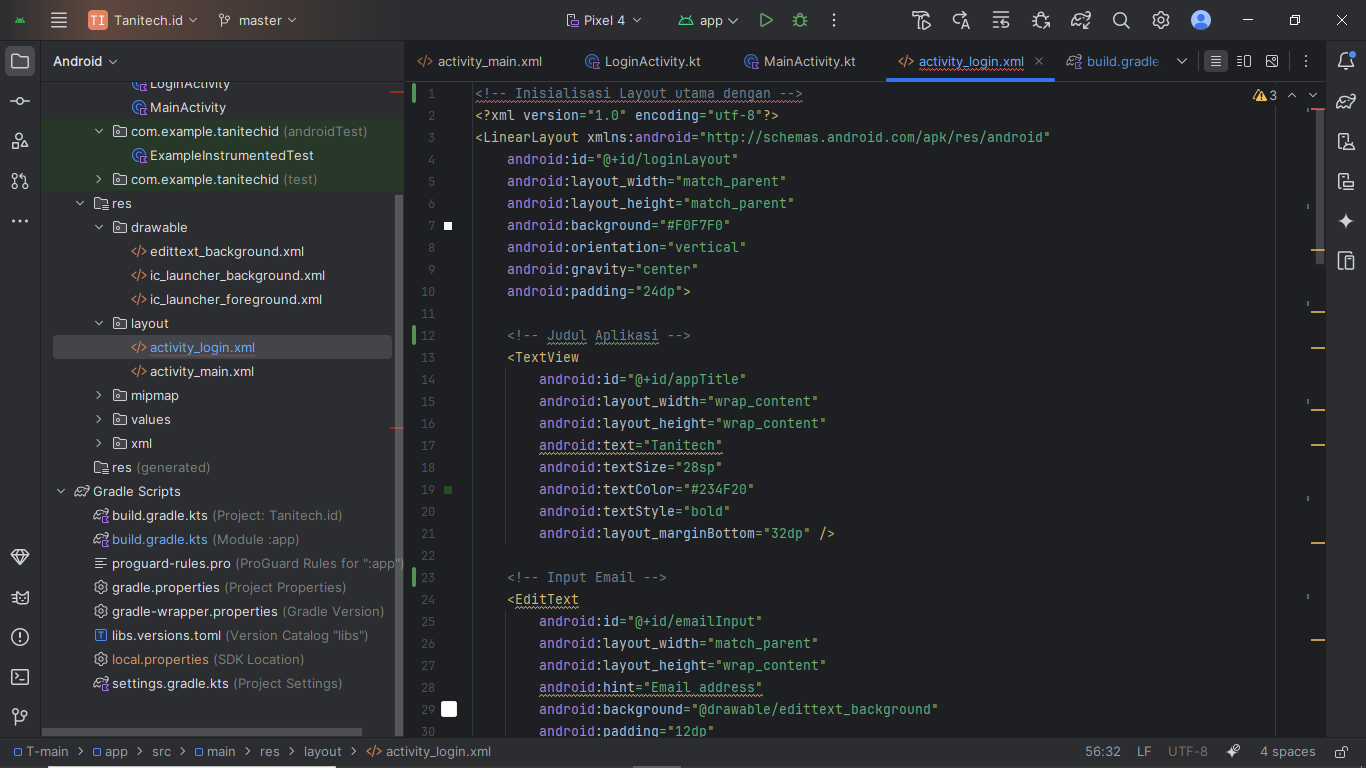
**DOKUMENTASI**

Nama : Lorensius Firngadi

NPM : 24382001P

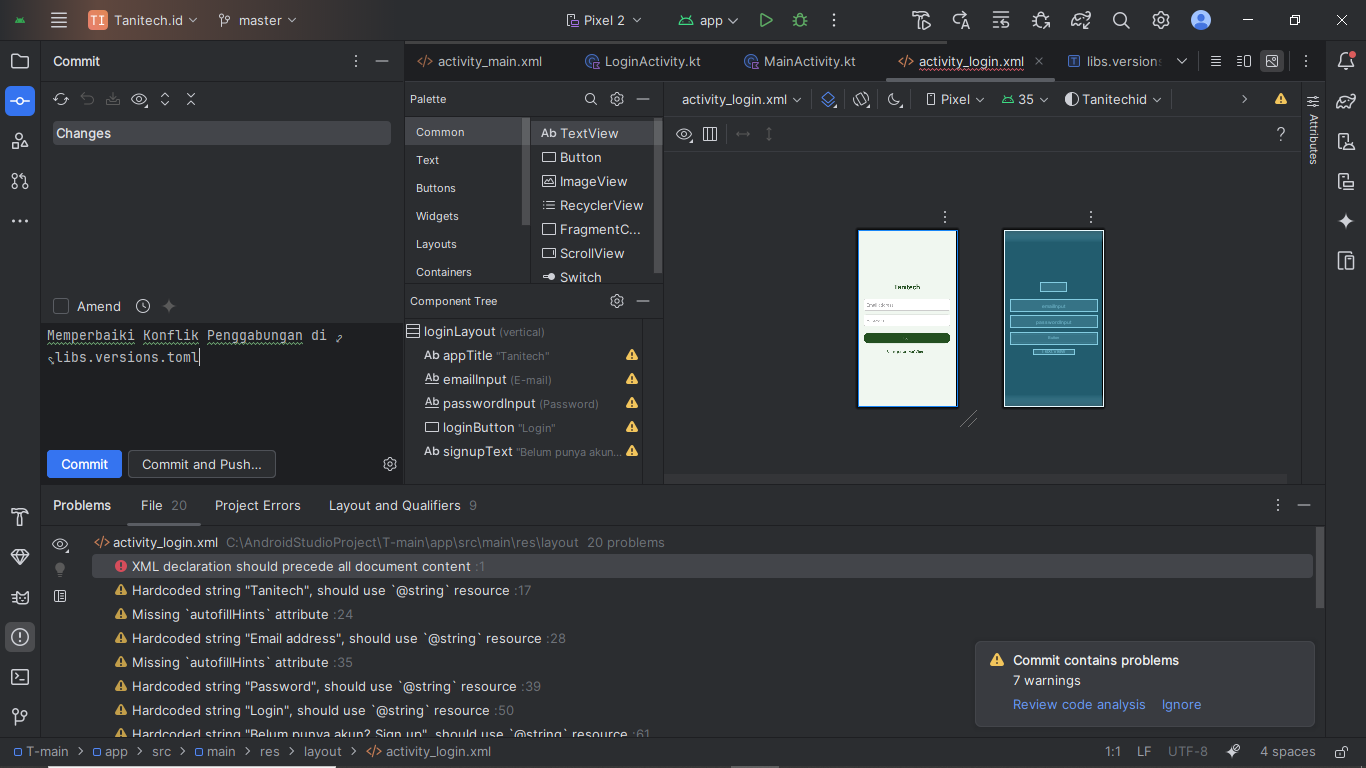
Kelas : IF 23 FX

1. Commit and Push



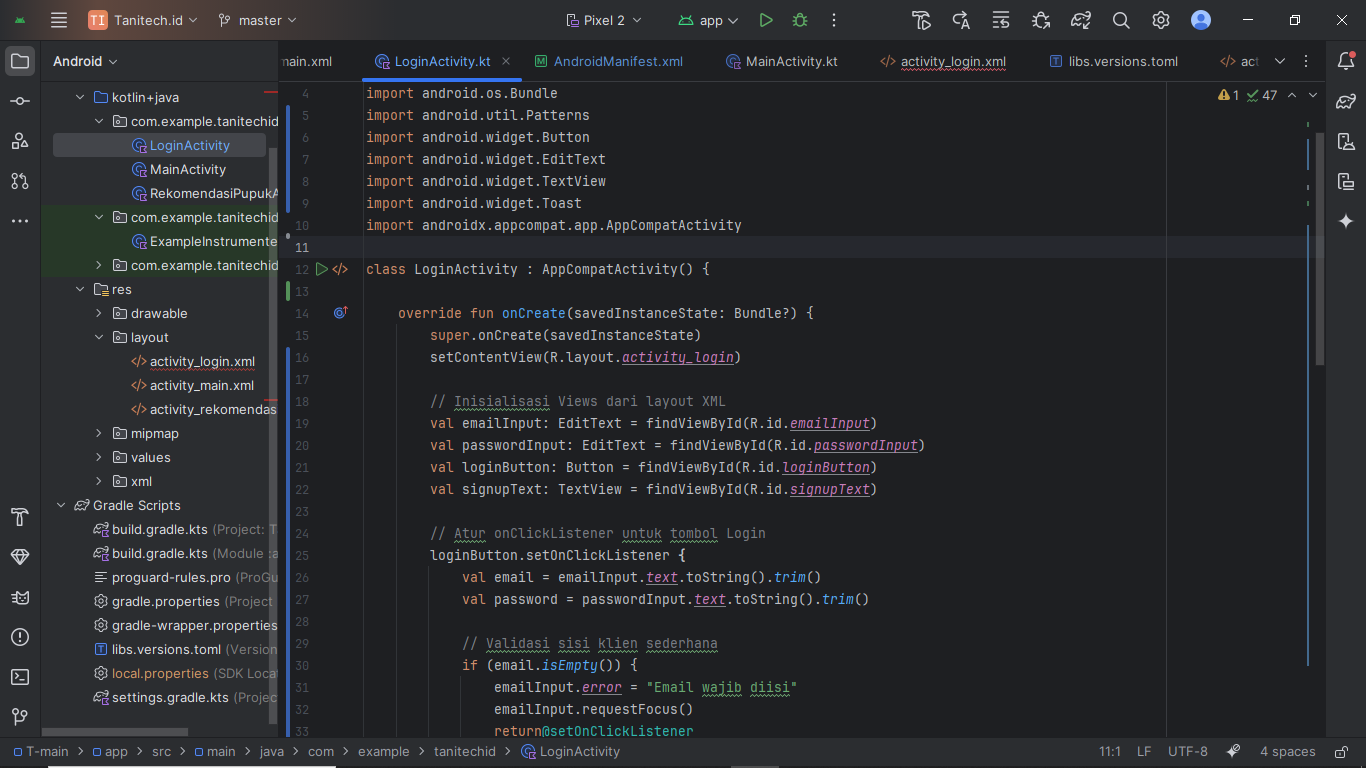
Memberikan komentar deskripsi pada kode layout activity\_login.xml agar lebih mudah dalam mencari dan menemukan bagian kode bila melakukan perubahan dan pencariannya.

1. Commit and Push



Memperbaiki kesalahan pada comit and push pada Langkah 1. Muncul pesan error “Design Editor is Unavailable Until After a Successful Project Sync”. Sintaksis TOML yang valid dan muncul ketika Git mencoba menggabungkan perubahan yang saling bertentangan dalam sebuah berkas.

