

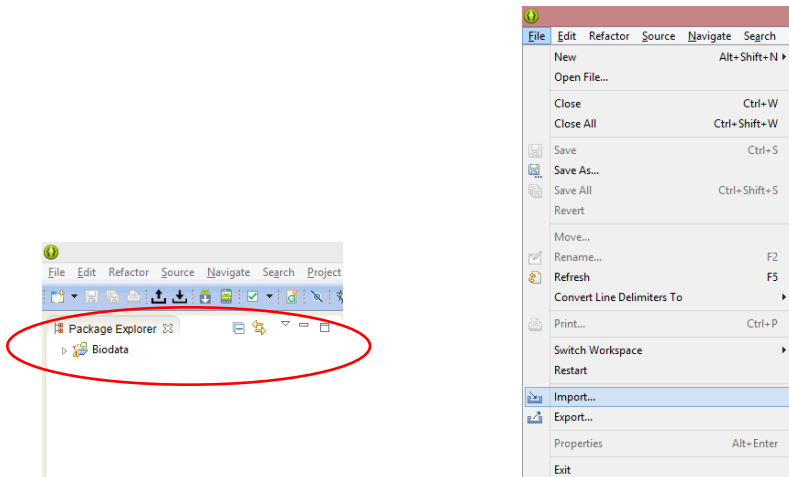
# PEMROGRAMAN MOBILE I

## Modul 3

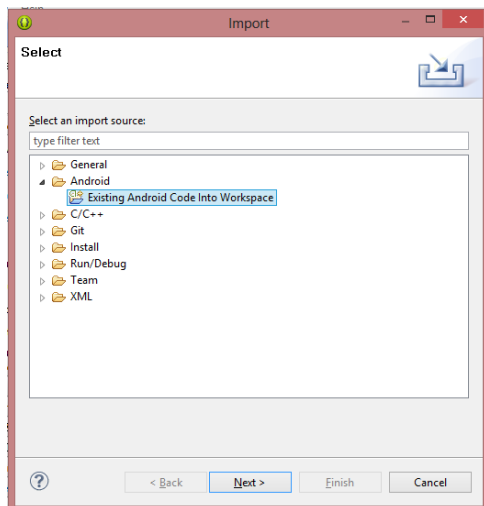
### Import Project

Project yang telah dibuat di komputer lain dapat dibuka di komputer lainnya pula. Namun ada beberapa langkah yang harus dilakukan agar package dari project muncul pada Package Explorer, yaitu :

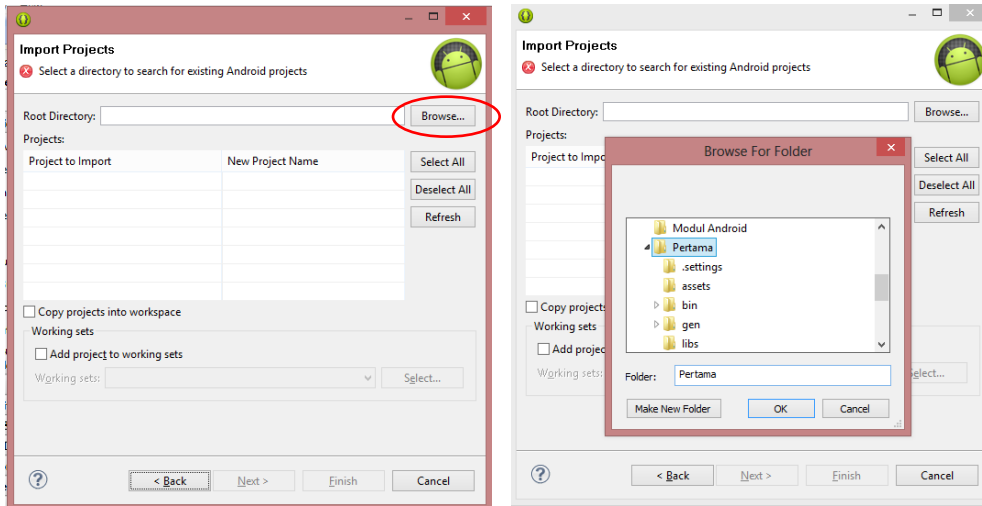
1. Untuk membuka project yang dikerjakan di komputer lain harus dilakukan proses Import, yaitu dengan memilih **File => Import**



