|  |  |
| --- | --- |
| Materi | Nilai |
| Pembelajaran AndroidStudio Video ke  11 - 20  (Tugas semester 5 #4) | 95 |

**Saya Sudah Belajar dan Mengerti dan Saya BISA**

1. System.out.println adalah perintah yang dapat digunakan untuk mencetak output ke dalam layar, biasanya digunakan untuk memeriksa operasi apakah sudah benar atau tidak.
2. Membuat function cToR yang di dalamnya berisi rumus untuk mengubah celcius ke reamour dengan nilai yang sudah ditentukan pada variabel suhu.

Cth :

public void cToR(){  
 double suhu = 100;  
 double hasil = (4.0/5.0) \* suhu;  
  
 System.*out*.println(hasil);  
}

Artinya, di dalam function cToR berisi, variabel suhu bertipe data double dengan nilai 100 dan variabel hasil bertipe data double yang berisi operasi dari untuk mengubah suhu dari celcious ke reamour adalah (4/5) \* C. Jadi rumus untuk mengubah nilai dari 100C ke reamour adalah dengan (4.0/5.0) \* suhu.

Lalu, variabel hasil ditampilkan menggunakan System.out.println.

1. Di dalam penulisan rumus, apabila tipe data variabel adalah double, maka harus diberi tambahan .0 pada angka.

Cth :

1. double hasil = (4/5) \* suhu;
2. double hasil = (4.0/5.0) \* suhu;

Artinya, apabila ingin mengoperasikan rumus yang tipe data variabel nya adalah double, maka angka pada rumus operasi diberi tambahan .0 seperti contoh b. Jika menggunakan contoh a, maka nilai yang akan muncul adalah 0.0, karena isi angka dan tipe data tidak sesuai.

1. Mengatasi trouble angka textview hasil tidak bisa muncul semua tetapi hanya satu yang muncul, yaitu dengan mengubah layout pada komponen tvHasil, dan mengubah layout menjadi wrapcontent (isi sesuai konten), dari yang sebelumnya adalah fixed.
2. Membuat rumus dari Celcius ke Reamour :

public void cToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/5.0) \* suhu;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function cToR terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan celcius ke reamour yaitu (4/5) dikali nilai dari suhu.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari celcius ke Fahrenheit :

public void cToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/5.0) \* suhu + 32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function cToF terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan celcius ke fahrenheit yaitu (9/5) dikali nilai dari suhu ditambah 32.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari celcius ke kelvin :

public void cToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = suhu + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function cToK terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan celcius ke kelvin yaitu nilai suhu ditambah 273.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari reamour to celcius :

public void rToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/4.0) \* suhu;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function rToC terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan reamour ke celcius yaitu (5/4) dikali nilai dari suhu.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari reamour to Fahrenheit :

public void rToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/4.0) \* suhu + 32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function rToF terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan reamour ke fahrenheit yaitu (9/4) dikali nilai dari suhu ditambah 32.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari reamour ke kelvin :

public void rToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/4.0) \*suhu + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function rToK terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan reamour ke kelvin yaitu (5/4) dikali nilai dari suhu ditambah 273.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari kelvin to celcius :

public void kToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = suhu - 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function kToC terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan kelvin ke celcius yaitu nilai dari suhu dikurangi 273.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari kelvin to reamour :

public void kToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/5.0) \* (suhu - 273);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function kToR terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan kelvin ke reamour yaitu (4.0/5.0) dikali (suhu - 273).

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari kelvin to Fahrenheit :

public void kToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/5.0) \* (suhu - 273) +32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function kToF terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan kelvin ke fahrenheit yaitu (9.0/5.0) dikali (suhu - 273) ditambah 32.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to celcius :

public void fToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/9.0) \* (suhu - 32);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function fToC terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan fahrenheit ke celcius yaitu (5.0/9.0) dikali (suhu – 32).

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to reamour :

public void fToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/9.0) \* (suhu - 32);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function fToR terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan fahrenheit ke reamour yaitu (4.0/9.0) dikali (suhu – 32).

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to kelvin :

public void fToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/9.0) \* (suhu - 32) + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

Artinya, di dalam function fToK terdapat variabel suhu yang mengambil nilai dari etnilai menggunakan getText() yang bertipe string lalu dirubah menjadi double menggunakan parseDouble().

