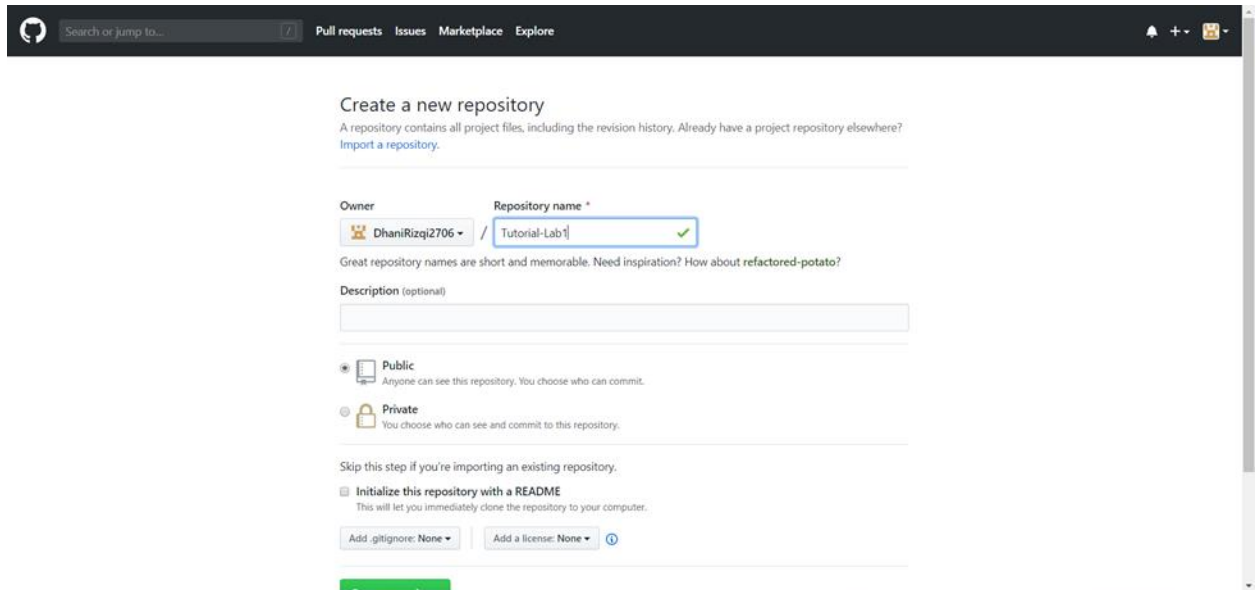


Tutorial 1

I. Tutorial Membuat Git

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan membuat akun baru pada github.com
2. Kemudian buatlah sebuah repository baru sama seperti pada gambar yang tertera dibawah ini



3. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah Download dan Install git bash : <https://git-scm.com/downloads>
4. Open folder yang menjadi local repository yang dipakai. Perihal untuk nama folder bebas
5. Open git bash, lalu masuk kepada folder yang sudah dibuat pada step 4
6. Selanjutnya buatlah sebuah folder baru dengan nama Tutorial 1
7. Jalankan perintah git init pada command prompt atau shell. (jangan lupa untuk pastikan bahwa tidak ada salam dalam pengetikan nama folder yang sebelumnya telah dibuat)

```
D:\Lab>git init
Initialized empty Git repository in D:/Lab/.git/
```

8. Jalankan perintah git status untuk memastikan bahwa inisiasi repository Git sudah berhasil dilakukan
9. Selanjutnya aturlah username dan email yang akan digunakan dengan pekerjaanmu di repository Git dengan perintah berikut: git config --global user.name "<nama-

lengkapmu" git config --global user.email "<masukkan-emailmu>" ini untuk memberi informasi tentang pengguna repo, masukan email dan nama kalian.

```
D:\Lab>git config --global user.name "DhaniRizqi2706"
D:\Lab>git config --global user.email "dhanirizqi.dr@gmail.com"
```

