In-App Advertising dengan Inneractive Ad SDK v1.0.5 pada Java ME

Artikel ini akan menjelaskan bagaimana caranya untuk menambahkan iklan ke dalam aplikasi yang dibangun pada *platform* Java ME mulai dari proses registrasi dengan memanfaatkan layanan dari Inneractive.

Pendahuluan

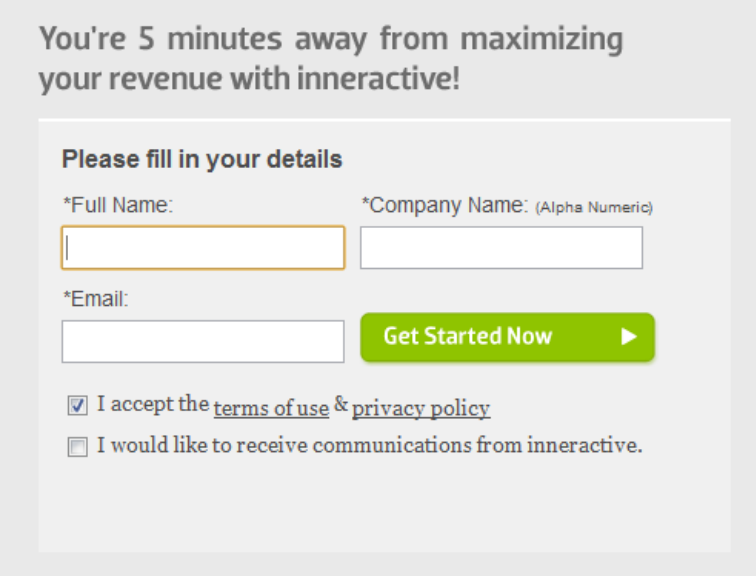
Sebagai seorang pengembang aplikasi, tentunya kita membutuhkan adanya pendapatan agar asap dapur kita dapat terus mengebul. "In-app advertising" merupakan salah satu cara untuk memonetisasi aplikasi yang telah dikembangkan. Salah satu *advertising provider* yang menyediakan layanan bagi Nokia Store adalah inneractive.

Inneractive ternyata baru saja memperbarui InneractiveAdSDK-J2ME nya yang dirilis dengan versi 1.0.5 pada 8 Maret 2012. Salah satu kelebihan dari versi ini adalah *developer* memiliki kebebasan untuk menampilkan **ads** sesuai dengan *look and feel* pada aplikasi/game yang dikembangkan. Di versi sebelumnya, SDK tersebut hanya menyediakan *method* `IASDK.displayAd()` yang akan secara otomatis menampilkan sebuah *ad* pada `Display`. Pada versi terbarunya, SDK ini menyediakan sebuah API untuk memperoleh **Banner Ad** sesuai dengan standard MMA.

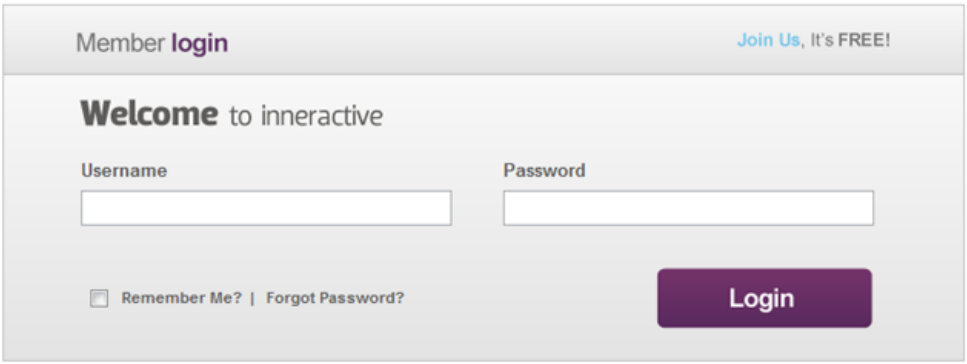
Prosedur

Berikut adalah langkah-langkah untuk mengimplementasikan *in-app advertising* dengan SDK terbaru dari Inneractive pada Java ME:

1. Mendaftar akun inneractive sebagai *publisher* pada tautan berikut: http://console.inner-active.com/iamp/publisher/register

