

Daftar Isi

Kata Pengantar	III
Daftar Isi	V
Bab 1	
Yuk, Mulai Mencoba Pembuatan Aplikasi Android!	1
1.1. Benarkah Membuat Aplikasi Android Itu Mudah?	2
1.2. Apa Keunggulan App Inventor Dibandingkan dengan Perangkat Pengembangan seperti Android Studio?.....	2
1.3. Apakah Berarti App Inventor Lebih Unggul daripada yang Lain?	3
1.4. Apakah App Inventor Gratis?	3
1.5. Apa Saja yang Perlu Saya Siapkan Sebelum Memulai Pembuatan Aplikasi dengan App Inventor?	4
1.6. Ya, Saya Sudah Menginstal Program Emulator. Apa yang Selanjutnya Perlu Saya Lakukan?	10
1.7. Akun Gmail-pun Sudah Berhasil Saya Buat. Apa Langkah Selanjutnya?	10
1.8. Ya, Saya Telah Menjumpai Tampilan Seperti Itu. Jadi, Saya Mulai Bisa Merancang Tampilan di Telepon Pintar Saya?	13
1.9. Lalu, Bagaimana Cara Menguji Desain Tersebut?	19
1.10. Apakah Dapat Menggunakan HP Android yang Sesungguhnya?.....	20
1.11. Apakah Semua Aplikasi Bisa Diuji Hanya Menggunakan Emulator?.....	22
1.12. Saya Pernah Melihat Button yang Bagian Tepinya Agak Melengkung. Bagaimana Cara Membuatnya?.....	23

1.13.	Bagaimana Cara Menangani Klik pada Button?	23
1.14.	Bagaimana Cara Mengunggah Aplikasi yang Saya Buat ke Perangkat Android?	23
1.15.	Saya Telah Menjumpai File ProyekPertama.apk di Folder Download. Lalu, Saya Harus Melakukan Apa?.....	24

Bab 2

Memulai Penggunaan Blok Kode	31	
2.1.	Bagaimana Saya Memulai Blok Kode?	32
2.2.	Bagaimana Melakukan Pengujian untuk Mengetahui Blok yang Saya Susun Sudah Berfungsi?	37
2.3.	Bolehkah Saya Menyimpan Proyek Sekarang dengan Nama Lain?.....	39
2.4.	Saya Ingin Membuat Teks yang Berbeda Setiap Kali Tombol Diklik. Bagaimana Caranya?	40
2.5.	Saya Ingin Membuat Aplikasi yang Menjadikan Tulisan di Tombol Dapat Berubah Menjadi On atau Off secara Bergantian. Bagaimana Caranya?	43
2.6.	Bagaimana Melakukan Pengaturan Warna Latar Belakang agar Seolah-olah Mengikuti Keadaan Tombol On atau Off?.....	45
2.7.	Saya Ingin Membuat Eksperimen yang Memungkinkan Pemakai Mengetikkan Sebuah Angka serta Jika Tombol Diklik, Kata yang Menyatakan Angka Tersebut Ditampilkan. Bagaimana Caranya?	46
2.8.	Betulkah Terdapat Blok yang Menyatakan If Bersarang?	49
2.9.	Apa Makna Simbol Segi tiga yang Berwarna Kuning dan Merah yang Berada di Bagian Bawah Area Kerja?	54

- 2.10. Saya Pernah Mendengar Istilah Typeblocking. Bisakah Diberi Penjelasan?..... 55
- 2.11. Bagaimana Cara Memberikan Komentar? 57

Bab 3

Pengelolaan Proyek dan Backpack..... 59

- 3.1. Saya Ingin Tahu Proyek-proyek yang Telah Saya Buat. Bagaimana Caranya? 60
- 3.2. Lalu, Bagaimana Kalau Saya Ingin Membuka Suatu Proyek? 60
- 3.3. Sebenarnya di Mana Proyek-proyek Disimpan? 60
- 3.4. Apakah Diperkenankan untuk Menyimpan Proyek di Komputer Saya Sendiri? 60
- 3.5. Bagaimana Cara Menghapus Proyek? 61
- 3.6. Apakah Proyek yang Tidak Sengaja Terhapus Bisa Dikembalikan? 61
- 3.7. Betulkah Sejumlah Blok Boleh Disalin? 62
- 3.8. Backpack Dapat Digunakan untuk Menyalin Blok? 122
- 3.9. Bagaimana Cara Penggunaannya? 62
- 3.9. Bagaimana Cara Mengosongkan Backpack? 63

