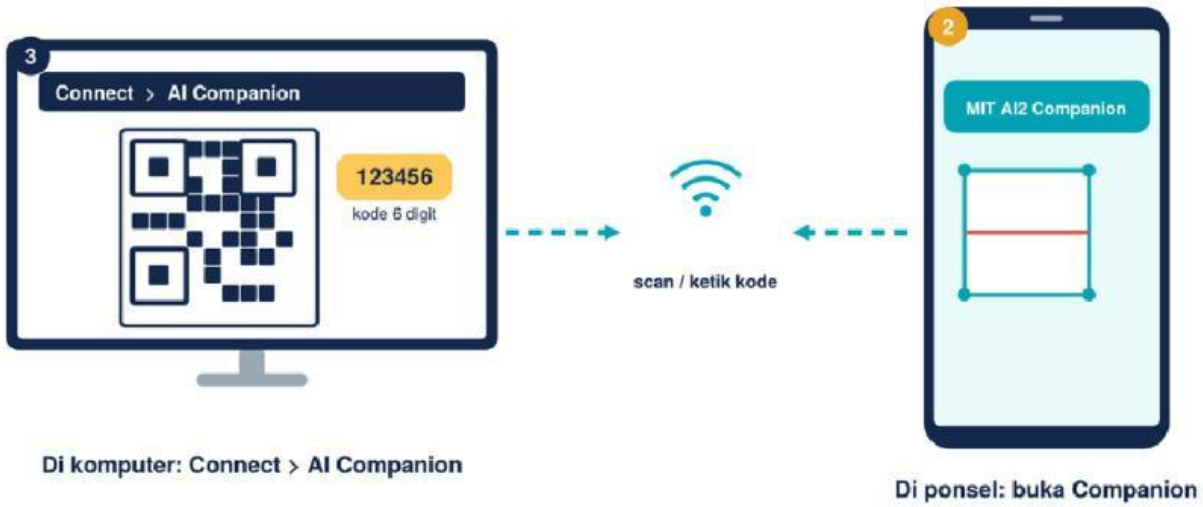
Tujuan: menghubungkan proyek ke ponsel

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Pastikan komputer dan ponsel terhubung ke jaringan Wi-Fi yang sama.
2. Buka MIT AI2 Companion pada ponsel.
3. Di komputer, pilih Connect → AI Companion. (Jika memakai emulator, pilih Connect → Emulator.)
4. Pada jendela yang muncul, ketuk Scan QR code di ponsel lalu pindai QR Code, atau ketuk Connect with code, ketik kode 6 digit, lalu ketuk Connect.
5. Tunggu sampai koneksi selesai dan tampilan aplikasi muncul di ponsel.

Hasil yang diharapkan: Tampilan proyek dapat dilihat pada ponsel.