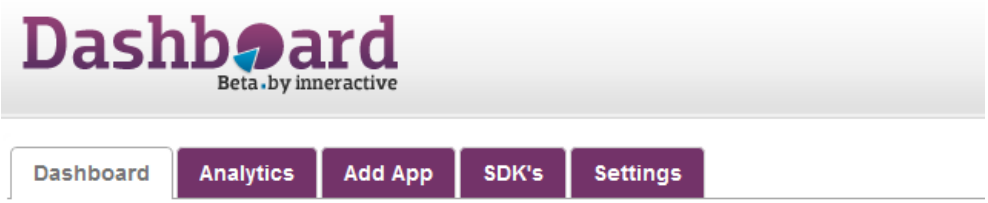


2. *Login* ke akun inneractive dengan memasukkan *username* dan *password* pada tautan berikut: http://console.inner-active.com/iamp/auth/login

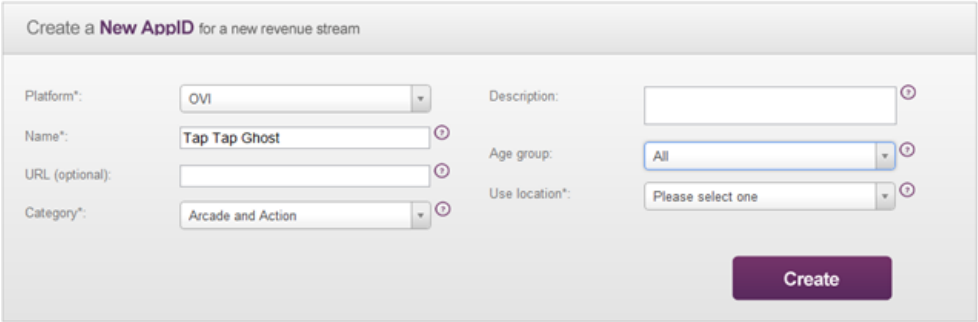


3. Klik tab '**Add App**'

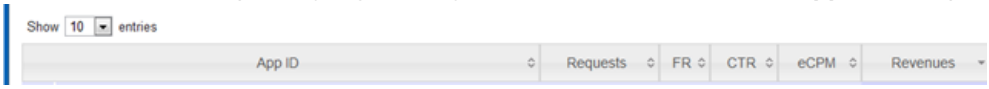
(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.



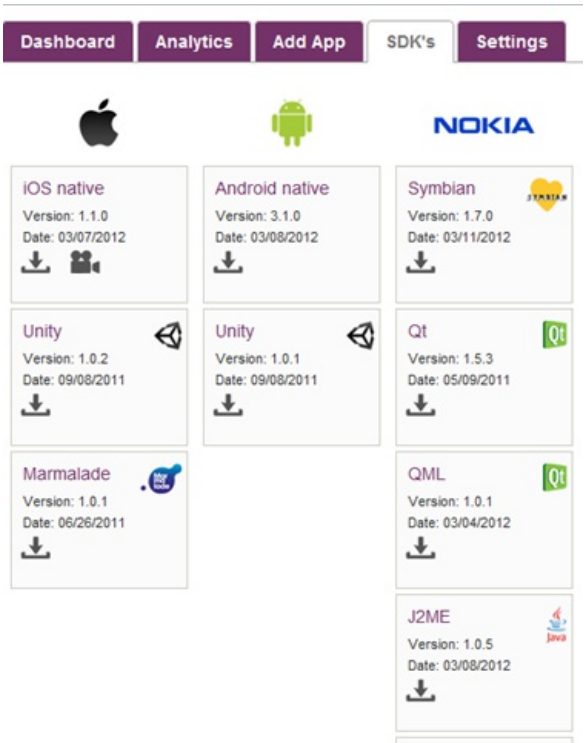
4. Pilih *combo box* '**Platform**' dengan pilihan '**OVI**' lalu lengkapi isian lainnya yang tersedia.



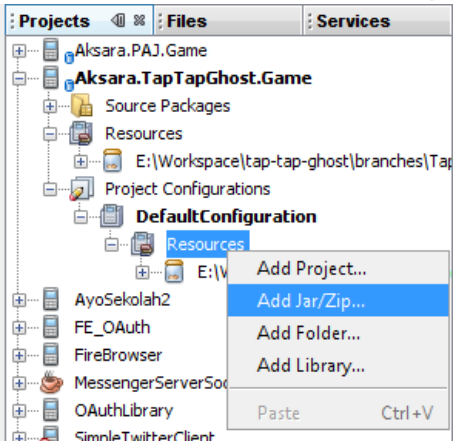
5. Pada '**Dashboard**', aplikasi yang baru saja dibuat akan muncul beserta '**App ID**' dari aplikasi tersebut.