10. Kemudian setelah melakukan konfigurasi. Buatlah file Hej.txt didalam folser Tutorial 1

11. Dan langkah terakhir adalah dengan menjalankan perintah git status pada command prompt atau shell, maka dengan itu akan muncul daftar untracked files yang berasal dari folder tersebut

```
D:\Lab>git status
On branch master

No commits yet

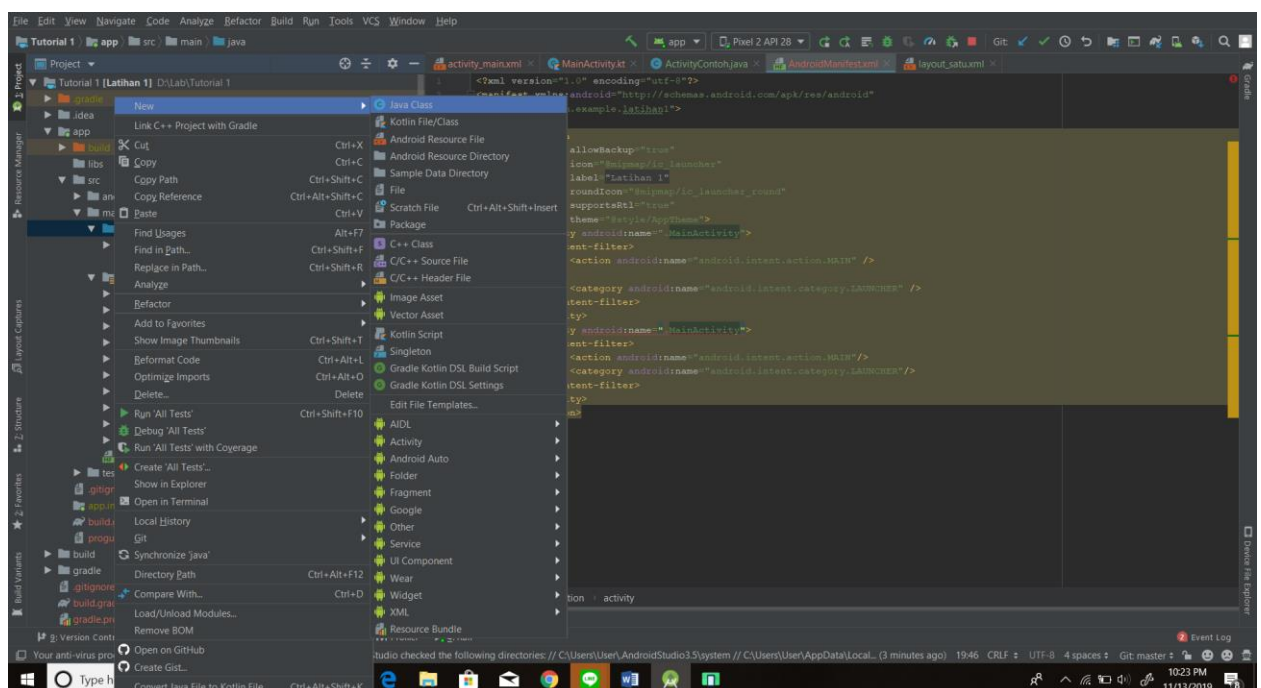
Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
    Tutorial 1/

nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)
```

II. Tutorial Membuat Aplikasi Android Pertama

Membuat Activity (File yang digunakan disimpan pada folder yang telah di buat sebelumnya)