Variabel hasil dengan tipe data double berisi rumus operasi pengubahan fahrenheit ke kelvin yaitu (5.0/9.0) dikali (suhu – 32) ditambah 273.

Lalu untuk menampilkan ke dalam aplikasi, yaitu dengan memanggil variabel tvhasil yang berisi memanggil text view dengan id tvHasil, lalu mengatur text dengan menggunakan perintah setText() kemudian memasukkan hasil dan menambahkan (“”) agar nilai hasil berubah menjadi string.

1. Melakukan pengecekan apabila nilai ada yang kosong, maka akan memunculkan pesan error.

Cth :

if (etnilai.getText().toString().equals("")){  
 Toast.*makeText*(this, "Nilai Wajib Diisi!", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
}else{  
 if (pilihan.equals("Celcius to Reamour")){  
 cToR();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Celcius to Fahrenheit")){  
 cToF();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Celcius to Kelvin")){  
 cToK();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Reamour to Celcius")){  
 rToC();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Reamour to Fahrenheit")){  
 rToF();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Reamour to Kelvin")){  
 rToK();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Kelvin to Celcius")){  
 kToC();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Kelvin to Reamour")){  
 kToR();  
 }  
  
 if (pilihan.equals("Kelvin to Fahrenheit")){  
 kToF();  
 }  
  
  
 if(pilihan.equals("Fahrenheit to Celcius")){  
 fToC();  
 }  
  
 if(pilihan.equals("Fahrenheit to Reamour")){  
 fToR();  
 }  
  
 if(pilihan.equals("Fahrenheit to Kelvin")){  
 fToK();  
 }  
  
}

Artinya, terdapat pengujian menggunakan if yang mengambil niali dari etnilai menggunakan getText(), apabila nilai dari etnilai kosong, maka akan memunculkan pesan pop up yaitu Nilai Wajib Diisi!

Tetapi jika nilai dari etnilai terisi, maka terdapat pengujian lain, yaitu sesuai dengan isi dari spinner, memilih pilihan yang mana antara 3 konversi suhu tersebut, lalu jika pilihan sudah diisi, maka akan menjalankan function masing” dari konversi.

1. Pada tampilan UI, tentunya terdapat kepadatan piksel layar yang berbeda – beda untuk setiap perangkatnya. Kepadatan piksel layar ini harus diatur karena kita harus menyediakan masing – masing bitmap aplikasi dengan resolusi yang sesuai, jika tidak sesuai, maka android harus menskalakan bitmap agar menempati ruang terlihat sama di setiap layar sehingga mengakibatkan penskalaan seperti blur.
2. Pada android, terdapat beberapa kualifikasi kepadatan, yaitu ldpi, mdpi, hdpi, xhdpi, xxxhdpi, nodpi, dan tvdpi.
3. Ldpi adalah resource untuk layar kepadatan rendah (ldpi ~ 120 dpi).
4. Mdpi adalah resource untuk layar kepadatan medium (mdpi ~ 160 dpi), kepadatan ini adalah dasar pengukuran.
5. Hdpi adalah resource untuk layar kepadatan tinggi (hdpi ~ 240 dpi).
6. Xhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstratinggi (xhdpi ~ 320 dpi).
7. Xxhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstra ekstra tinggi (xxhdpi ~ 480 dpi).
8. Xxxhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstra ekstra ekstra tinggi (xxxhdpi ~ 640 dpi).
9. Nodpi adalah resource untuk semua kepadatan. Ukuran ini adalah respurce kepadatan mandiri dan sistem tidak menskalakan resource yang diberi tag dengan penentu berapapun kepadatan layar saat ini.
10. Tvdpi adalah resource untuk layar antara mdpi dan hdpi sekitar 213 dpi.
11. Mengubah icon pada android studio yaitu :
12. Copy gambar yang ingin dibuat sebagai icon.
13. Buka project > app > res > mipmap. Di dalam mipmap terdapat 2 folder, yaitu ic\_launcher dan ic\_launcher\_round.
14. Paste gambar ke dalam masing – masing dari 2 folder tersebut.
15. Klik file AndroidManfiest.xml, lalu panggil nama dari gambar yang akan dibuat icon pada perintah android:icon = … , dan android:roundIcon = …. .
16. Android:icon adalah perintah yang digunakan untuk mengatur tampilan dari icon yang digunakan pada aplikasi.
17. Android:roundIcon adalah perintah yang digunakan untuk mengatur tampilan icon yang digunakan pada aplikasi menjadi bentuk bulat / round.
18. Activity lifecycle adalah bagaimana proses dan apa sajakah proses yang dijalankan pada saat aplikasi android mati sampai kemudian dijalankan / dihidupkan.
19. Selama aplikasi berjalan, sebuah activity akan melalui salah satu dari keempat status, yaitu running, paused, stopped, killed.
20. Running adalah proses ketika activity terlihat dan dapat berinteraksi dengan pengguna.
21. Paused adalah proses ketika activity masih terlihat tapi tidak dapat berinteraksi dengan pengguna atau ketika aplikasi tidak dipakai dan dibutuhkan akan masuk ke dalam paused.
22. Stopped adalah proses ketika activity sudah tidak terlihat tetapi masih ada di memori.
23. Killed adalah proses ketika activity sudah tidak terlihat dan dihapus dari sistem karena kebutuhan memori atau ketika method finish() dipanggil.
24. Di dalam diagram activity lifecycle, terdapat beberapa method yang akan dipanggil sebelum memasuki masing – masing status, yaitu onCreate(), onStart(), onResume(), onPause(), onStop(), onDestroy(), onRestart().
25. onCreate() adalah method adalah activity yang digunakan untuk menginisiasi dan membuat suatu activity, dimana activity nya sudah dimulai, tetapi belum terlihat oleh pengguna.