Bab 4

Pengaturan Tata Letak Komponen..... 65

- 4.1. Saya Memang Ingin Meletakkan Tombol yang Lebarinya Mencakup Keseluruhan Baris. Bagaimana Hal Itu Dilakukan?..... 66
- 4.2. Saya Pernah Melihat Aplikasi yang Semua Komponennya Diletakkan di Tengah. Bagaimana Hal Itu Dilakukan? 67
- 4.3. Bagaimana dengan Efek Properti AlignVertical? 68
- 4.4. Bagaimana Caranya Agar Dua Komponen Diletakkan pada Baris yang Sama? 69

4.5.	Bisakah Dijelaskan untuk TableArrangement dan Vertical Arrangement?	73
4.6.	Apakah Dimungkinkan untuk Mengombinasikan Dua Tata Letak yang Berbeda?	74

Bab 5

Bekerja dengan Variabel	79
5.1. Untuk Apa Sebenarnya Kita Memerlukan Variabel?	80
5.2. Bagaimana Cara Menciptakan Variabel?	80
5.3. Bagaimana Caranya Supaya Dua Variabel Lokal Dapat Diakses Bersamaan?	83
5.4. Apakah Variabel Lokal Juga Dapat Dipakai untuk Menyimpan Teks?	88
5.5. Bagaimana Cara Mengubah Isi Suatu Variabel Lokal?	88
5.6. Sejauh Ini Semua Pembahasan Bertumpu Pada Variabel Lokal. Bagaimana Kalau Mau Menciptakan Variabel Global?	91

Bab 6

Pemakaian Notifier	95
6.1. Bisakah Dijelaskan Secara Rinci Maksud Komponen Notifier dan Kotak Dialog?	96
6.2. Bagaimana Penggunaan Notifier untuk Membuat Kotak Dialog Pesan? ..	97
6.3. Bagaimana Penggunaan Notifier untuk Membuat Kotak Dialog Teks?	99
6.4. Bagaimana Penggunaan Notifier untuk Membuat Kotak Dialog Pilihan?	103
6.5. Saya Pernah Menjumpai Pesan yang Hanya Ditampilkan Sesaat Tanpa Perlu Menekan Tombol untuk Mengakhirinya. Bagaimana Membuatnya?	106
6.6. Blok ShowProgressDialog Digunakan untuk Apa?	107

Bab 7

Bekerja dengan String	111
7.1. Sebenarnya Apa yang Dimaksud String di Sini?.....	112
7.2. Seberapa Pentingkah Sehingga String Harus Saya Pelajari?	112
7.3. Saya Ingin Menggabungkan Beberapa String Menjadi Sebuah String. Bagaimana Cara yang Paling Efisien untuk Mewujudkannya?.....	113
7.4. Apakah Dimungkinkan untuk Menggabungkan String dengan Nilai Variabel atau dengan Angka?.....	116
7.5. Bagaimana Cara Mengetahui Jumlah Karakter yang Terkandung dalam Suatu String?	116
7.6. Blok is empty Dipakai untuk Apa?	118
7.7. Saya Ingin Mengambil Bagian Tertentu dalam String. Bagaimana Caranya?	119
7.8. Bagaimana Cara Mengonversi Semua Huruf Kecil Menjadi Kapital atau Sebaliknya?	122
7.9. Bagaimana Caranya kalau Saya Ingin Mengubah Setiap Huruf Kecil dalam String Menjadi Kapital dan Sebaliknya?.....	123
7.10. Apakah Dimungkinkan untuk Mengubah Bagian Tertentu dalam String? Misalnya Olala Menjadi Olili.....	123
7.11. Perbandingan Dua String Bisa Dilakukan, Ya?.....	126
7.12. Perbandingan Dua String dengan Mengabaikan Perbedaan Huruf Kecil dan Kapital Apa Dimungkinkan?.....	129
7.13. Bagaimana Cara Menemukan Posisi Suatu Substring di dalam Suatu String?.....	131

7.14.	Saya Ingin Memeriksa Isi Suatu String Itu Bilangan atau Tidak. Bagaimana Hal Itu Bisa Diwujudkan?	134
7.15.	Blok Split Digunakan untuk Apa?	135