6. Klik tab '**SDK's**', lalu unduh inneractive SDK untuk J2ME.



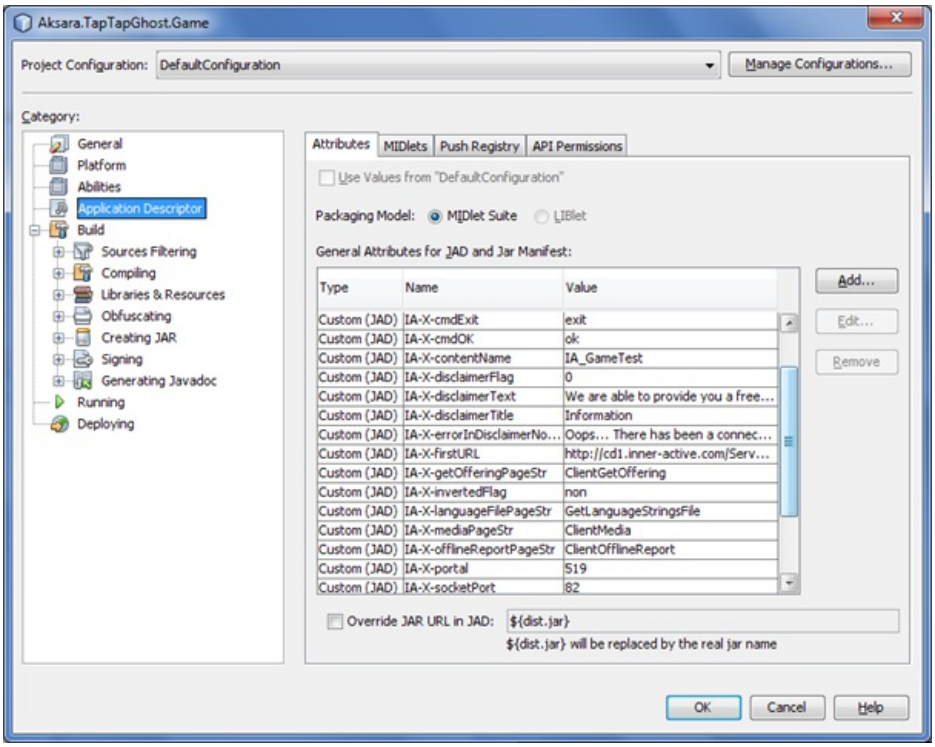
7. *Unzip* file '**inneractiveAdSDK-J2ME-v1.0.5.zip**' yang baru saja diunduh.
8. Tambahkan '**inneractiveJ2MEAdSDK.jar**' pada '**Library dan Resource**' project Netbeans yang telah dibuat.



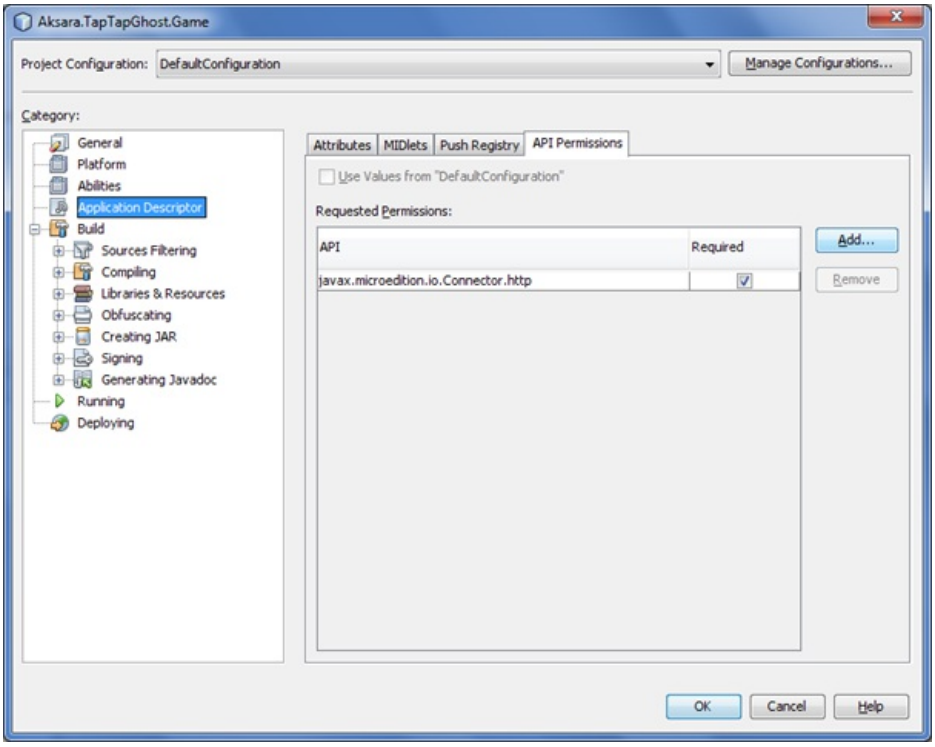
9. Tambahkan beberapa JAD parameter berikut pada project Netbeans.