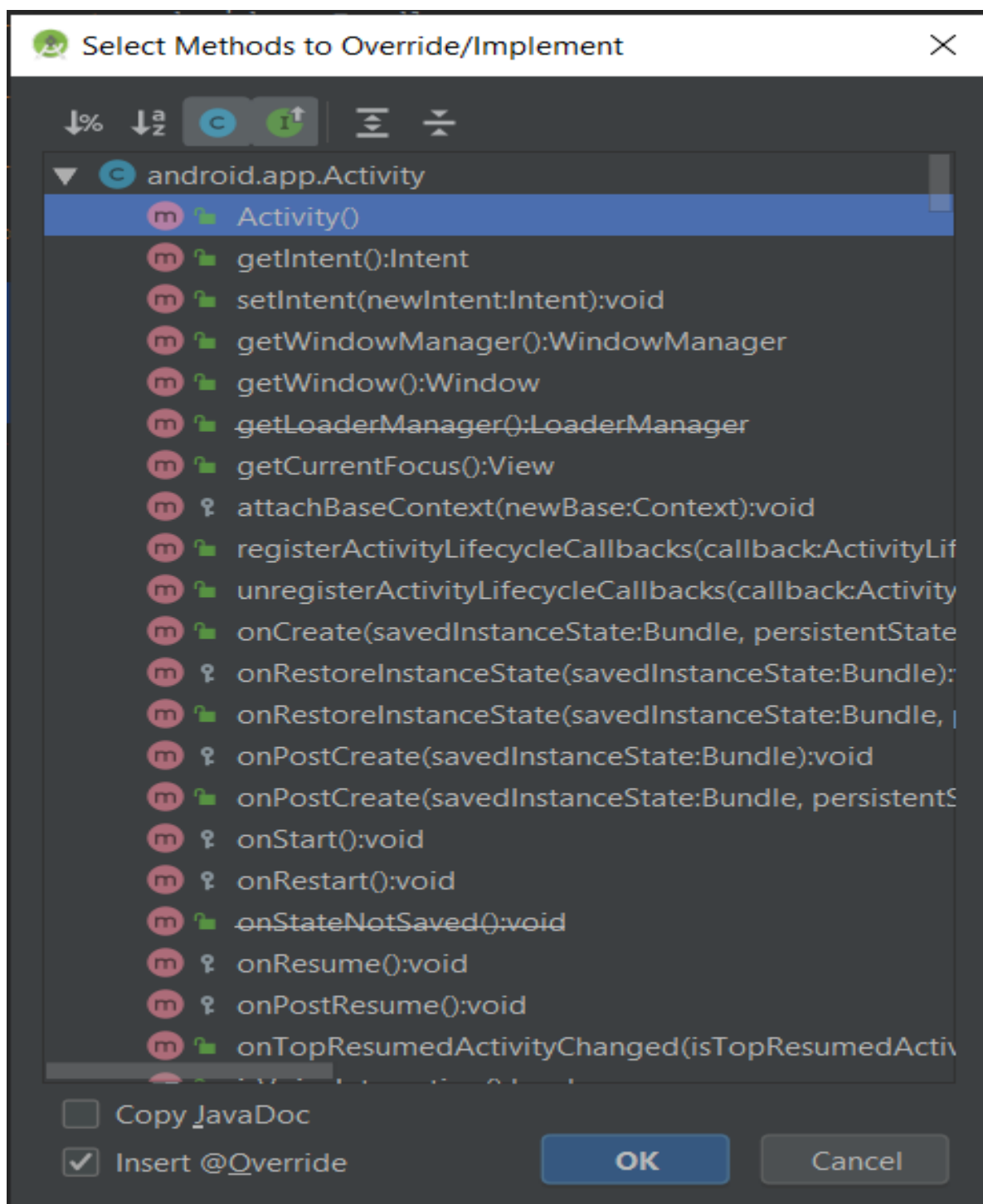
1. Buat class baru dengan cara Klik kanan pada App lalu pilih new lalu class diberi nama ActivityContoh.