Bab 8

Bermain-main dengan Angka dan Matematika 137

8.1.	Apa yang Dimaksud Operator Matematika?	138
8.2.	Memang Operator + dan * Saja yang Berupa Blok Mutator, Ya?	138
8.3.	Apakah Tidak Tersedia Operator untuk Memperoleh Sisa Pembagian Bulat?	139
8.4.	Bisakah Diberikan Contoh Penerapan Modulo untuk Menentukan Suatu Bilangan Termasuk Bilangan Genap atau Ganjil?	140
8.5.	Apakah Dimungkinkan untuk Menampilkan Bilangan Real dengan Jumlah Digit Desimal Tertentu?	142
8.6.	Bagaimana Kalau Saya Ingin Memperoleh Akar Kuadrat Suatu Bilangan?	144
8.7.	Apakah Perhitungan Sinus Dapat Dilakukan?	144
8.8.	Bagaimana Cara Menerjemahkan $ a $ atau absolut a ?	148
8.9.	Bagaimana Cara Menghitung Logaritma Berbasis 10?	148
8.10.	Bagaimana Menggunakan Min dan Max?	149
8.11.	Apa yang Dimaksud Konversi ke Sistem Bilangan Nondesimal?	152
8.12.	Bisa Dijelaskan Lebih Lanjut tentang Pembangkitan Bilangan Acak?	153

Bab 9

Eksplorasi Kondisi Pengambilan Keputusan 157

9.1.	Apa yang Dinamakan Ekspresi Boolean?	158
9.2.	Apa yang Dimaksud Operator Relasional?	158
9.3.	Apakah Operator Relasional Dapat Diterapkan untuk String?	159

9.4.	Apa Maksud Operator Logika?.....	160
9.5.	Bisakah Dijelaskan Cara Menyatakan Suatu Bilangan Berada di Luar Suatu Jangkauan?.....	160
9.6.	Bisakah Dijelaskan Cara Menangani Suatu Huruf Termasuk Huruf Kapital atau Bukan?.....	162
9.7.	Apakah Blok and Dapat Digunakan untuk Penentuan Skor A, B, C, D, atau E Berdasarkan Suatu Nilai?	165
9.8.	Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan or?.....	168
9.9.	Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan not?	172
9.10.	Saya Ingin Menyelesaikan Persoalan untuk Menentukan Suatu Tahun Termasuk Kabisat atau Bukan. Bagaimana Caranya?.....	173
9.11.	Bagaimana Menentukan Zodiak Berdasarkan Suatu Tanggal?.....	176
Bab 10		
Eksplorasi Pemasukan Data		183
10.1.	Apakah Dimungkinkan untuk Memasukkan Data Lebih Dari Satu Baris pada TextBox?	184
10.2.	Bisakah TextBox supaya Menerima Bilangan Saja?.....	186
10.3.	Bagaimana Mengatur Warna di TextBox?	186
10.4.	Benarkah Teks dalam TextBox Dapat Diatur Rata Kanan atau di Tengah Kotak yang Tersedia?.....	186
10.5.	Saya Pernah Melihat TextBox yang Tidak Dapat Diisi Oleh Pemakai. Bagaimana Mengaturnya?	186
10.6.	Apakah Font di TextBox Bisa Diubah?.....	187
10.7.	Benarkah TextBox Dapat Dikontrol untuk Disembunyikan atau Ditampilkan?.....	187

10.8.	Apakah Isi TextBox Bisa Diubah Melalui Aplikasi Ketika Aplikasi Dijalankan?	187
10.9.	Saya Ingin Menangani Pemasukan Password. Bagaimana agar Karakter yang Diketik Pemakai Tidak Ditampilkan?	189