onCreate() adalah function yang otomatis terbuat saat baru membuat aplikasi.

1. onStart() adalah method yang digunakan saat activity dimulai.
2. onResume() adalah method yang digunakan saat activity dibuka kembali, biasanya akan dijalankan setelah eksekusi dari onPause().
3. onPause() adalah method yang digunakan ketika ada activity lain yang terbuka dan untuk menyatakan ketika user meninggalkan suatu activity.
4. onStop() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity tidak ditampilkan di layar (biasanya saat pengguna menekan tombol home).
5. onRestart() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity kembali dibuka oleh pengguna.
6. onDestroy() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity dihilangkan / dihancurkan dari memori.
7. Override method adalah sebuah method yang terdapat pada subclass yang nama methodnya sama seperti method pada superclass.
8. Membuat file message dialog dan mengamati apa saja method yang dilakukan / dijalankan pada aplikasi, yaitu ketika aplikasi pertama kali diplay maka dia akan menjalankan onCreate(), lalu menjalankan onStart() ketika masih menyala, dan onResume() ketika aplikasi berjalan kembali setela berhenti, onPause() ketika aplikasi dihentikan, dan onStop() ketika kita keluar dari aplikasi.
9. Toast adalah pesan teks yang ditampilkan pada android yang muncul secafa pop-up dan berfungsi untuk memberikan informasi dalam bentuk teks terkait aktivitas yang sedang dilakukan yang hilang dalam batas waktu tertentu.
10. Toast.makeText() adalah method yang terdapat dalam Toast dan digunakan untuk membuat / menambahkan text pada Toast yang akan ditampilkan.
11. show() pada Toast adalah method yang digunakan untuk menampilkan Toast yang sudah dibuat.
12. LENGTH\_LONG adalah perintah yang berfungsi untuk menampilkan pesan toast dalam waktu yang panjang yaitu sekitar 3 – 5 detik.
13. LENGTH\_SHORT adalah perintah yang berfungsi untuk menampilkan pesan toast dalam waktu yang singkat yaitu sekitar 2 detik.
14. Pada pembuatan toast, dibutuhkan 3 parameter, yaitu context application, text (berisi pesan teks untuk toast), dan durasi (LENGTH\_LONG atau LENGTH\_SHORT).
15. Alert Dialog adalah sebuah pop up yang muncul pada saat-saat tertentu dan berfungsi untuk memberi info pada pengguna, berbentuk kotak.
16. AlertDialog.builder digunakan untuk membuat interface dari kotak dialog, seperti title, pesan yang ingin ditampilkan, tombol, dan icon. Setelah menambahkan alertbuilder, kita dapat membuat beberapa konfigurasi atau atribut, yaitu, setTitle(), setMessage(), setPositiveButton() dan setNegativeButton(), setCancelable(), dan show().
17. setTitle() adalah perintah yang digunakan untuk membuat title / judul pada pesan dialog yang muncul.
18. setMessage() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan pesan.
19. setPositiveButton() dan setNegativeButton() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan opsi pilihan ya / tidak.
20. setCancelable() adalah perintah yang digunakan untuk menentukan apakah dialog yang muncul bisa dibatalkan atau tidak.
21. Show() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan alert dialog.
22. Menampilkan alertdialog ketika button alert di klik :

