

**18 HARI MENGUASAI PEMROGRAMAN
ANDROID APP INVENTOR, FIREBASE
DAN GOOGLE SHEET**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

1. **Setiap Orang** yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

18 HARI MENGUASAI PEMROGRAMAN ANDROID APP INVENTOR, FIREBASE DAN GOOGLE SHEET

**Hari Toha Hidayat, S.Si., M.Cs
Husaini, S.Si., M.IT
Nanang Prihatin, S.Kom., M.Cs**



**18 HARI MENGUASAI PEMROGRAMAN ANDROID APP
INVENTOR, FIREBASE DAN GOOGLE SHEET**

Diterbitkan pertama kali oleh Penerbit Amerta Media
Hak cipta dilindungi oleh undang-undang *All Rights Reserved*
Hak penerbitan pada Penerbit Amerta Media
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin tertulis dari Penerbit

Anggota IKAPI

No 192JTE/2020

Cetakan Pertama: Juni 2023

15,5 cm x 23 cm

ISBN: 978-623-419-399-2

Penulis:

Hari Toha Hidayat, S.Si., M.Cs

Husaini, S.Si., M.IT

Nanang Prihatin, S.Kom., M.Cs

Desain Cover:

Tim Penerbit Amerta Media

Tata Letak:

Tim Penerbit Amerta Media

Diterbitkan Oleh:

Penerbit Amerta Media

NIB. 0220002381476

Jl. Raya Sidakangen, RT 001 RW 003, Kel. Kebanggan, Kec. Sumbang,
Purwokerto, Banyumas 53183, Jawa Tengah. Telp. 081-356-3333-24

Email: mediaamerta@gmail.com

Website: amertamedia.co.id

Whatsapp: 081-356-3333-24

Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah banyak memberikan kenikmatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku dengan judul “18 Hari Menguasai Pemrograman Android APP Inventor, Firebase dan Google Sheet”.

Semoga buku ini bisa bermanfaat dan menjadi referensi bagi Anda yang ingin mendalami dunia pemrograman Android serta menjadi ladang bagi penulis untuk selalu berbagi ilmu dan pengetahuan untuk Indonesia menjadi lebih baik. Tanpa mengurangi rasa hormat saran dan kritik serta masukan dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini.

Penulis

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
TENTANG BUKU.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
Hari ke-1 Mengenal App Inventori	1
Hari ke-2 Membuat Aplikasi Login Sederhana	17
Hari ke-3 Mengirim Data ke Google Sheets.....	23
Hari ke-4 Membuat Database pada Firebase	33
Hari ke-5 Membuat Alert Dialog.....	43
Hari ke-6 Menghubungkan Aplikasi ke Firebase.....	51
Hari ke-7 Membuat Aplikasi Kasir pada Android.....	63
Hari ke-8 Membuat Aplikasi Kelulusan pada Android.....	77
Hari ke-9 Membuat Aplikasi Messenger dengan Speech Recognizer	87
Hari ke-10 Membuat Aplikasi Absensi Online Berbasis Mobile.....	99
Hari ke-11 Membuat Maps Berbasis Android	119
Hari ke-12 Membuat Maps Wisata Berbasis Android	125
Hari ke-13 Membuat Aplikasi Kalkulator	133
Hari ke-14 Membuat Aplikasi Menggambar Sederhana	143
Hari ke-15 Membuat Aplikasi Penjumlahan Dua Bilangan.....	149
Hari ke-16 Membuat Aplikasi Stopwatch.....	161
Hari ke-17 Membuat Aplikasi Game Bola Pantul	179
Hari ke-18 Membuat Aplikasi Notifikasi.....	183
Hari ke-19 Membuat Aplikasi.....	191
DAFTAR PUSTAKA.....	201
PROFIL PENULIS.....	202