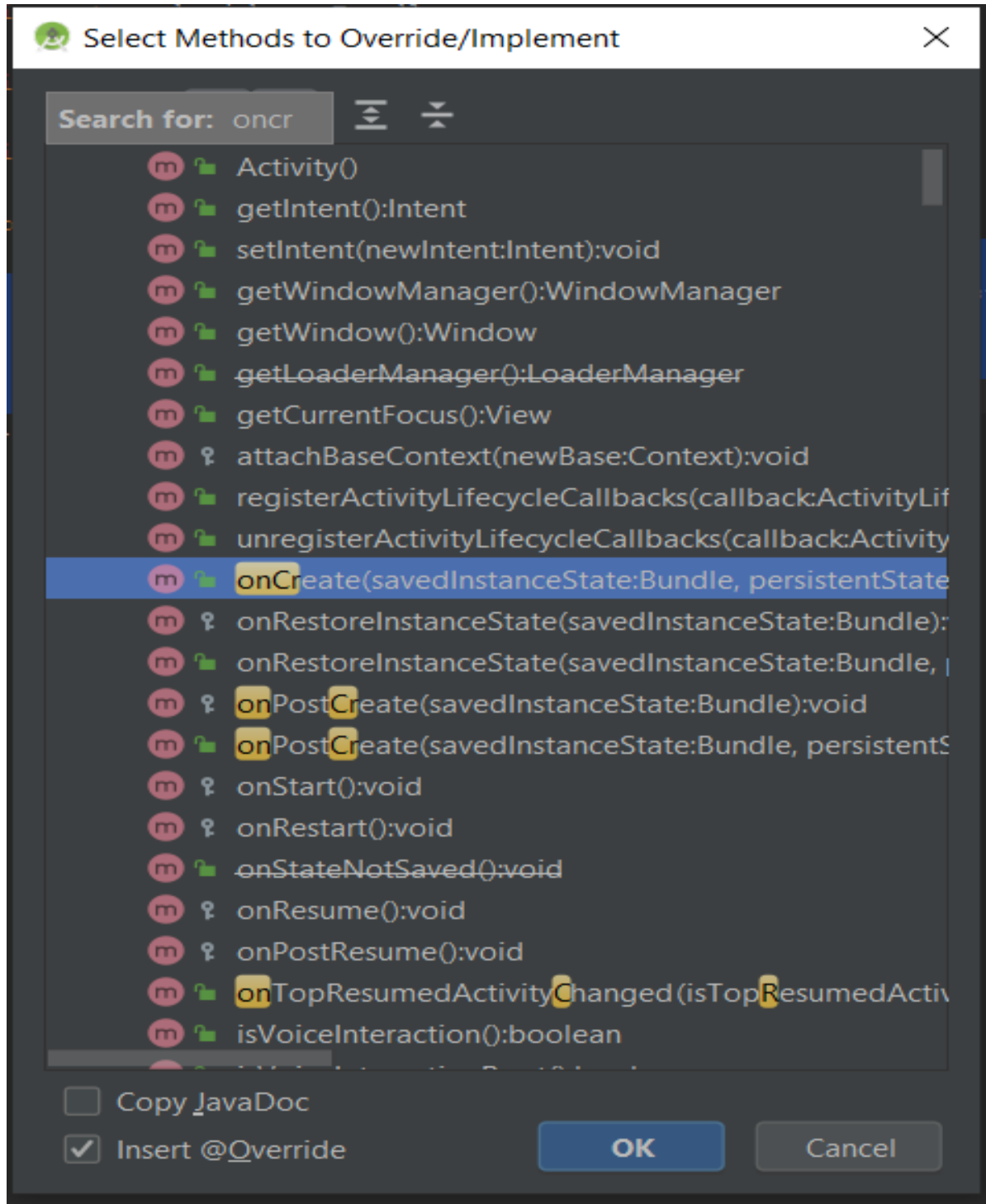
2. Turunkan Class Activity pada Class yang baru anda buat(ActivityContoh) dengan keyword **extends**.

```
1 import android.app.Activity;
2 import android.os.Bundle;
3
4 import androidx.annotation.Nullable;
5
6 import com.example.latihan1.R;
7
8 public class ActivityContoh extends Activity {
9     |
10 }
```

3. Tekan ctrl+O untuk memunculkan method method Override, sehingga akan muncul tab baru seperti ini



4. Selanjutnya ketik **“one”** sehingga pilihan yang aktif akan menunjukkan fungsi **onCreate** pilih **onCreate** yang pertama seperti ini