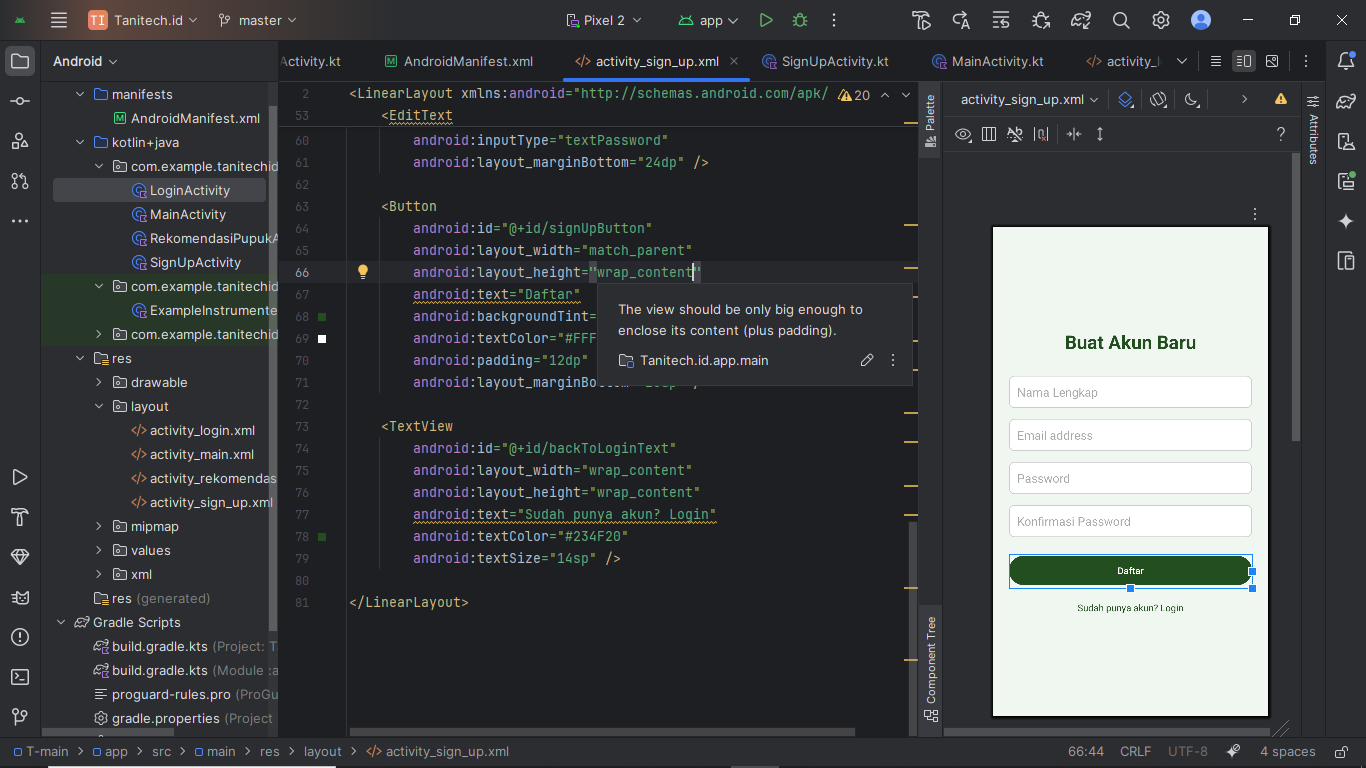
1. Commit and Push



Kode ini menangani proses login pengguna dengan langkah-langkah berikut:

* Inisialisasi Tampilan: Menghubungkan elemen-elemen UI seperti kolom input email dan password, tombol login, serta teks "Sign up" dari layout XML ke kode Kotlin.
* Validasi Input: Saat tombol login diklik, kode akan memvalidasi input email dan password. Ini termasuk memastikan bahwa:
* Kolom email dan password tidak kosong.
* Format email valid.
* Panjang password memenuhi persyaratan minimum (misalnya, minimal 6 karakter).
* Jika ada masalah validasi, pesan kesalahan akan ditampilkan kepada pengguna.
* Logika Autentikasi (Contoh): Setelah validasi berhasil, ada contoh sederhana untuk memeriksa kredensial pengguna (email: "user@example.com", password: "password123").
* Jika kredensial cocok, pesan "Login berhasil!" akan muncul. Di aplikasi nyata, Anda akan menggantinya dengan logika autentikasi ke backend server.
* Jika tidak cocok, pesan "Email atau password salah" akan ditampilkan.
* Navigasi:
* Setelah login berhasil, kode ini menunjukkan di mana Anda bisa menambahkan intent untuk berpindah ke aktivitas utama aplikasi (misalnya, HomeActivity).
* Ada juga OnClickListener untuk teks "Sign up" yang berfungsi untuk menavigasi pengguna ke layar pendaftaran (SignUpActivity).