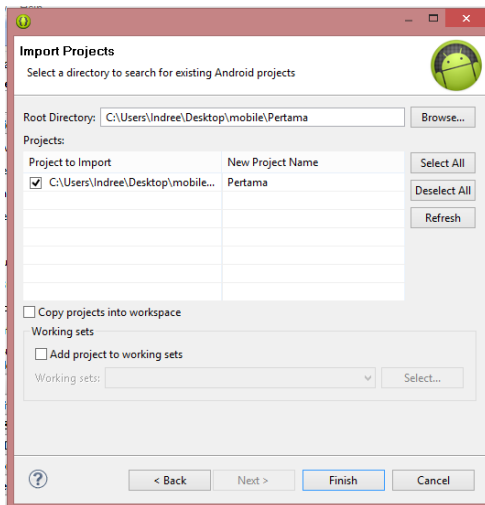
2. Karena yang akan kita tambahkan adalah package yang sudah dibuat maka pilih pada menu **Android** dan pilih **Existing Android Code Into Workspace**



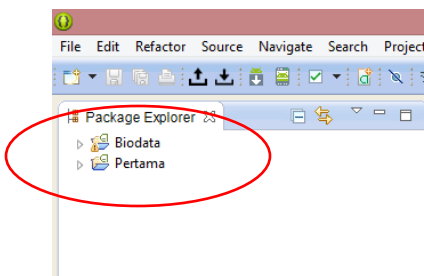
3. Setelah itu akan muncul form untuk memilih package yang akan di import. Klik **Browse** lalu pilih dimana letak folder project dan package android anda disimpan.



4. Kemudian akan muncul daftar project yang ada, checklist lalu klik **Finish**



5. Dan akhirnya package sudah dalam package explorer dan project siap untuk dimodifikasi.



## Penggunaan Button

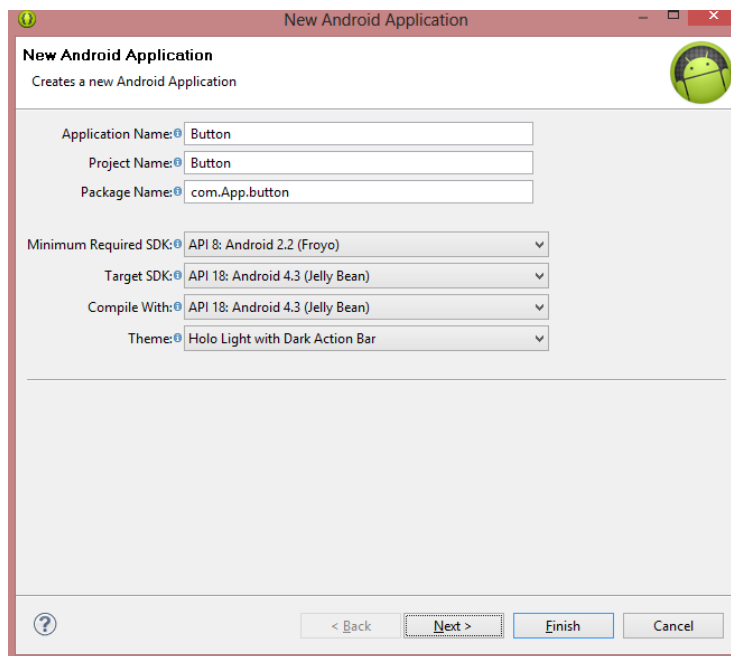
Pada project kali ini ada beberapa kegiatan yang akan kita lakukan yang berkenaan dengan penggunaan button, yaitu :

1. mengontrol button
2. menampilkan toast
3. menampilkan dialog
4. mengambil teks pada field Edittext

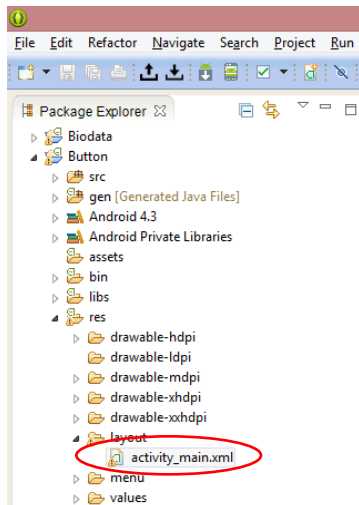
Point penting yang perlu diperhatikan dalam project kali ini adalah :

