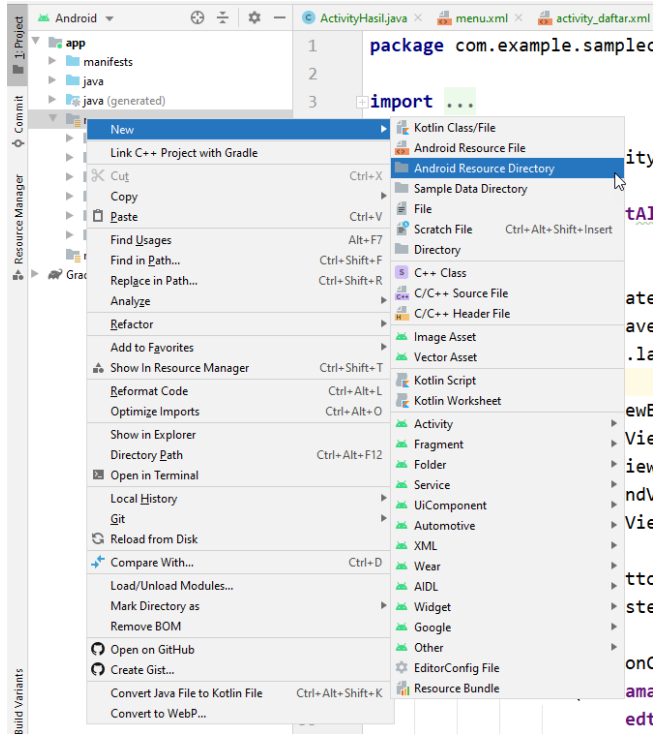


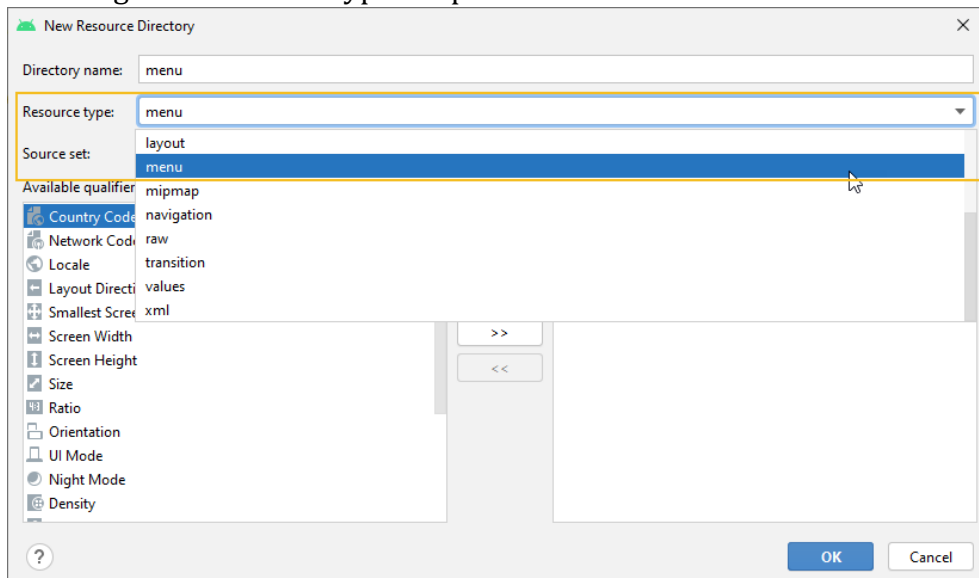
Modul Praktikum Pertemuan Keempat

Membuat menu dan Floating Button pada android

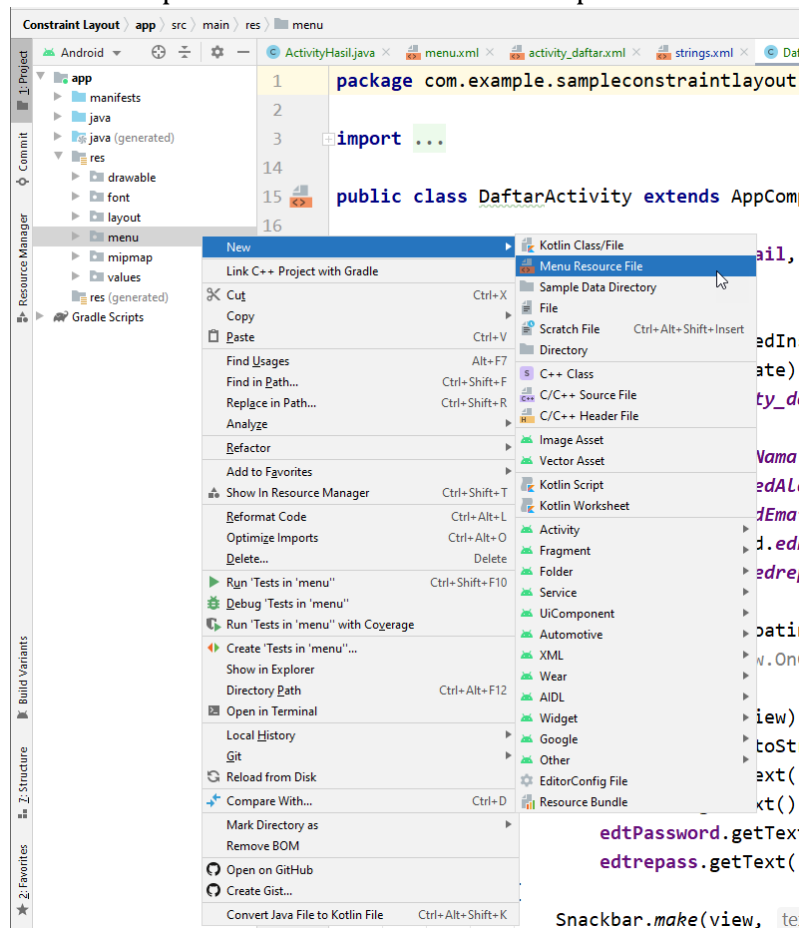