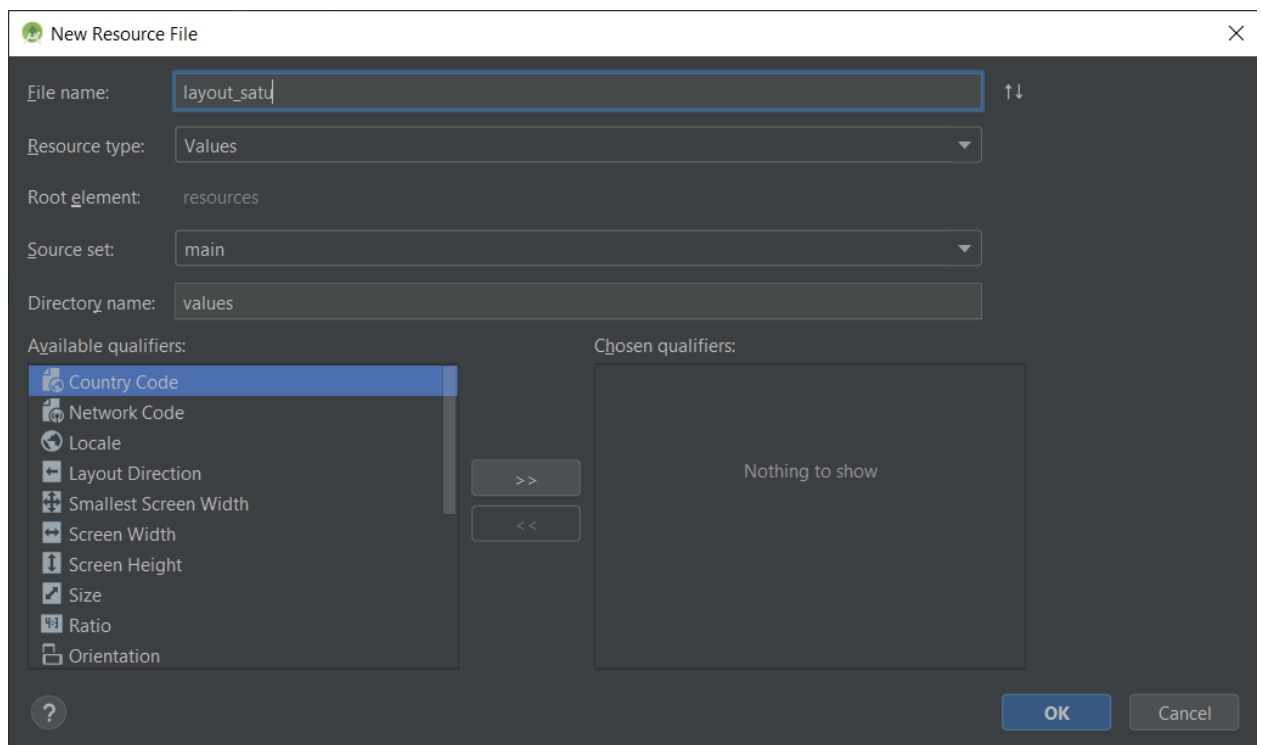


5. Tekan Enter sehingga halaman kerja akan menjadi seperti ini



```
1 import android.app.Activity;
2 import android.os.Bundle;
3
4 import androidx.annotation.Nullable;
5
6 import com.example.latihan1.R;
7
8 public class ActivityContoh extends Activity {
9     @Override
10    protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
11        super.onCreate(savedInstanceState);
12        setContentView(R.layout.layout_satu);
13    }
14 }
15
```

6. Selanjutnya pada sub-folder **layout**, klik kanan lalu pilih New lalu **Layout Resource File**.



New Resource File

File name:

Resource type:

Root element:

Source set:

Directory name:

Available qualifiers:

- ☒ Country Code
- ☐ Network Code
- ☐ Locale
- ☐ Layout Direction
- ☐ Smallest Screen Width
- ☐ Screen Width
- ☐ Screen Height
- ☐ Size
- ☐ Ratio
- ☐ Orientation

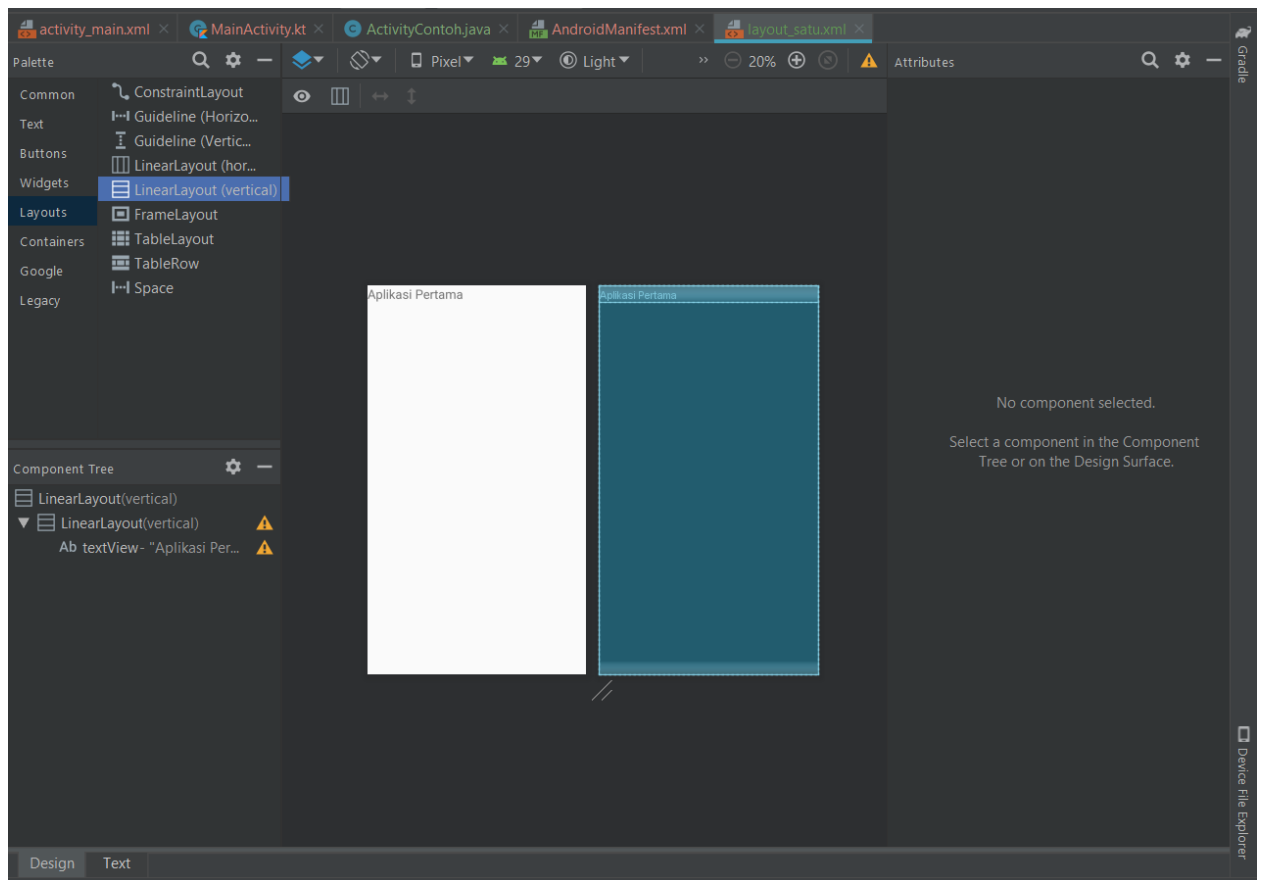
Chosen qualifiers:

Nothing to show

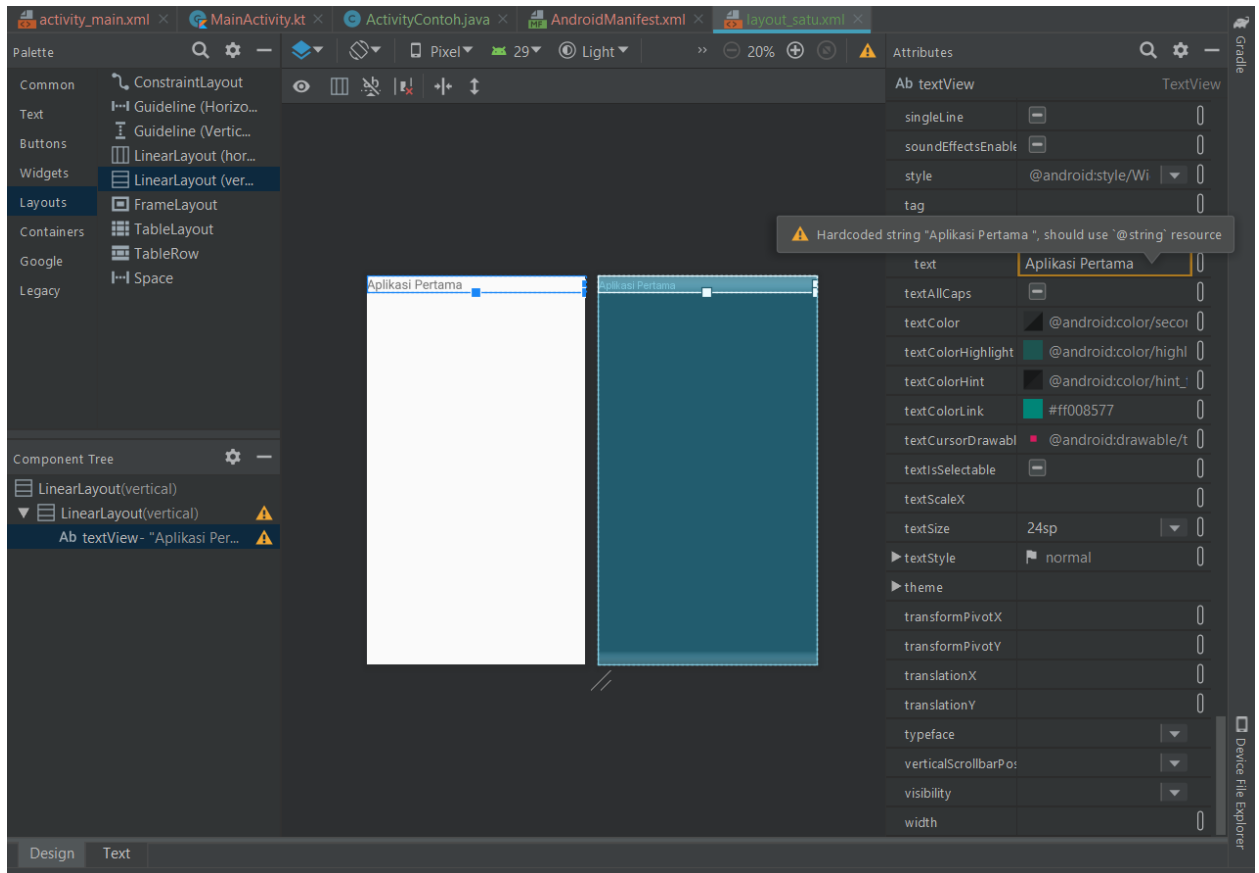
>> <<

OK Cancel

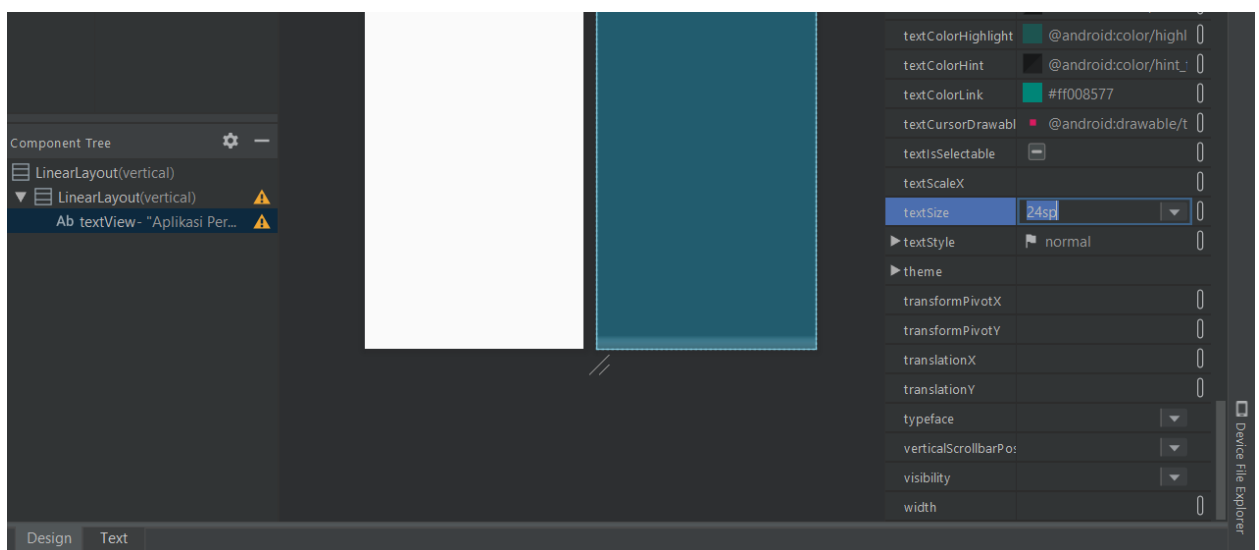
7. Buka bagian design layout, lalu drag **Linear Layout** lalu drop