1. Commit and Push : Membuat halaman activity\_sign\_up

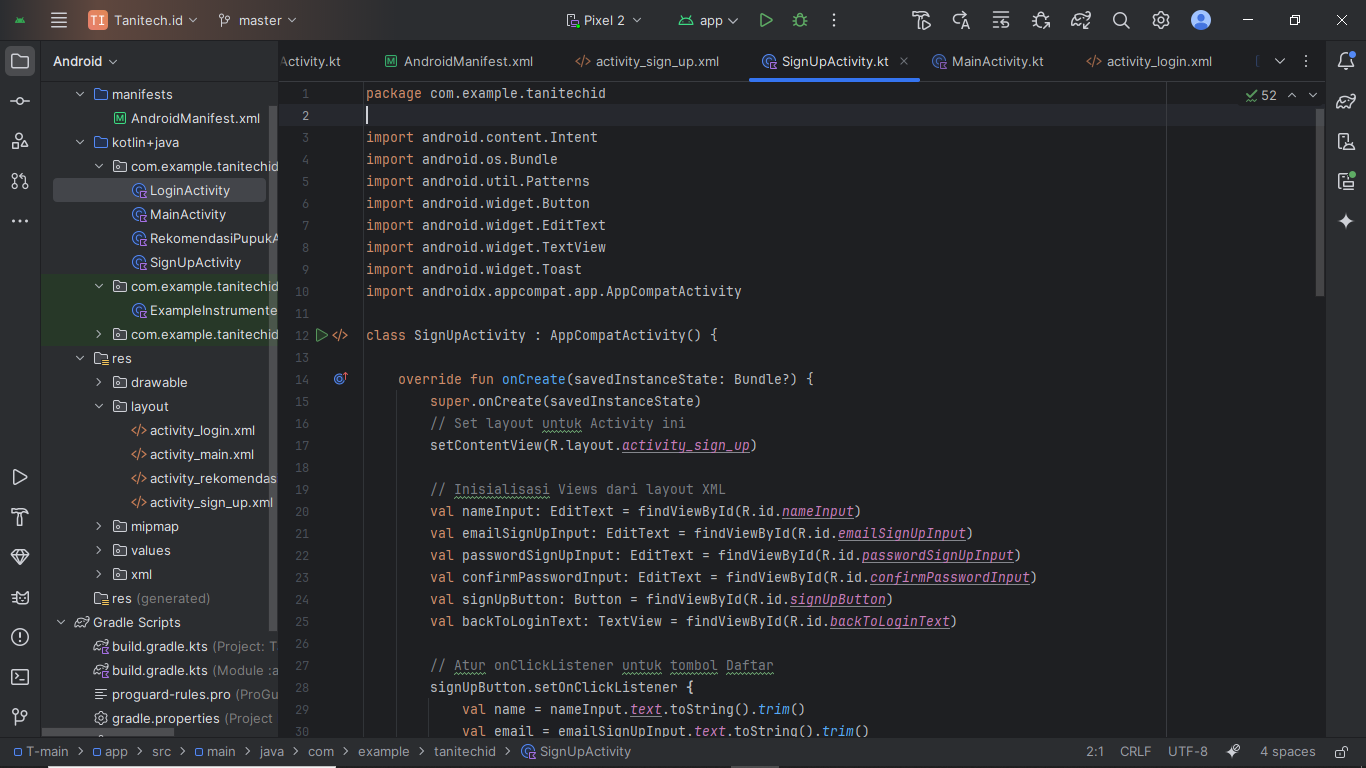


Kode ini mengatur tata letak dan isi dari sebuah halaman pendaftaran, seperti:

1. Judul Halaman: Ada teks besar bertuliskan "Buat Akun Baru".
2. Kolom Input: Tersedia beberapa kotak isian (mirip formulir) untuk pengguna memasukkan:

* Nama Lengkap
* Alamat Email
* Kata Sandi (Password)
* Konfirmasi Kata Sandi (untuk memastikan password yang dimasukkan benar).

1. Tombol "Daftar": Tombol yang akan diklik pengguna setelah mengisi semua informasi.
2. Tautan "Kembali ke Login": Teks yang bisa diklik jika pengguna sudah memiliki akun dan ingin kembali ke halaman login.
3. Commit and Push : Membuat halaman SignUpActivity