Bab 8

Bab 11

Operasi Pengulangan.....	193	
11.1.	Apa yang Dimaksud dengan Operasi Pengulangan?	194
11.2.	Bagaimana Menangani Operasi Pengulangan?	194
11.3.	Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan While?	194
11.4.	Apakah For Dapat Digunakan untuk Menggantikan Peranan While pada Kasus Tersebut?	196
11.5.	Saya Ingin Menampilkan Sejumlah Bilangan dari Suatu Nilai Awal Menuju ke Suatu Nilai Akhir. Mana yang Perlu Saya Gunakan: For atau While?	197
11.6.	Saya Memasukkan Bilangan 10 Sebagai Nilai Awal dan 0 Sebagai Nilai Akhir pada Aplikasi di Depan. Kenapa Tidak Ada Hasil Setelah Tombol Proses Saya Klik?	200
11.7.	Saya Menjumpai Istilah Loop. Apa Artinya?	202
11.8.	Lalu, Apa yang Dinamakan Infinite Loop?	202
11.9.	Apa yang Dimaksud Iterasi?	203
11.12.	Bisa Dijelaskan?	203

Bab 12

Penanganan Kejadian di Screen	205	
12.1.	Saya Ingin Membuat Warna Layar Ditentukan Secara Random Saat Aplikasi Dipanggil. Bagaimana Hal Seperti Itu Diwujudkan?	206
12.2.	Bagaimana Cara Menggunakan Properti Icon di Screen?	208
9.3.	Apakah Operator Relasional Dapat Diterapkan untuk String?	159

12.3.	Saya Ingin Membuat Aplikasi dengan Arah Landscape. Bagaimana Caranya?	209
12.4.	Saya Pernah Melihat Aplikasi yang Layarnya Melebihi Ukuran Layar Sehingga Bisa Digulirkan. Bagaimana Cara Membuatnya?	210
12.5.	Apakah Dimungkinkan untuk Membuat Lebih dari Satu Layar di Sebuah Aplikasi?	212
12.6.	Apakah Dimungkinkan untuk Berbagi Data antara Satu Layar dengan Layar Lain?	215
12.7.	Saya Ingin Menyertakan Tombol yang Digunakan untuk Menutup Aplikasi. Bagaimana Caranya?	218
12.8.	Bagaimana kalau Sebelum Aplikasi Ditutup Terdapat Konfirmasi Dahulu?	219
12.9.	Bagaimana Cara Penggunaan Close Screen?	220
Bab 13	Penggunaan List	225
13.1.	Apa Itu List?.....	226
13.2.	Bagaimana Cara Membuat List?	226
13.3.	Saya Sudah Membuatnya Blok Seperti di Depan. Lalu, Bagaimana Caranya kalau Saya Ingin Menampilkan Isi List?	228
13.4.	Apakah Dimungkinkan untuk Menampilkan List Tidak Dari Elemen Pertama, tetapi Justru Dimulai dari Elemen Terakhir Menuju ke Elemen Pertama?.....	230
13.5.	Saya Ingin Mengetahui Jumlah Elemen di List. Bagaimana Caranya?	231
13.6.	Apakah Dimungkinkan untuk Mengambil Satu Elemen Saja di List?.....	232
13.7.	Bagaimana Membuat List Tanpa Elemen?	234

13.8.	Saya Ingin Membuat Daftar Kota dan Negara Tempat Kota Tersebut Berada. Bagaimana Cara Membuat List untuk Mewujudkannya?	234
13.9.	Apakah Isi Suatu List Bisa Ditambah pada Saat Aplikasi Dijalankan?	236
13.10.	Apakah Penyisipan Memang Harus Dilakukan di Bagian Akhir?	240
13.11.	Saya Ingin Memperoleh Posisi Indeks Suatu Elemen di List. Bagaimana Caranya?	243
13.12.	Apakah Nilai Elemen di Suatu List Bisa Diganti Sewaktu-waktu?	246
13.13.	Apakah Elemen di List Bisa Dihapus Ketika Aplikasi Dijalankan?	249
13.14.	Apa Kegunaan Append List? Apa Perbedaan dengan Copy List?	252
13.15.	Apa Fungsi Pick Random List?	253
13.16.	Bagaimana Penggunaan Look Up In Pairs?	254
13.17.	Bisakah Dijelaskan Mengenai Blok-blok CSV?	256

Bab 14

CheckBox, ListView, ListPicker, Spinner, dan Slider	263	
14.1.	Apa yang Dimaksud dengan CheckBox?	264
14.2.	Bisakah Diberikan Contoh Pembuatan dan Penggunaan CheckBox?	264
14.3.	Saya Ingin Membuat Tombol Radio. Bagaimana Caranya?	266
14.4.	ListView Digunakan untuk Apa?	266
14.5.	ListPicker Digunakan untuk Apa?	268
14.6.	Bisakah Diberikan Penjelasan Mengenai Spinner?	270
14.7.	Bisakah Diberikan Contoh Slider?	272