- findViewById();
- setOnClickListener();
- getId();
- AlertDialog();
- Toast();
- getText();
- setText();

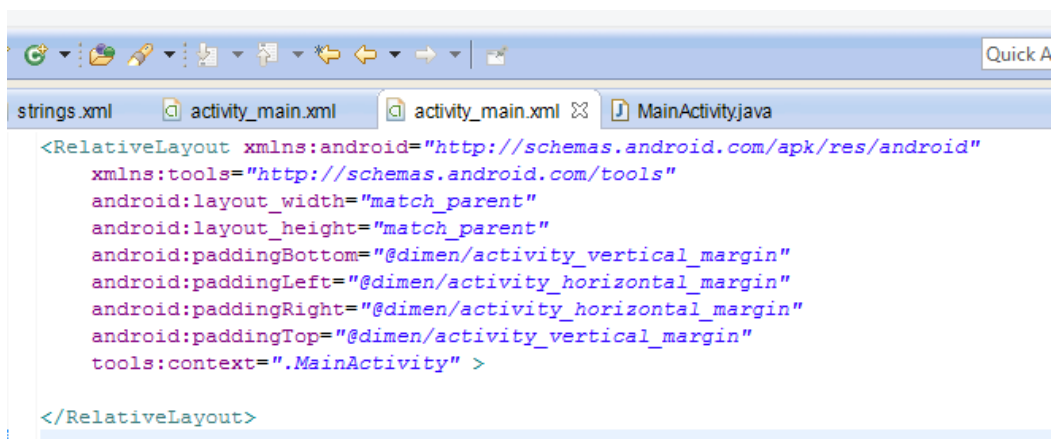
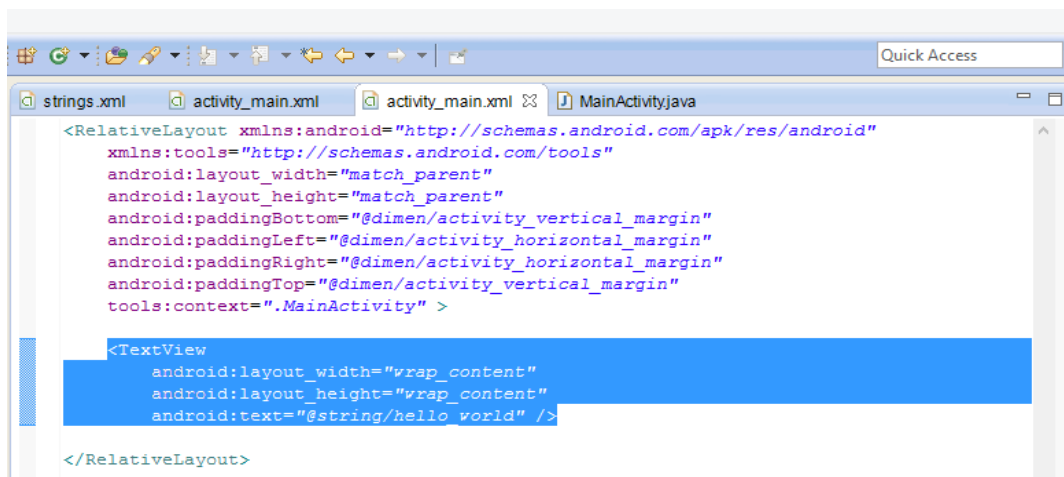
1. Buatlah Project Android dengan Ketentuan seperti berikut :



2. Bila pada modul 2 telah dilakukan modifikasi dengan model drag and drop, maka pada kali ini kita lakukan modifikasi melalui Coding. Lakukan modifikasi pada file **activity\_main.xml**. Buka file activity\_main.xml dengan double klik pada file tersebut dan buka mode xml.