1. Buka proyek yang sudah dibuat sebelumnya
2. Klik kanan pada folder “res” → new → android resource directory



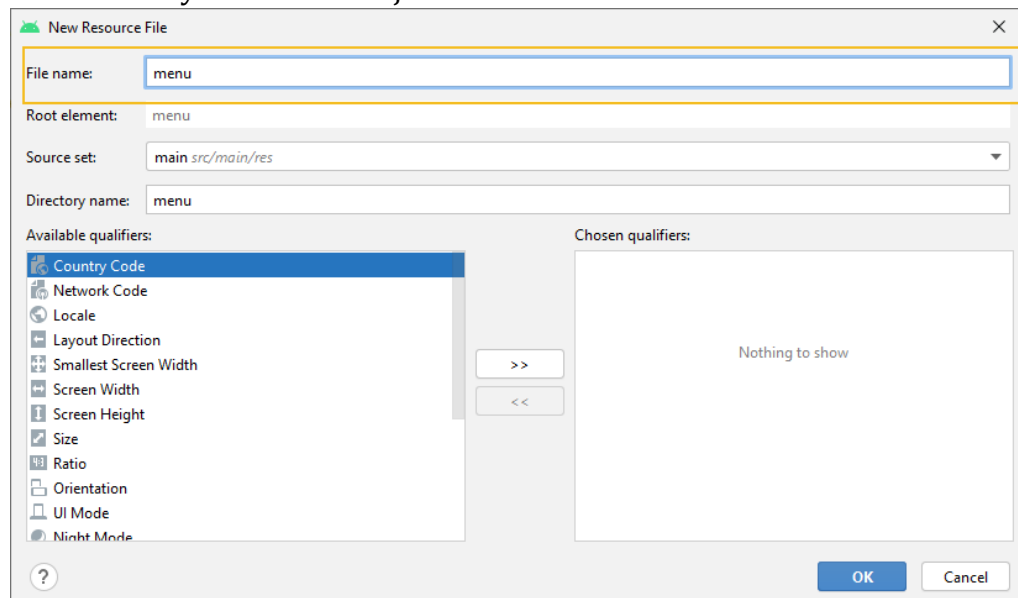
3. Pada bagian “Resource Type” → pilih “menu” → kemudian klik “OK”