Bab 15

Clock, DatePicker, dan TimePicker	275	
15.1.	Apa Saja Kegunaan Clock?	276
15.2.	Bisakah Diberikan Contoh untuk Menampilkan Jam Sekarang?	276

15.3.	Apakah Dimungkinkan untuk Menampilkan Nama Hari, Tanggal, dan Jam?	278
15.4.	Apakah Betul Clock Dapat Dimanfaatkan untuk Membentuk Suatu Tanggal dan Kemudian Mendapatkan Tanggal X Hari Setelah atau Sebelumnya?	280
15.5.	Saya Ingin Membuat Aplikasi Stopwatch. Bagaimana Prinsip Pembuatannya?	282
15.6.	Apakah yang Dimaksud dengan DatePicker?	285
15.7.	Bisakah Diberikan Contoh dalam Bentuk Aplikasi yang Sederhana sehingga Saya Bisa Mempraktikkannya dengan Mudah?	286
15.8.	Apa Kegunaan TimePicker?	288
15.9.	Bisakah Diberikan Contoh Pembuatan dan Penggunaan TimePicker?	289

Bab 16

Penanganan Gambar	293	
16.1.	Saya Ingin Menampilkan Gambar Sebagai Latar Belakang Layar. Bagaimana Caranya?	294
16.2.	Saya Ingin Membuat Aplikasi yang Memungkinkan Pemakai Memilih Sendiri Latar Belakang Layar Berdasarkan Sejumlah Gambar yang Sudah Tersedia. Bagaimana Caranya?	297
16.3.	Saya Ingin Menampilkan Suatu Gambar, tetapi Bukan Sebagai Latar Belakang. Bagaimana Caranya?	300
16.4.	Apakah Gambar Bisa Diklik supaya Gambar Bisa Diganti-Ganti? Saya Ingin Mewujudkannya untuk Menampilkan Sejumlah Gambar Secara Bergantian.....	303
16.5.	Apakah Benar Suatu Tombol Bisa Dilengkapi Gambar?	305
16.6.	Bagaimana Cara Menggunakan ImagePicker?	307

Bab 17

Penanganan Suara dan Video	311
17.1. Apakah Semua Format Suara Didukung oleh App Inventor?	312
17.2. Komponen Apa yang Digunakan untuk Memainkan File Suara?	312
17.3. Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan Komponen Sound?	312
17.4. Bisakah Pula Diberikan Contoh Penggunaan Player?.....	316
17.5. Apakah Kita Bisa Mengetahui Seberapa Jauh File Suara Telah Dimainkan?.....	319
17.6. Apakah Volume Bisa Diatur Ketika Lagu Dimainkan?.....	319
17.7. Apakah Dimungkinkan untuk Membuat Sebuah Lagu Diulang-ulang? ...	319
17.8. Apakah Player Dapat Digunakan untuk Menggetarkan Handphone?.....	319
17.9. Apakah Dimungkinkan untuk Membaca Sembarang File Lagu yang Berada di SD card?.....	321
17.10. Merekam Suara Juga Dimungkinkan?.....	323
17.11. Bagaimana Cara Memainkan Video?.....	328

Bab 18

Kamera dan Camcorder	333
18.1. Di Mana Letak Camera dan Camcorder?.....	334
18.2. Bisakah Diberikan Contoh Sederhana Penggunaan Camera?.....	334
18.3. Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan Camcorder?.....	337

Bab 19

Pembuatan Gambar dan Animasi	341
19.1. Apakah Memang Dimungkinkan untuk Membuat Gambar Seperti Lingkaran atau Garis?.....	342
19.2. Bisakah Diberikan Penjelasan Mengenai Canvas dan Contoh Sederhana Penggunaannya?.....	342