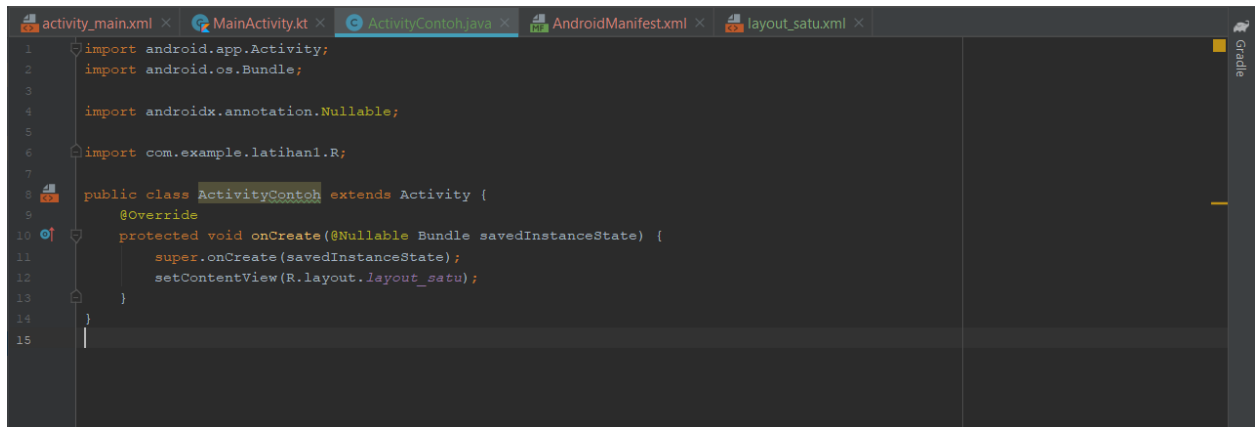
8. Lalu drag and drop **Text View** dan ubah properties bagian **text** menjadi Aplikasi Pertama seperti berikut ini