4. Klik kanan pada folder “menu” → new → pilih “Menu Resource File”



5. Beri nama layout menu menjadi “menu” → kemudian klik “OK”

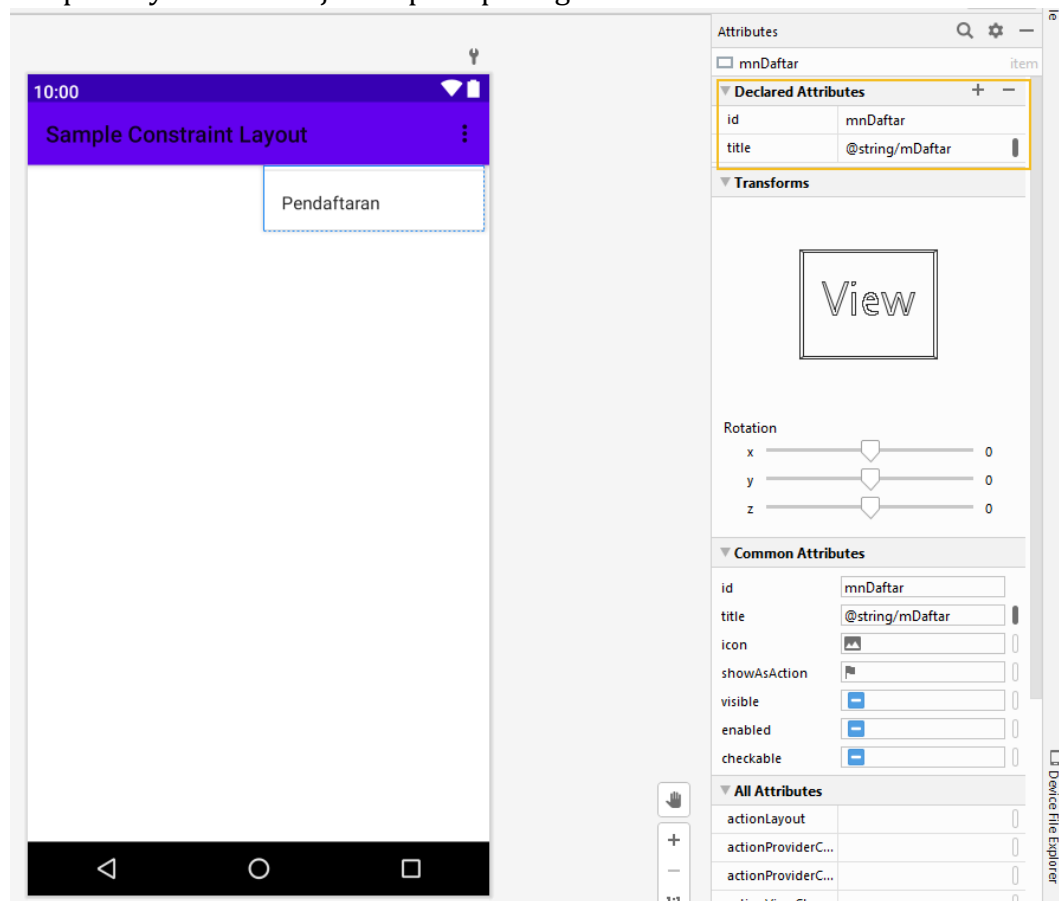


6. Buka “string.xml” → tambahkan beberapa resource string seperti pada gambar dibawah

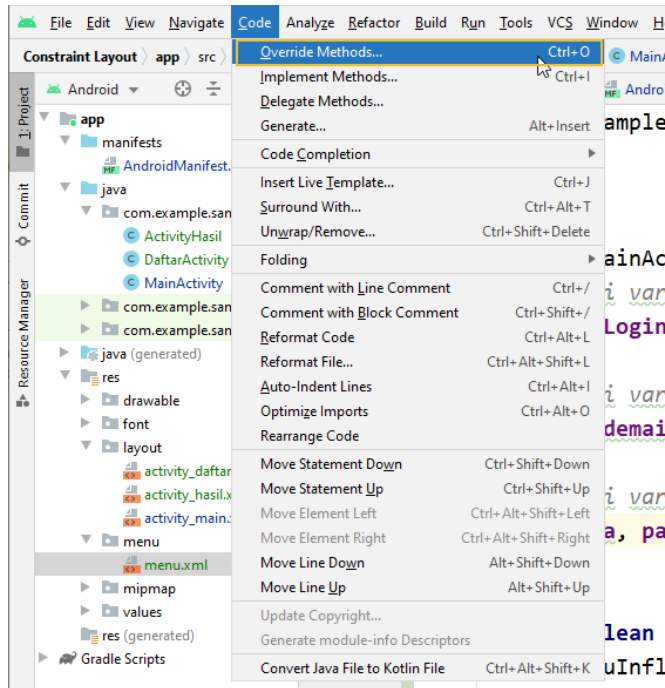
tions for all locales in the translations editor.

```
<resources>
    <string name="app_name">Sample Constraint Layout</string>
    <string name="var1">ini pesan</string>
    <string name="bsignin">Sign-In</string>
    <string name="tLogin">LOGIN</string>
    <string name="tData">Data Anda</string>
    <string name="tEmail">Email: </string>
    <string name="tPassword">Password: </string>
    <string name="txemail">Ini hasil Email</string>
    <string name="txpassword">Ini hasil Password</string>
    <string name="label2">Login Berhasil</string>
    <string name="mDaftar">Pendaftaran</string>
    <string name="lDaftar">Daftar</string>
    <string name="enama">Masukkan Nama</string>
    <string name="email">Masukkan Email</string>
    <string name="epass">Masukkan Password</string>
    <string name="erepass">Masukkan Password Kembali</string>
    <string name="ealamat">Masukkan Alamat</string>
</resources>
```

