



DAPATKAN SEGERAA !!!!! PERSEDIAAN TERBATASS !

- ✓ PERTAMA ebook Bahasa Indonesia!
- ✓ Dilengkapi PEMBAHASAN
- ✓ Jelas dan mudah dipahami
- ✓ Sangat Cocok untuk PEMULA !!!
- ✓ Di JAMIN Bisa!
- ✓ Baca – Coba – Berhasil !





TESTIMONI

Tidak perlu khawatir bagi Anda yang belum pernah menggunakan syntax java atau XML sebelumnya, karena di dalam buku ini, semua syntax tersebut di atas dikemas sedemikian rupa sehingga para developer yang baru dalam dunia android tidak akan merasa kebingungan dalam membacanya. Isinya yang dipenuhi dengan step-by-step langkah dan gambar, menjadikan buku ini menarik dan informative. [Let's start to be android developer]



YOGA HERAWAN

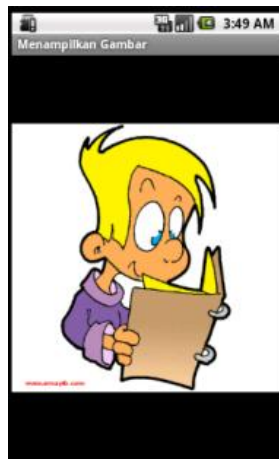
Departemen Ilmu Komputer IPB

Computational Intelligence, Android Developer



BAB 3. MENAMPILKAN GAMBAR DAN ICON

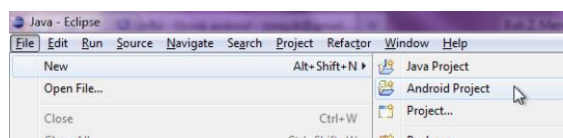
Ada dua cara untuk menampilkan suatu gambar, menggunakan widget ImageView atau menggunakan ImageButton (dibahas dalam bab 13). Pada bab ini kita menampilkan gambar menggunakan widget ImageView. Seperti apa sih hasilnya nanti? Perhatikan gambar 3.1 berikut ini



Gambar 3. 1

Kita mulai dengan cara yang sederhana.

1. Jalankan Eclipse, buat Project baru (gambar 3.2).

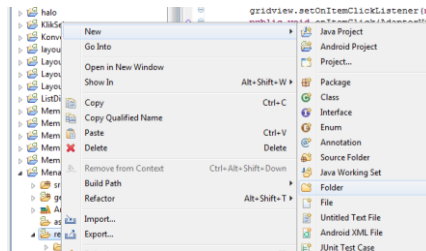


Gambar 3. 2

2. Isilah parameter seperti berikut

Project name	MenampilkanGambar
Contents	Create new project in workspace
Build Target	Android 2.1
Application name	Menampilkan Gambar
Package name	Contoh.tampilanGambar
Create Activity	tampilanGambar
Min SDK version	7

3. Bikin folder baru dengan nama **drawable** di **MenampilkanGambar/res**. Caranya klik kanan **folder res > new> folder** (gambar 3.3).

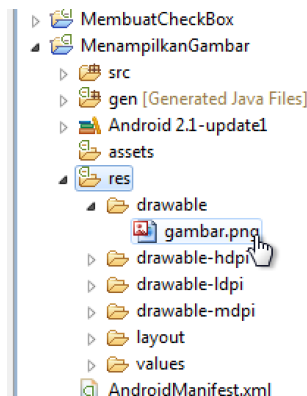


Gambar 3.3

4. Lakukan copy-paste sebuah gambar PNG atau JPG ke dalam folder drawable. **Klik kanan folder drawable > paste.** Latihan ini memakai gambar format PNG berukuran 250pxx275px. (gambar 3.4). Perhatikan susunan package gambar 3.5.



Gambar 3.4



Gambar 3.5

5. Ketikkan kode berikut ini pada layout **main.xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ImageView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:src="@drawable/gambar">
</ImageView>
```

6. Pastikan kode pada **tampilanGambar.java** seperti berikut

```
package contoh.tampilanGambar;

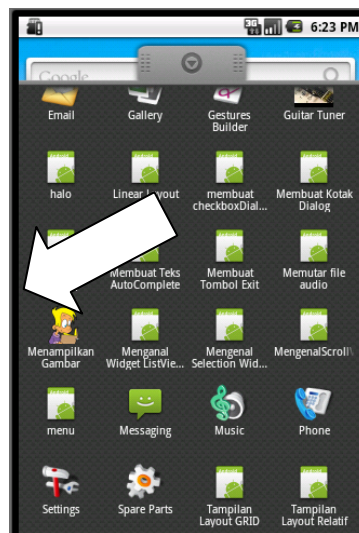
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
```



```
public class tampilanGambar extends Activity {  
    /** Called when the activity is first created. */  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.main);  
    }  
}
```

7. Lakukan RUN dan lihat hasilnya. Mudah bukan??

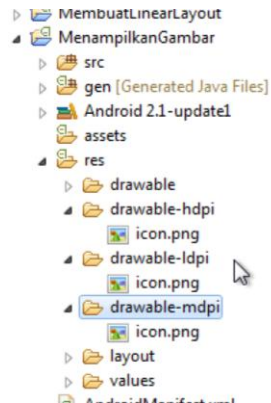
Sekarang kita akan merubah icon aplikasi sederhana ini tanpa coding. Perhatikan gambar 3.6



Gambar 3. 6



Gambar 3. 7. Icon.png



Gambar 3. 8

Siapkan gambar icon.png berukuran 70px x 72 px (gambar 3.7), kemudian paste icon.png ini ke dalam folder res/drawable-lpi. Run aplikasi, sampai disini icon sudah ganti. Anda juga boleh memasukkan gambar ke folder res/drawable-hpi dan res/drawable-mpi. Yuph! Sangat mudah dan Anda pasti bisa. 😊

PENJELASAN PROGRAM

Maaf, penjelasan program hanya terdapat di dalam **ebook versi utuh berbayar**. Bila Anda menginginkan, **PESAN SEKARANG JUGA!!!** ~~Harga Cuma Rp. 250.000~~. Namun untuk sahabat omayib, Anda cukup membayar **Rp. 50.000**. BURUAN!!!! PESAN SEKARANG JUGA !!!! Pesan ke omayib@gmail.com. Cara pembayaran akan disampaikan didalam Email. AYO!!! PESAN !!!!



PROFIL PENULIS



Pemilik website www.odayib.com ini memiliki nama asli ARIF AKBARUL HUDHA. Saat menulis tutorial yang sekarang Kamu baca, sedang mengerjakan tugas akhir di Elektronika Instrumentasi UGM. Iseng-iseng belajar android sambil mengusir kejenuhan saat didepan Laptop. 😊

Silakan melihat [profil lengkap saya di halaman ini.](#)

Oya, bila ada saran,kritik, atau pertanyaan, silakan mengirim email ke odayib@gmail.com