public void showAlert(String tampil){  
 AlertDialog.Builder buatAlert = new AlertDialog.Builder(this);  
  
 buatAlert.setTitle("PERHATIAN!");  
 buatAlert.setMessage(tampil);  
  
 buatAlert.show();  
}  
  
public void btnAlert(View view) {  
 showAlert("Silahkan Dipelajari");  
}

Artinya, di dalam function showAlert terdapat parameter yang berisi variabel tampil dengan tipe data String. Lalu terdapat AlertDialog.Builder yang digunakan untuk membuat interface kotak dialog dengan nama buatAlert dengan this yang artinya kita membuat alert masih di dalam satu class, jadi tidak keluar function / class.

Menambahkan judul pada alert dialog dengan perintah setTitle() pada buatAlert dengan isi PERHATIAN.

Menambahkan pesan pada buatAlert dengan memanggil variabel tampil.

Lalu, menampilkan alert dengan perintah show().  
Di dalam function btnAlert berisi memanggil function showAlert dengan mengisi parameter pada variabel tampil dengan isi silahkan dipelajari. Jadi ketika button btnAlert di klik, maka akan menjalankan function showAlert() yang akan menampilkan alertDIalog().

1. Intent activity adalah sebuah jembatan yang menghubungkan interaksi antar Activity di aplikasi android dan juga dapat digunakan untuk membawa dan mengirimkan data ke Activity lain atau ke aplikasi lain. Intent dibagi menjadi dua, yaitu intent implicit dan intent explicit.
2. Intent Implisit adalah intent yang berfungsi untuk melakukan perpindahan activity menuju ke aplikasi internak smarthphone.
3. Intent Explicit adalah intent yang digunakan untuk melakukan perpindahan activity ke activity lain, explisit intent bekerja dengan menggunakan nama class yang dituju. Dan biasanya digunakan untuk mengaktifkan komponen pada suatu aplikasi.
4. Android:name adalah perintah yang digunakan untuk mempresentasikan nama untuk kelas aktivitas yang diperlukan atribut.
5. Android:theme adalah perintah yang digunakan untuk mempresentasikan tema umum untuk semua aktivitas android.
6. Android:label adalah perintah yang digunakan untuk mempresentasikan label default komponen yang ditampilkan di layar.
7. Android:parentActivityName adalah perintah yang digunakan untuk mengatur dan menandakan bahwa aktivitas utama adalah induk dari aktivitas kedua.
8. Cara mengubah judul / label dari komponen adalah :
9. Membuat activity baru.
10. Masuk ke file AndroidManifest.xml
11. Menambahkan android:label=”nama label” dan menambahkan android:parentActivityName=”.Mainactivity”

<activity android:name=".Pembelian"  
 android:label="Pembelian"  
 android:parentActivityName=".MainActivity"></activity>  
  
<activity android:name=".Penjualan"  
 android:label="Penjualan"  
 android:parentActivityName=".MainActivity"/>  
  
<activity android:name=".Barang"  
 android:label="Barang"  
 android:parentActivityName=".MainActivity"/>

1. startActivity() adalah function yang digunakan untuk memulai activity.
2. Membuat halaman dari IntentActivity berpindah ke dalam halaman barang menggunakan intent

public void btnBarang(View view) {  
  
 Intent intent = new Intent(this, Barang.class);  
  
 startActivity(intent);  
  
}

Artinya, function btnBarang akan berjalan ketika button btnBarang di klik, jadi ketika btnBarang di klik, maka akan menjalankan isi di dalam function btnBarang, yaitu terdapat Intent yang digunakan untuk menghubungkan activity main ke activity barang, terdapat objek baru bernama intent dengan package context Intent this yaitu objek intent masih dibuat di dalam satu class dan tidak keluar dari class, dan menghubungkan mainactivity dengan Barang.class.

Jadi, intent akan memindahkan tampilan dari main menjadi barang yang ada di dalam Barang.class.

Lalu objek intent akan dijalankan dengan menggunakan fungsi startActivity().