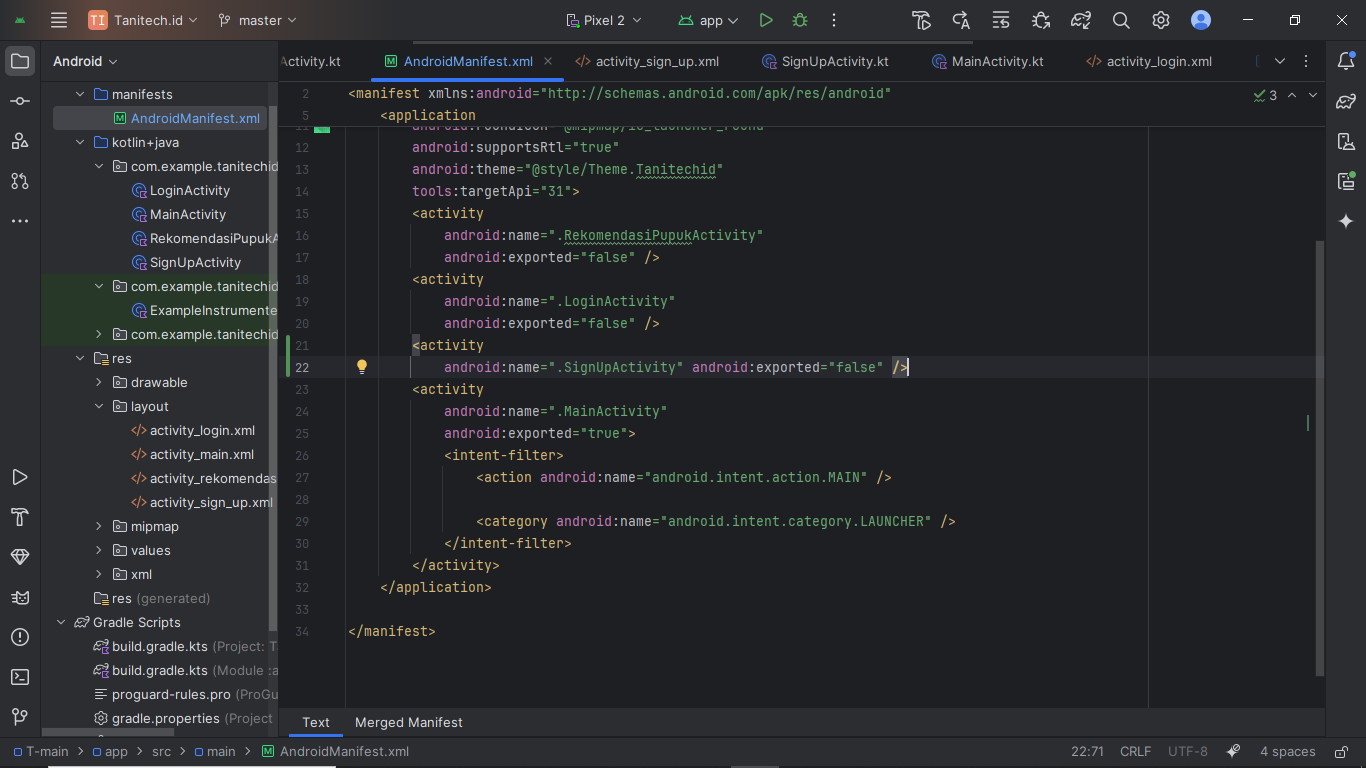


Kode ini membuat layar pendaftaran berfungsi penuh dengan validasi input yang membantu pengguna mengisi data dengan benar, dan kemudian mengarahkan mereka kembali ke layar login.

Kode ini mengatur bagaimana layar "Daftar" berfungsi, meliputi:

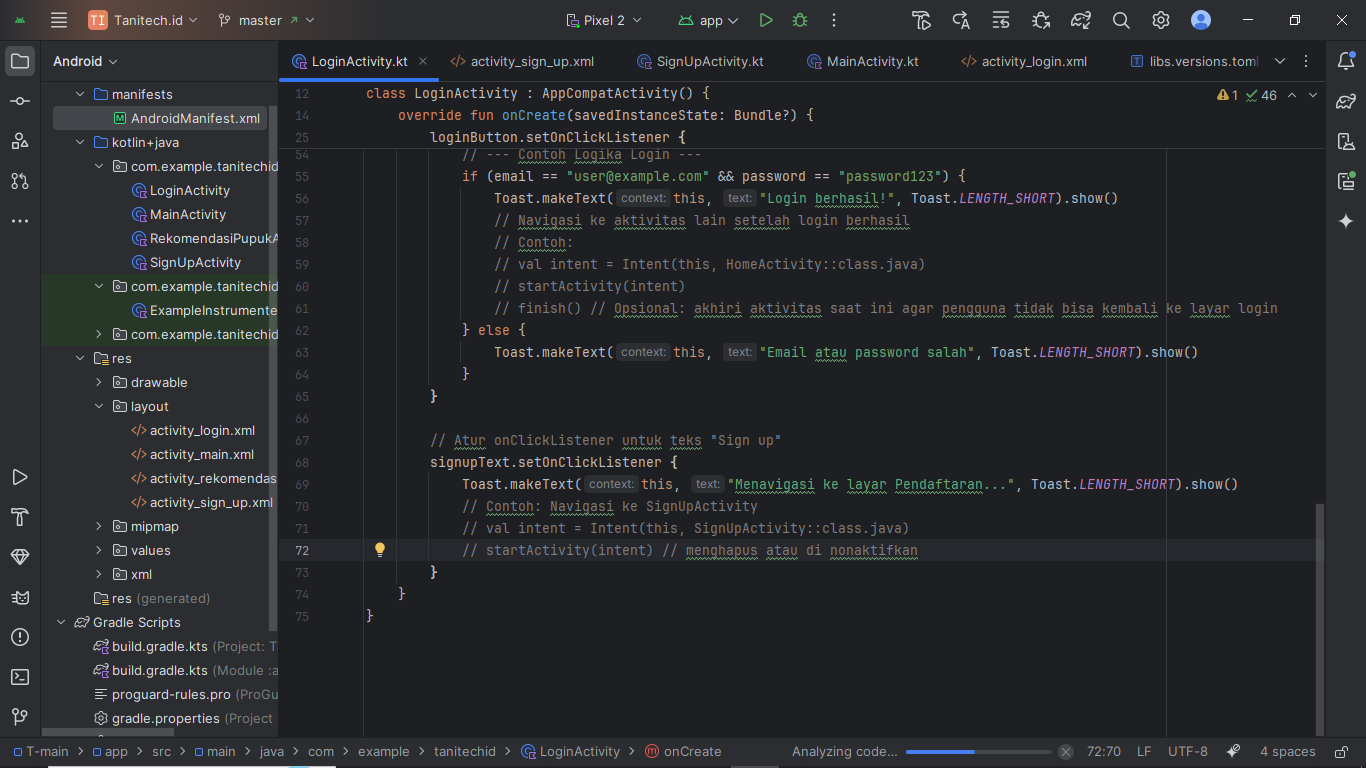
* Menghubungkan Tampilan: Kode ini mengambil semua kotak isian (nama, email, password, konfirmasi password), tombol "Daftar", dan teks "Sudah punya akun? Login" yang ada di tampilan (XML) agar bisa digunakan di dalam program.
* Validasi Otomatis: Saat pengguna menekan tombol "Daftar", kode ini akan memeriksa setiap informasi yang dimasukkan. Ini memastikan:
* Semua kolom penting (nama, email, password) tidak kosong.
* Email yang dimasukkan punya format yang benar.
* Password minimal 6 karakter.
* Password dan konfirmasi password harus sama persis.
* Jika ada kesalahan, pesan akan muncul di dekat kolom yang salah.
* Proses Pendaftaran: Jika semua informasi benar dan valid, kode akan menampilkan pesan "Pendaftaran berhasil!". Di aplikasi nyata, di bagian inilah data pendaftaran akan dikirim ke server atau disimpan ke database.
* Navigasi: Setelah pendaftaran berhasil, atau jika pengguna mengklik "Sudah punya akun? Login", aplikasi akan otomatis membawa pengguna kembali ke layar Login.