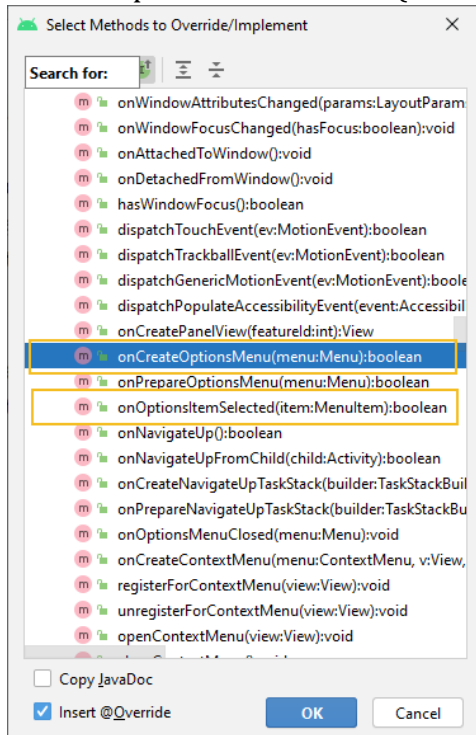
7. Buka “menu.xml” → tambahkan satu “Menu item” → kemudian pada bagian atribut, ubah “id” menjadi “ mnDaftar” dan “title” menjadi “@string/mDaftar”. Sehingga tampilannya akan menjadi seperti pada gambar dibawah.



8. Buat activity baru yang berisi form untuk pendaftaran. (cara membuat activity dapat dilihat pada activity sebelumnya).
9. Buka "MainActivity.java" → letakkan cursor didalam nama class → klik code → "override methods..."



10. Pada bagian override method pilih "onCreateOptionsMenu(Menu menu):boolean" dan "onOptionsItemSelected(MenuItem item):boolean" → kemudian klik "OK"



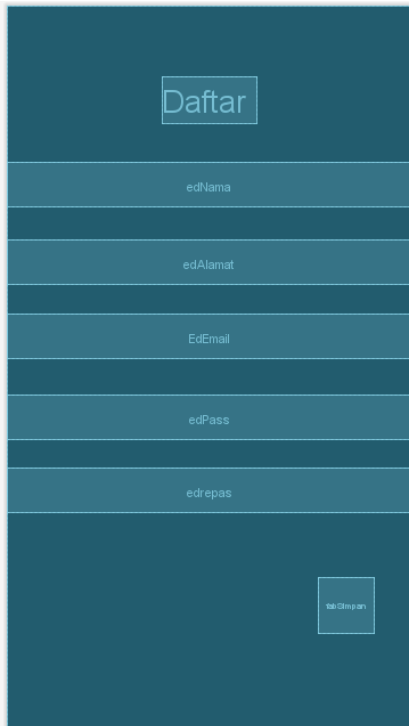
11. Kemudian dalam pada method “onCreateOptionsMenu” → tambahkan “getMenuInflater().inflate(R.menu.namaresourcemenue, menu)” → sehingga tampilannya akan menjadi seperti dibawah ini

```
@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    //Method untuk menampilkan menu.
    getMenuInflater().inflate(R.menu.menue, menu);
    return super.onCreateOptionsMenu(menu);
}
```