1. putExtra() adalah fungsi dari Intent yang digunakan untuk mengirimkan data ke activity yang dituju. Data yang dapat dikirimkan ke dalam activity adalah, string, angka, arraylists, Boolean, array, dan char.
2. getIntent() adalah fungsi dari Intent yang berfungsi untuk mengambil data intent yang sudah dikirim.
3. Membuat ketiga button, barang, pembelian, dan penjualan agar bisa diklik dan berganti tampilan menggunakan intent.
4. Merubah tampilan dari intentactivity ke dalam pembelian menggunakan intent

public void btnBeli(View view) {  
  
 Intent tampil = new Intent(this, Pembelian.class);  
  
 startActivity(tampil);  
  
}

Artinya, function btnBeli akan berjalan ketika button btnBeli di klik, jadi ketika btnBeli di klik, maka akan menjalankan isi di dalam function btnBeli, yaitu terdapat Intent yang digunakan untuk menghubungkan activity main ke activity pembelian. Terdapat objek baru bernama tampil dengan package context Intent this yaitu objek tampil masih dibuat di dalam satu class dan tidak keluar dari class, dan menghubungkan main activity dengan Pembelian.class.

Lalu, objek tampil akan dijalankan dengan menggunakan fungsi startActivity().

1. Menampilkan teks di dalam file pembelian setelah dilakukan penggantian tampilan pembelian dengan intent.

TextView tvbeli;

protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
 load();  
 hasil();  
}

public void load(){  
 tvbeli = findViewById(R.id.*tvBeli*);  
}  
  
public void hasil(){  
 String tampil = ("INI PEMBELIAN!");  
  
 tvbeli.setText(tampil);  
}

Artinya, variabel tvbeli dideklarasikan dengan TextView karena id yang akan dipanggil adalah menggunakan textview.

Lalu, di dalam function load() berisi tvbeli yang mencari id dari tvBeli menggunakan fungsi findViewById().

Kemudian di dalam function hasil() terdapat variabel tampil dengan tipe data string yang berisi INI PEMBELIAN.

Dan mengatur teks yang akan tampil pada tvbeli adalah dengan menambahkan perintah setText dan memanggil tampil.

Agar function ini dapat berjalan dan tidak mengalami error, maka function – function wajib didekripsikan ke dalam function onCreate.

1. Aplikasi mengalami error / tiba – tiba keluar sendiri karena terdapat kelebihan spasi pada pembuatan function.
2. Scrollview adalah container pada tampilan UI dalam android yang digunakan agar user bisa melakukan scroll secara vertikal pada layout yang sudah dibuat jika layout terlalu besar.
3. Scroll view hanya bisa memiliki satu elemen anak, jadi jika ingin menambahkan beberapa elemen sekaligus agar dapat di scroll, kita harus membungkus elemen – elemen tersebut menggunakan viewgroup (relative layout, linear layout, dan yang lain).
4. Vertically scrolling, adalah tampilan yang dapat melakukan scroll secara vertikal, untuk menggunakannya hanya membungkus ke dalam scrollview.
5. Scrollable textview, apabila ingin membuat scroll ke dalam teks maka tidak perlu memerlukan scroll view, hanya memerlukan scrollbars dan menentukan nilainya.
6. Horizontally scrolling adalahtampilan yang dapat melakukan scroll secara horizontal, untuk menggunakannya, hanya dengan menambahkan horizontalscrollview.
7. Apabila membuat scrollview pada design, maka secara otomatis, di dalamnya akan terbuat linearlayout.
8. Datepicker pada android studio berfungsi untuk membantu user dalam memilih tanggal yang diinginkan pada aplikasi android.
9. simpleDateFormat adalah perintah yang digunakan untuk menentukan format tanggal. Dimulai dari tahun, bulan, atau hari. Atau bulan, hari, dan tahun.
10. Get(Calendar.DAY\_OF\_MONTH) adalah perintah yang digunakan untuk mendapatkan nilai tanggal.
11. Get(Calendar.MONTH) adalah perintah yang digunakan untuk mendapatkan nilai bulan.
12. Get(Calendar.YEAR) adalah perintah yang digunakan untuk mendapatkan nilai tahun.
13. DatePickerDialog.OnDateSetListener() adalah fungsi yang digunakan untuk menerima pilihan panggilan saat user menyetel tanggal.
14. onDataSet adalah fungsi yang digunakan untuk mengatur aturan atau urutan penanggalan.
15. Show() adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan data.
16. Membuat kalender menggunakan datepicker

public void load(){  
 ettanggal = findViewById(R.id.*etTanggal*);  
}  
  
public void etTanggal(View view) {  
  
 Calendar cal = Calendar.*getInstance*();  
  
 int tgl = cal.get(Calendar.*DAY\_OF\_MONTH*);  
 int bln = cal.get(Calendar.*MONTH*);  
 int thn = cal.get(Calendar.*YEAR*);  
  