19.3.	Apakah Dimungkinkan untuk Membuat Kotak yang Dipenuhi Warna? ...	346
19.4.	Apakah Dimungkinkan untuk Mengatur Warna Garis Ataupun Latar Belakang?	348
19.5.	Apakah Dimungkinkan untuk Membuat Aplikasi Pembuat Garis yang Dilakukan Melalui Sentuhan Tangan?.....	352
19.6.	Komponen Ball Digunakan untuk Apa?	354
19.7.	Apakah Dua Bola yang Bertabrakan Bisa Terdeteksi?	358
19.8.	Saya Ingin Membuat agar Ketika Kedua Bola Bertemu, Arah Kedua Bola Berubah untuk Menunjukkan Keadaan Terpentil. Bagaimana Caranya?	363
19.9.	Bisakah Dijelaskan Mengenai ImageSprite?.....	364

Bab 20

Pembuatan Prosedur dan Fungsi	373	
20.1.	Apa yang Dimaksud Prosedur dan Fungsi?.....	374
20.2.	Apa Keuntungan Membuat Suatu Prosedur Ataupun Fungsi?.....	374
20.3.	Bisakah Diberikan Gambaran untuk Membuat Prosedur?	374
20.4.	Apakah Dimungkinkan untuk Memberikan Nilai ke Prosedur yang Kita Buat?	377
20.5.	Saya Ingin Membuat Fungsi yang Dapat Memberikan Nilai Balik Berupa Rerata Tiga Nilai Argumen. Bagaimana Mewujudkannya?	381
20.6.	Saya Ingin Membuat Fungsi yang Memberikan Nama Hari Berdasarkan Argumen Tanggal, Bulan, dan Tahun. Bisakah Dibantu Mengimplementasikannya?.....	383
20.7.	Apakah Argument Berupa List Diperkenankan?	386
20.8.	Apakah Nilai Balik Bisa Berupa List?	388
20.9.	Apakah Prosedur yang Saya Buat Bisa Disimpan di File yang Berbeda dengan Aplikasi yang Menggunakannya?.....	390

Bab 21

Apa Selanjutnya?..... 391

Daftar Pustaka..... 393

17.1.	Apakah Semua Format Suara Didukung oleh App Inventor?	391
17.2.	Apakah Kita Bisa Mengetahui Seberapa Jauh File Suara Telah Dimainkan?	392
17.3.	Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan Komponen Sound yang Diakses Melalui Sentuhan Jari?	392
17.4.	Bisakah Pula Diberikan Contoh Penggunaan Player Komponen yang Diakses untuk Apa?	396
17.5.	Apakah Kita Bisa Mengetahui Seberapa Jauh File Suara Apakah Itu yang Berlatihan bisa berlatihan?	398
17.6.	Apakah Volume Bisa Diatur Ketika Lagu Dimainkan? Bisa Berubah untuk Menunjukkan Keadaan Terpenting?	399
17.7.	Apakah Dimungkinkan untuk Membuat Sebuah Lagu Dilang bagaimana Caranya?	399
17.8.	Apakah Player Dapat Digunakan untuk Mengetarkan Handphone? Bisakah Diakses Melalui Imitasi?	399
17.9.	Apakah Dimungkinkan untuk Membaca Sembarang File Lagu yang Berada di SD card?	399
17.10.	Merekam Suara Juga Dimungkinkan?	399
17.11.	Bagaimana Cara Menjalankan copy dan fungsi?	399

Bab 20

20.1.	Apa yang Dimaksud Prosedur dan Fungsi?	399
20.2.	Apa Keuntungan Membuat Suatu Prosedur Ataupun Fungsi?	399
20.3.	Bisakah Diberikan Gambar untuk Membuat Prosedur?	399
20.4.	Apakah Dimungkinkan untuk Memberikan Nilai ke Prosedur	399

Bab 18

Kamera dan Camcorder

18.1.	Di Mana Letak Camera dan Camcorder?	399
18.2.	Bisakah Diberikan Contoh Sederhana Penggunaan Camera? Saya Ingin Membuat Fungsi yang Dapat Memberikan Nilai Balik	399
18.3.	Bisakah Diberikan Contoh Penggunaan Camcorder? Berapa Retas itu Nilai Argument, bagaimana Mewujudkannya?	399

Bab 19

Pembuatan Gambar dan Animasi

19.1.	Apakah Memang Dimungkinkan untuk Membuat Gambar Segi Apakah Argument Berupa List Diizinkan?	399
19.2.	Apakah Nilai Baik Bisa Berupa List?	399
19.3.	Apakah Dimungkinkan Penjelasan Mengenai Gambar dan Bentuk Aplikasi yang Menggunakan?	399