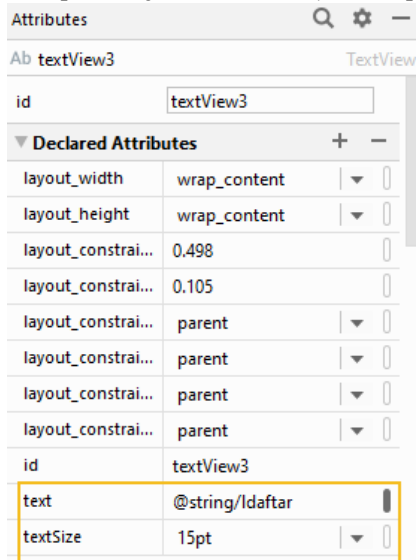
12. Pada bagian method “onOptionsItemSelected(MenuItem item)” → tambahkan code berikut, sehingga tampilannya akan menjadi seperti dibawah. Code tersebut berfungsi untuk memanggil activity yang sudah dibuat pada step 8.

```
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    //Membuat kondisi jika yang dipilih adalah id mnDaftar
    if (item.getItemId() == R.id.mnDaftar)
    {
        //Method untuk memanggil activity "DaftarActivity"
        Intent i = new Intent(getApplicationContext(), DaftarActivity.class);
        startActivity(i);
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item);
}
```

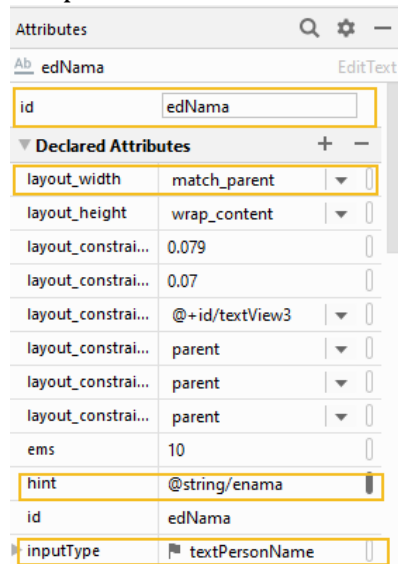
13. Buka layout yang sudah dibuat sebelumnya → tambahkan 1 textview, 5 edittext dan 1 floating button → kemudian atur layout menjadi seperti dibawah



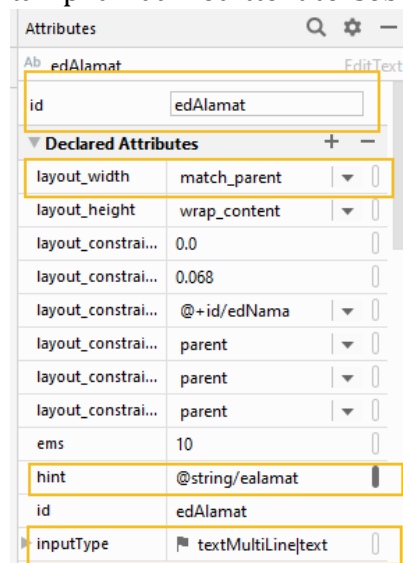
14. Klik pada textview pertama → pada bagian atribut → pada bagian “textSize” → atur menjadi “15pt” → pada bagian “text” → ubah menjadi “@string/ldaftar” sehingga tampilannya akan menjadi seperti dibawah.



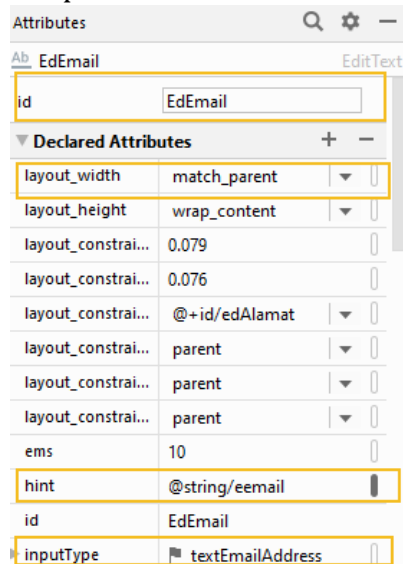
15. Klik pada Edittext pertama → pada bagian atribut → cari “hint” → atur hint menjadi “@string/ename” → pada “id” → ubah menjadi “edNama” → atur “layout_width” menjadi “match_parent” → atur “inputType” → “textPersonName”. Sehingga tampilan dari edittext tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.