1. Commit and Push : Mendaftarkan SignUpActivity di AndroidManifest.xml



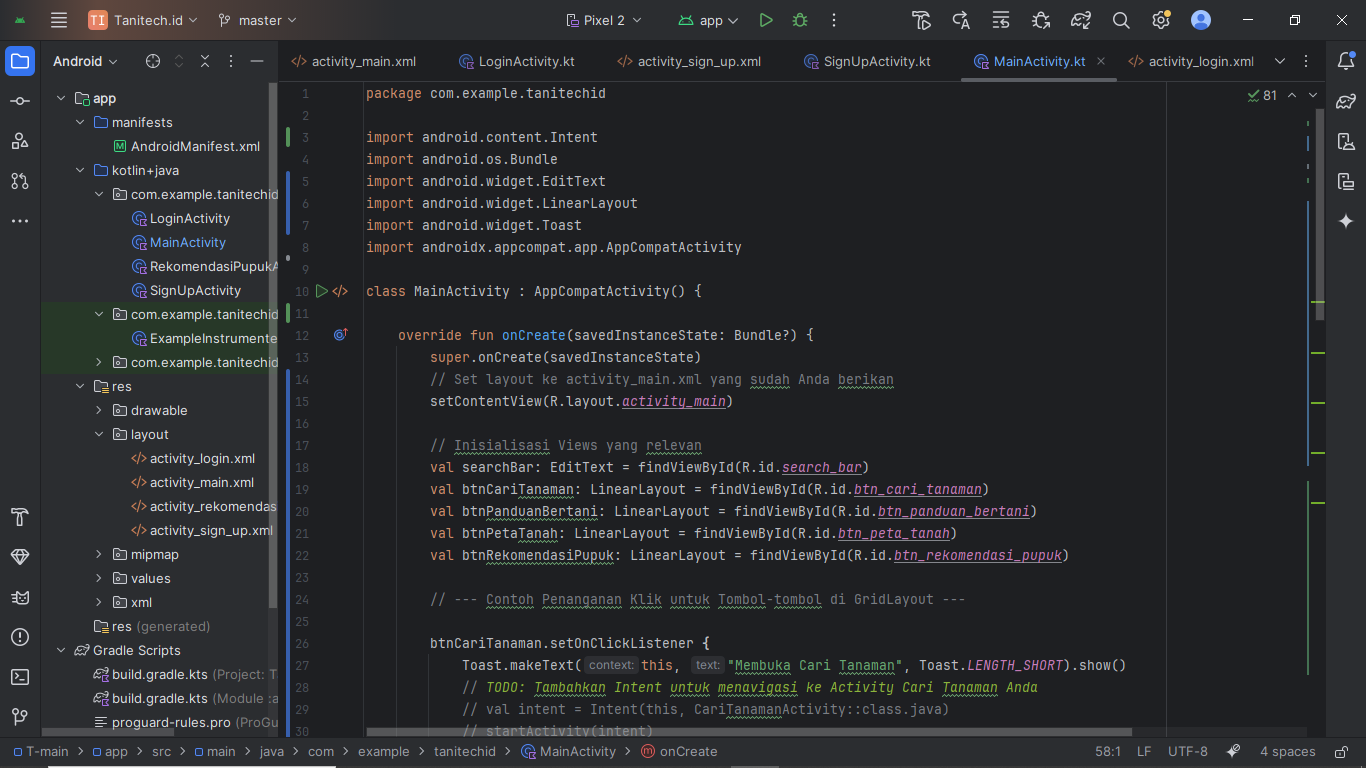
Setiap Activity yang di buat harus dideklarasikan dalam file AndroidManifest.xml agar sistem Android mengetahuinya.

1. Commit and Push : Perbarui LoginActivity untuk Navigasi



SignUpActivity yang berfungsi penuh dengan layout dan logika validasinya.

1. Commit and Push : Memberikan koding pada MainActivity.kt.



1. Mempersiapkan Tampilan (Saat Layar Pertama Kali Muncul)

* setContentView(R.layout.activity\_main): Ini adalah perintah pertama. Artinya, "menampilkan desain visual yang sudah dibuat di file activity\_main.xml." Kode ini menghubungkan dengan tampilan atau *layout* yang sudah ada.

2. Mengenali Tombol-Tombol dan Elemen Lainnya

* findViewById(...): Setelah tampilan muncul, kode ini mulai "mengenali" setiap elemen penting di layar, seperti:
  + Kolom pencarian (search\_bar).
  + Tombol "Cari Tanaman".
  + Tombol "Panduan Bertani".
  + Tombol "Peta Jenis Tanah".
  + Tombol "Rekomendasi Pupuk".

3. Memberi Perintah "Jika Ditekan"

Kode ini menempelkan sebuah "catatan instruksi" pada setiap tombol.

* Untuk Tombol Cari Tanaman, Panduan Bertani, dan Peta Jenis Tanah:
  + Perintahnya: "Jika tombol ini ditekan, tampilkan pesan singkat (Toast) di layar yang memberitahu pengguna fitur apa yang sedang dibuka."
* Untuk Tombol Rekomendasi Pupuk:
  + Perintahnya: "Jika tombol ini ditekan, lakukan dua hal:
    1. Tampilkan pesan singkat 'Membuka Rekomendasi Pupuk'.
    2. Segera buka halaman baru, yaitu halaman Rekomendasi Pupuk Activity.
* Untuk Kolom Pencarian (searchBar):
  + Perintahnya: "Jika kolom ini ditekan, tampilkan pesan 'Mengaktifkan fitur pencarian.
  + Fungsi pencarian detailnya juga masih dalam tahap perencanaan.

1. Commit and Push

Kode Tombol Logout

* Rencana untuk membuat tombol Logout. Jika tombol Logout ditekan, kembalikan pengguna ke halaman Login dan tutup semua halaman sebelumnya agar tidak bisa kembali.

1. Commit and Push
2. Commit and Push
3. Commit and Push
4. Commit and Push
5. Commit and Push
6. Commit and Push
7. Commit and Push
8. Commit and Push