3. Hapus code pada bagian Textview sehingga tampilan seperti berikut :



4. Kemudian tambahkan code berikut di dalam **RelativeLayout**.

```
<Button
    android:id="@+id/bTiga"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/bSatu"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:text="Button Dialog" />

<Button
    android:id="@+id/bSatu"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_marginTop="26dp"
    android:text="Button Toast" />

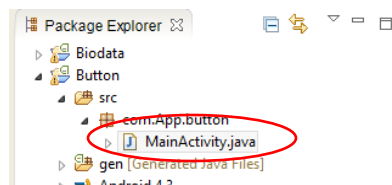
<EditText
    android:id="@+id/inName"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/bTiga"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_marginTop="14dp"
    android:ems="10" >

    <requestFocus />
</EditText>

<Button
    android:id="@+id/bDua"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/inName"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:text="Button Ambil Text" />

<Button
    android:id="@+id/bEmpat"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/bDua"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:text="Button Exit" />
```

5. Kemudian tambahkan code berikut pada file **MainActivity.java** dengan cara double klik pada MainActivity.java



```

package com.App.button;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends Activity implements OnClickListener {

    Button btnSatu, btnDua, btnTiga, btnEmpat;
    EditText nama;
    String tempNama;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        btnSatu = (Button) findViewById(R.id.bSatu);
        btnSatu.setOnClickListener(this);

        btnDua = (Button) findViewById(R.id.bDua);
        btnDua.setOnClickListener(this);

        btnTiga = (Button) findViewById(R.id.bTiga);
        btnTiga.setOnClickListener(this);

        btnEmpat = (Button) findViewById(R.id.bEmpat);
        btnEmpat.setOnClickListener(this);

        nama = (EditText) findViewById(R.id.inName);
    }

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        switch (v.getId()) {

            case R.id.bSatu:
                Toast.makeText(this, "Aduh saya dipencet :P",
                    Toast.LENGTH_SHORT).show();
                break;

            case R.id.bDua:
                tempNama = nama.getText().toString();
                Toast.makeText(this, "Isi teksnya : " + tempNama,
                    Toast.LENGTH_SHORT).show();
                break;

            case R.id.bTiga:
                AlertDialog.Builder ad=new AlertDialog.Builder(this);

```

```

ad.setTitle("WARNING BRO");
ad.setMessage("Pesannya disini!!");
ad.show();
break;

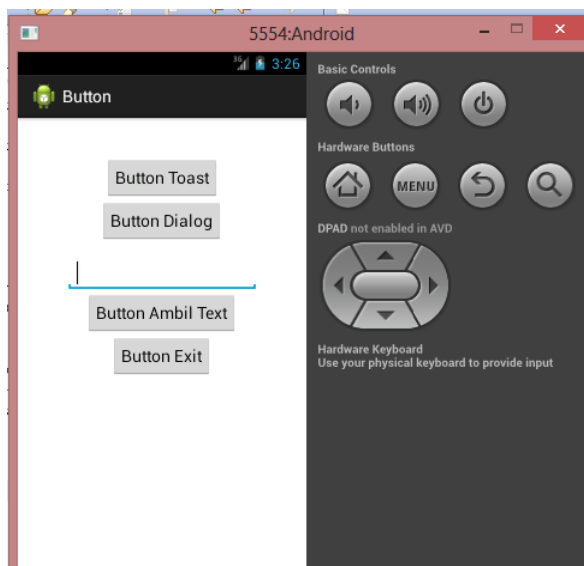
case R.id.bEmpat:
AlertDialog.Builder d=new AlertDialog.Builder(this);
d.setTitle("WARNING BRO");
d.setMessage("Pesannya disini");
d.setPositiveButton("Yes", new
DialogInterface.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(DialogInterface dialog, int
        which) {
        // TODO Auto-generated method stub
        finish();
    }
});

d.setNegativeButton("No", new
DialogInterface.OnClickListener() {

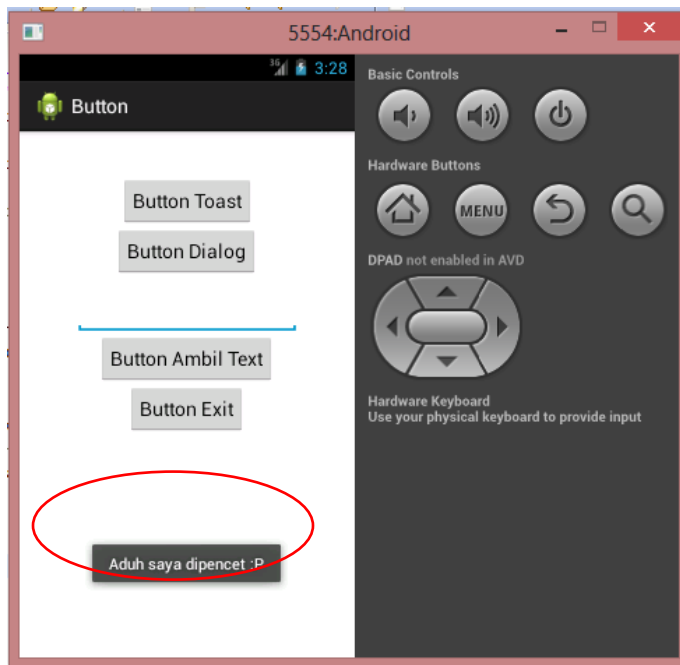
    @Override
    public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
        // TODO Auto-generated method stub
        dialog.dismiss();
    }
});
d.show();
break;
}
}
}