 DatePickerDialog dtp = new DatePickerDialog(this, new DatePickerDialog.OnDateSetListener() {  
 @Override  
 public void onDateSet(DatePicker view, int thn, int bln, int tgl) {  
 ettanggal.setText(tgl + " - " + (bln + 1) + " - " + thn);  
 }  
 }, thn, bln, tgl);  
  
 dtp.show();  
}

Artinya, di dalam function load terdapat variabel ettanggal yang memanggil etTanggal dengan mencari id nya.

Function etTanggal akan berjalan ketika textview etTanggal di klik, jadi ketika textview etTanggal di klik, maka akan menjalankan function etTanggal yang berisi, objek calendar digunakan untuk membuat tampilan kalender di dalam android studio, lalu membuat objek cal dimana memanggil perintah getInstance dari calendar. Terdapat variabel tgl yang mengambil nilai tanggal di dalam cal dengan menggunakan perintah get(Calendar.DAY\_OF\_MONTH), variabel bln yang mengambil nilai bulan di dalam cal dengan menggunakan perintah get(Calendar.MONTH), dan variabel thn yang mengambil nilai tahun di dalam cal dengan menggunakan perintah get(Calendar.YEAR).

Terdapat DatePickerDialog yang digunakan untuk memilih tanggal dan membuat objek baru bernama dtp dan di dalam DatePickerDialog terdapat context this yang artinya objek dtp masih di dalam class dan dijalankan di dalam satu class, lalu terdapat ondatesetlistener() digunakan untuk menerima pilihan panggilan saat user mengatur tanggal.

Di dalam onDateSet berisi menampilkan variabel thn, bln, dan tgl, lalu di dalam function onDateSet menampilkan text tgl, bln dan thn pada ettanggal.

Setelah itu terdapat urutan waktu yang tidak boleh salah, yaitu pertama adalah thn, kedua bln, dan ketiga tgl.

Kemudian objek dtp ditampilkan menggunakan perintah show().

1. Vector asset pada android studio adalah alat yang digunakan untuk menambahkan icon material dan mengimpor file Scalable Vector Graphic (SVG) dan Adobe Photoshop Document (PSD) ke dalam project sebagai resource vector drawable.
2. Menambahkan vector asset :
3. Masuk ke dalam folder res > drawable.
4. Di dalam folder drawable, klik kanan, new lalu pilih vector asset.
5. Lalu terdapat tampilan configure vector asset, dan atur.
6. Penamaan dari vector asset harus huruf kecil, tidak boleh menggunakan huruf kapital, tidak boleh menggunakan spasi, boleh menggunakan angka tetapi diawali dengan huruf.
7. Android:fillColor adalah perintah yang digunakan untuk mengatur warna pada vector asset.
8. Mengatur warna dari vector asset yang sebelumnya tidak mau berubah dan melakukan perubahan pada bagian android:tint dari yang sebelumnya berisi colorControlNormal menjadi color saja.
9. Memasukkan vector asset ke dalam aplikasi, yaitu dengan mengklik image view, lalu menambahkann vector asset mana yang dipilih.
10. Carview adalah komponen yang digunakan sebagai wrapper atau frame layout yang akan membungkus layout di dalamnya dengan desain seperti kartu. Ciri dari cardview adalah adanya rounded corner dan adanya shadow untuk efek elevation.
11. cardCornerRadius adalah atribut yang digunakan untuk mengatur sudut lengkung dari cardview.
12. cardElevation adalah atribut yang digunakan untuk mengatur elevation dari cardview.
13. Recyclerview adalah komponen dasar yang digunakan untuk menampilkan data berupa list dan dapat digunakan untuk menampung ribuan bahkan ratusan ribu data tanpa mengalami lag.
14. Recyclerview memiliki 3 komponen utama, yaitu layout, viewholder, dan adapter.
15. Layout adalah view yang akan dibuat untuk setiap item yang akan ditampilkan ke dalam recyclerview.
16. Viewholder digunakan untuk cache view objek ke dalam memori.
17. Adapter digunakan untuk create setiap item lalu dimasukkan ke dalam viewholder dengan data yang dimasukkan.

**Saya Belum Mengerti**