(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

Catatan: **IA-X-appID**: IA_GameTest (App ID dapat dilihat pada tab '**Dashboard**')



10. Tambahkan beberapa `MIDlet Permission` `javax.microedition.io.Connector.http`, `javax.microedition.io.Connector.socket`, `javax.microedition.pim.ContactList.read`, `javax.microedition.io.Connector.sms`, `javax.wireless.messaging.sms.send` pada kotak dialog '**API Permission**'.



11. Tambahkan potongan kode *inner class* berikut pada kelas yang merupakan turunan dari kelas `MIDlet` / `Canvas`. *Method* `IADView.getBannerAdData()` digunakan untuk melakukan *request* **Banner Ad** ke Inneractive dan akan mengembalikan *return value* bertipe `Vector` dimana indeks ke-0 adalah `Image` dan indeks ke-1 adalah `string` yang merupakan *link* dari *Ad* tersebut.

```
class Worker extends Thread {

    boolean terminated = false;
    int mTask;
```

 (C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

```
    PromotionalState mOwner;

    public Worker( PromotionalState owner ) {
        mOwner = owner;
    }

    synchronized public void run() {

        while (!terminated) {
            mTask = IDLE;
            try {
                wait();
            }
            catch (InterruptedException ex) {}

            try {
                switch (mTask) {
                    case CLICK_THE_BANNER:
                        if(null != Ad){
                            String clickURL = (String)Ad.elementAt(1);
                            if(null != clickURL && !clickURL.equals("")){
                                boolean forceExit =
MainMIDlet.instance.platformRequest( clickURL );

                                System.out.println("platformRequest - the midlet
should be close? " + forceExit);

                                if(forceExit){
                                        MainMIDlet.quitApp();
                                }
                            }
                        }
                        break;

                    case GET_BANNER_AD:
                        System.out.println("IADView.getBannerAd()" );
                        Ad = IADView.getBannerAdData(MainMIDlet.instance);
                        imgBanner = null;
                        if (null != Ad){
                            imgBanner = (Image)Ad.elementAt(0);
                        }
                        if (imgBanner != null){
                            Image.createImage(imgBanner);
                        }
                        else{
                            System.out.println("retImg is null");
                        }
                        break;
                }
            } catch (Exception e) {
                System.out.println(e.getMessage());
            } catch (Throwable e) {
                System.out.println(e.getMessage());
            }
        }
    }
```


(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

```
    synchronized public boolean doTask( int task ) {
        if (mTask != IDLE)
            return false;
        mTask = task;
        notify();
        return true;
    }
}
```

12. Berikutnya, kelas `Worker` tersebut harus di-*instantiate* dan `Thread` tersebut harus dijalankan dengan perintah berikut.

```
worker = new Worker( this );
worker.start();
Tampilkan Image Banner Ad yang diperoleh
if (imgBanner != null){
    g.drawImage(imgBanner, 12, 73 + yAnimation, 0);
}
```

13. Lakukan pengecekan apakah pengguna melakukan *action* pada **Banner Ad** tersebut, apabila pengguna menekan **Banner Ad** tersebut maka panggilah *method* berikut:

```
worker.doTask( CLICK_THE_BANNER );
```

Hasil

Berikut adalah contoh tampilan **Banner Ad** dari Inneractive:

Kesimpulan

Dengan beberapa langkah mudah dan singkat, pengembang aplikasi dapat meningkatkan pendapat dari aplikasi mereka selain mengandalkan pemasukan dari penjualan aplikasi.

Selamat mencoba!

(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

 (C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.