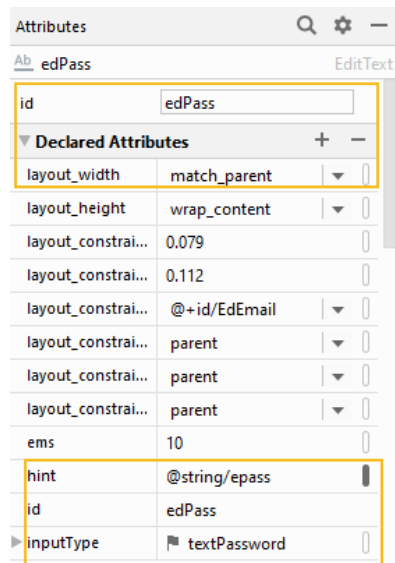
16. Klik pada Edittext kedua → pada bagian atribut → cari “hint” → atur hint menjadi “@string/ealamat” → pada “id” → ubah menjadi “edAlamat” → atur “layout_width” menjadi “match_parent” → atur “inputType” → “textMultiLine|text”. Sehingga tampilan dari edittext tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.



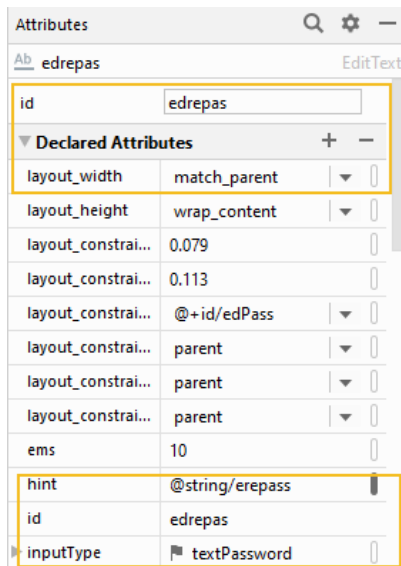
17. Klik pada EditText ketiga → pada bagian atribut → cari “hint” → atur hint menjadi “@string/EMAIL” → pada “id” → ubah menjadi “EdEmail” → atur “layout_width” menjadi “match_parent” → atur “inputType” → “textEmailAddress”. Sehingga tampilan dari editText tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.



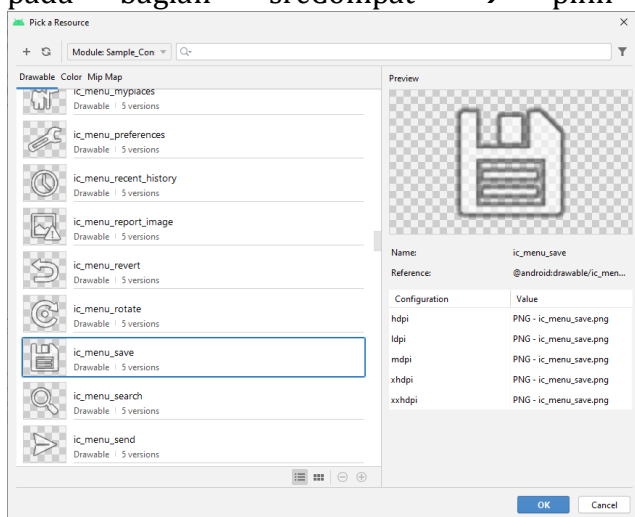
18. Klik pada EditText keempat → pada bagian atribut → cari “hint” → atur hint menjadi “@string/EPASS” → pada “id” → ubah menjadi “edPass” → atur “layout_width” menjadi “match_parent” → atur “inputType” → “textPassword”. Sehingga tampilan dari editText tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.



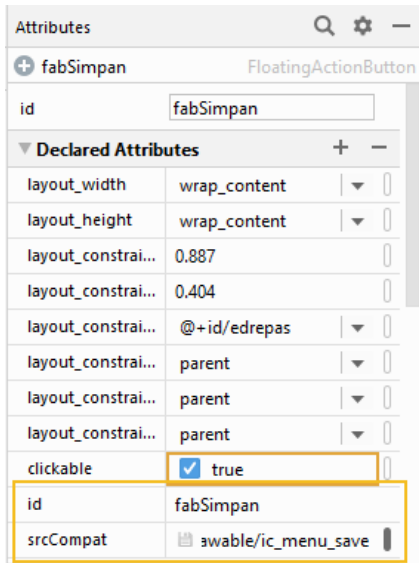
19. Klik pada EditText keempat → pada bagian atribut → cari “hint” → atur hint menjadi “@string/erepass” → pada “id” → ubah menjadi “edrepas” → atur “layout_width” menjadi “match_parent” → atur “inputType” → “textPassword”. Sehingga tampilan dari editText tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.