9. Ubah Size Text di **textSize** seperti ini :

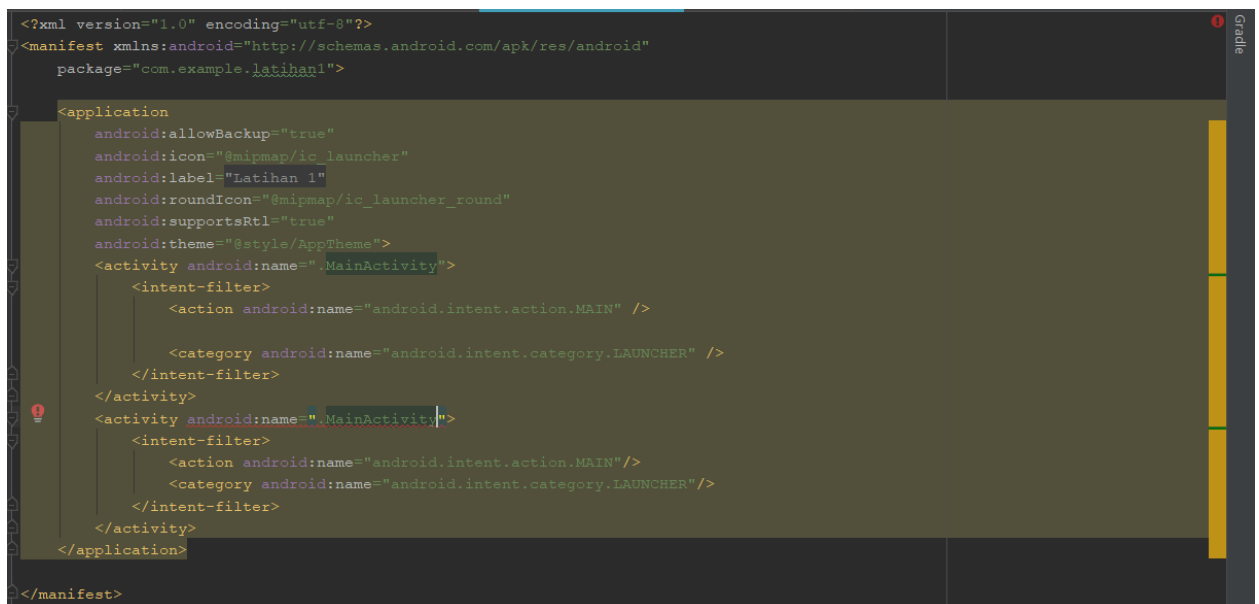


10. Kembali ke Class **ActivityContoh** lalu ketik kodingan berikut setelah baris **super.onCreate(savedInstanceState)**



```
1 import android.app.Activity;
2 import android.os.Bundle;
3
4 import androidx.annotation.Nullable;
5
6 import com.example.latihan1.R;
7
8 public class ActivityContoh extends Activity {
9     @Override
10     protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
11         super.onCreate(savedInstanceState);
12         setContentView(R.layout.layout_satu);
13     }
14 }
15
```

11. Deklarasikan Activity (class) yang baru dibuat ke file Manifest. Buka file **AndroidManifest.xml** lalu ketikkan baris berikut




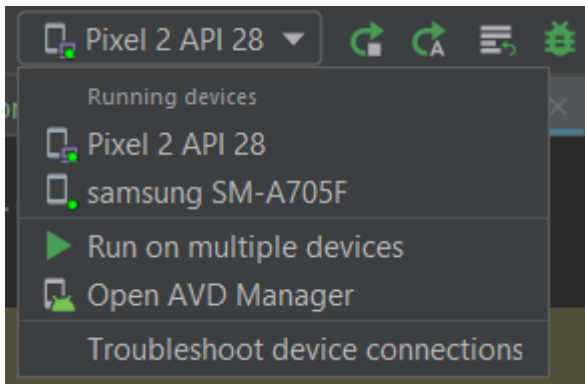
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.latihan1">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="Latihan 1"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN"/>
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>
```


12. Run program dengan menekan icon  atau menekan Ctrl+Shift+F10. Akan muncul layar baru untuk memilih emulator



13. Setelah di run akan muncul seperti ini