Gambar: menghubungkan komputer dengan ponsel



Di komputer: Connect > AI Companion

Di ponsel: buka Companion

Berhasil: tampilan proyek muncul di ponsel

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

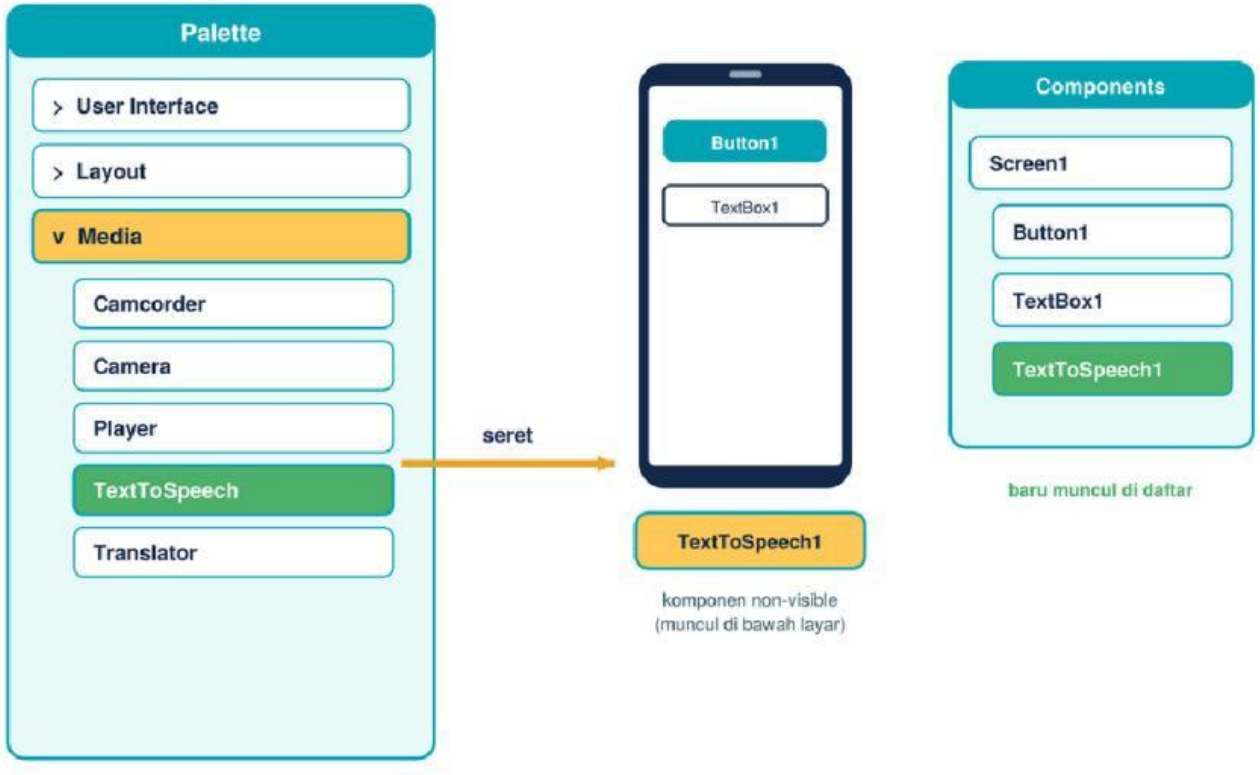
Tujuan: menambahkan TextToSpeech

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Kembali ke Designer di App Inventor.
2. Buka Palette → Media.
3. Seret komponen TextToSpeech ke Viewer (komponen ini tidak tampak di layar).
4. Komponen TextToSpeech1 akan muncul pada daftar Components dan di bawah layar Viewer sebagai non-visible component.

Hasil yang diharapkan: Komponen TextToSpeech tersedia di proyek.

Gambar: menambah TextToSpeech



◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

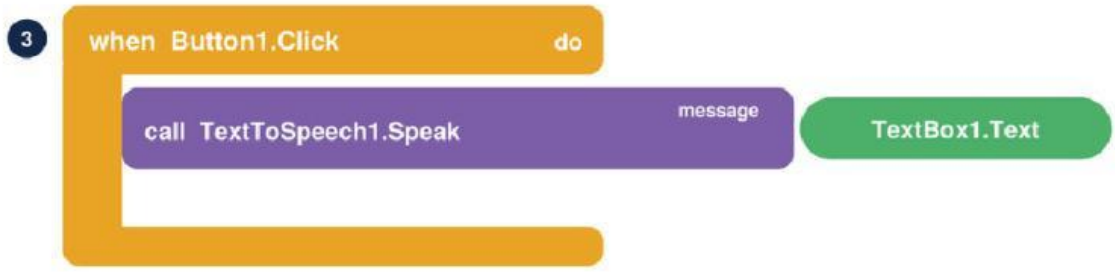
Tujuan: menyusun blok program

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Klik tab Blocks di kanan atas.
2. Pada daftar komponen, klik Button1.
3. Ambil blok when Button1.Click dan letakkan di area kerja.
4. Klik TextToSpeech1, lalu ambil blok call TextToSpeech1.Speak.
5. Letakkan blok Speak di dalam blok when Button1.Click.
6. Klik TextBox1, ambil blok TextBox1.Text, lalu pasangkan pada masukan teks blok Speak.
7. Periksa bahwa semua blok sudah menempel dan tidak ada tanda peringatan atau kesalahan.
8. Pilih Projects → Save Project untuk menyimpan (App Inventor juga menyimpan otomatis).

Hasil yang diharapkan: Saat Button1 ditekan, isi TextBox1 dikirim ke TextToSpeech1 untuk diucapkan.

Gambar: susunan blok program



Event
pemicu: tombol ditekan

Method
aksi: membacakan teks

Property
data: isi TextBox

Saat Button1 ditekan, isi TextBox1 dibacakan oleh TextToSpeech1.

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

Tujuan: menguji dan membagikan akses aplikasi.

IKUTI LANGKAH-LANGKAH BERIKUT!

1. Pastikan ponsel masih terhubung ke App Inventor dan volume ponsel dinyalakan.
2. Pada ponsel, ketik "Halo Dunia" pada TextBox.
3. Ketuk tombol "Bicaralah padaku!".
4. Dengarkan apakah ponsel mengucapkan "Halo Dunia".
5. Coba teks lain atau bahasa berbeda.
6. Jika suara belum terdengar, periksa kembali langkah pada halaman 15–16.
7. Untuk membagikan aplikasi, pilih Build → Android App (.apk), tunggu proses build selesai, lalu klik Download .apk now. File .apk dapat dipasang pada ponsel Android (izinkan pemasangan dari sumber tidak dikenal bila diminta).

Hasil yang diharapkan: Aplikasi mengucapkan teks yang dimasukkan; file APK dapat diunduh untuk perangkat Android.

Gambar: uji aplikasi dan bagikan APK



◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

Tantangan A (1/2): susun alur

Setelah menyelesaikan praktik pada halaman 11-17 selesaikan tugas berikut.

1. Aplikasi pembaca teks

Tuliskan urutan input, proses, dan output pada aplikasi Bicaralah Padaku.

Input: _____

Proses: _____

Output: _____

2. Rancangan blok

Tuliskan bentuk logika blok yang dibutuhkan agar tombol membacakan teks dari TextBox!

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS

Tantangan A (2/2): debugging

Analisis kasus dan berikan solusi.

1. Kasus
Tombol aplikasi sudah ditekan, tetapi tidak ada suara. Tuliskan dua hal yang perlu diperiksa pada komponen dan blok program!
Jawaban:

2. Kasus uji
Tuliskan dua teks berbeda yang akan digunakan untuk menguji aplikasi dan jelaskan hasil yang diharapkan!
Jawaban:

LIVEWORKSHEETS

Refleksi A

Petunjuk pengerjaan refleksi
1. Centang yang telah kamu pahami
2. Tuliskan jawaban refleksi pada kotak yang telah disediakan

Beri tanda centang (✓) pada materi yang sudah kamu pahami:
- □ Jenis aplikasi
- □ Designer dan Blocks
- □ Components, properties, events, methods
- □ Cara menguji aplikasi

Pertanyaan refleksi:
Bagian mana yang masih membingungkan? Apa yang akan kamu lakukan untuk memahaminya?

◀ Sebelumnya Berikutnya ▶

LIVEWORKSHEETS