```

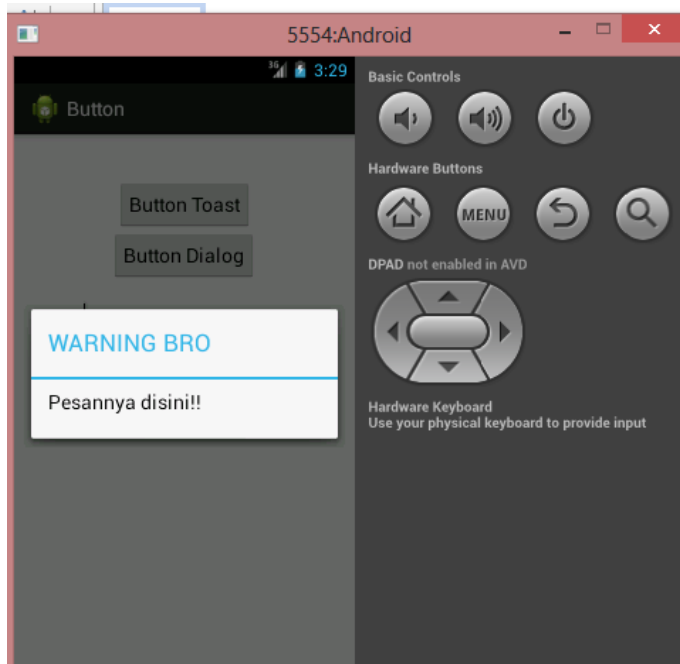
6. Jalankan aplikasi dengan cara seperti biasa **klik kanan pada package** yang akan dijalankan kemudian pilih **Run As => Android Application**
7. Jika tidak ada kesalahan maka akan muncul hasil seperti berikut :



8. Apabila ditekan Button Toast maka akan muncul :

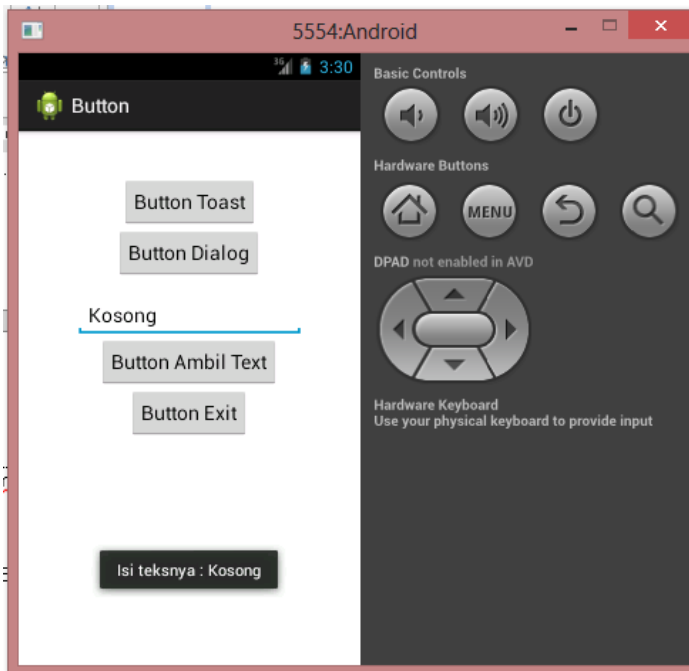


9. Apabila ditekan Button Dialog maka akan muncul :





10. Apabila diisi text kemudian ditekan Button Ambil Text maka akan muncul :



11. Apabila ditekan Button Exit akan muncul :