20. Klik pada floating button → pada bagian atribut → ubah “id” menjadi “fabSimpan” → pada bagian “srcCompat” → pilih “@android:drawable/ic_menu_save”



Sehingga tampilan dari atribut floating button akan menjadi seperti dibawah.



Sehingga tampilan untuk layout Daftar activity akan seperti pada gambar dibawah.

Daftar

Masukkan Nama

Masukkan Alamat

Masukkan Email

Masukkan Password

Masukkan Password Kembali

21. Buka “DaftarActivity.java” → tambah “extends AppCompatActivity” → deklarasi variabel-variabel yang akan digunakan didalam activity daftar → tambahkan method “onCreate(Bundle savedInstanceState)”, cara untuk menambahkan method override dapat dilihat pada modul praktikum sebelumnya → kemudian tambahkan “setContentView(R.layout.activity_daftar)” didalam method “onCreate”. Sehingga tampilan dari sintak code tersebut akan menjadi seperti gambar dibawah.

```
public class DaftarActivity extends AppCompatActivity {  
  
    //Deklarasi variabel dengan tipe data EditText  
    EditText edtNama, edtAlamat, edtEmail, edtPassword, edtrepass;  
  
    //Deklarasi variabel dengan tipe data Floating Action Button  
    FloatingActionButton fab;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_daftar);  
    }  
}
```

22. Hubungkan variabel yang terdapat dalam class java dengan layout → buat event “onclick” untuk floating button → didalam event onclick → buatlah kondisi yang berfungsi untuk mengecek apakah EditText sudah diisi seluruhnya atau belum → buatlah kondisi untuk mengecek apakah isi dari EditText password dan EditText repassword sudah sama atau tidak. Sehingga tampilan dari even floating button akan menjadi seperti pada gambar dibawah

```
//Membuat method untuk event dari floating button
fab.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        //Membuat kondisi untuk mengecek apakah EditText kosong atau tidak
        if (edtNama.getText().toString().isEmpty() ||
            edtAlamat.getText().toString().isEmpty() ||
            edtEmail.getText().toString().isEmpty() ||
            edtPassword.getText().toString().isEmpty() ||
            edtrepass.getText().toString().isEmpty())
        {
            //Menampilkan pesan notifikasi jika seluruh EditText wajib diisi
            Snackbar.make(view, text: "Wajib isi seluruh data !!!", Snackbar.LENGTH_LONG).show();
        }
        else
        {
            //Membuat kondisi untuk mengecek apakah isi dari EditText password dan EditText repassword
            //sama atau tidak
            if (edtPassword.getText().toString().equals(edtrepass.getText().toString()))
            {
                //Menampilkan pesan notifikasi jika pendaftaran berhasil
                Toast.makeText(getApplicationContext(), text: "Pendaftaran Berhasil...",
                    Toast.LENGTH_LONG).show();

                //Method untuk kembali ke activity Main
                Intent i = new Intent(getApplicationContext(), MainActivity.class);
                startActivity(i);
            }
            else
            {
                //Menampilkan pesan bahwa isi dari EditText password dan EditText repassword
                //tidak sama
                Snackbar.make(view, text: "Password dan Repassword harus sama!!!!",
                    Snackbar.LENGTH_LONG).show();
            }
        }
    }
});
```

23. Buka AndroidManifest.xml → tambahkan tag “activity” untuk mendaftarkan activity “DaftarActivity”. Sehingga tampilan dari androidManifest.xml akan menjadi seperti pada gambar dibawah.

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

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="Sample Constraint Layout"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/Theme.SampleConstraintLayout">
        <activity android:name=".DaftarActivity"
            android:parentActivityName=".MainActivity"></activity>
        <activity
            android:name=".ActivityHasil"
            android:label="Login Berhasil"
            android:parentActivityName=".MainActivity" />
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <meta-data
            android:name="preloaded_fonts"
            android:resource="@array/preloaded_fonts" />
    </application>

</manifest>
```

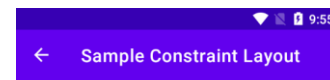
24. Jalankan aplikasi menggunakan emulator atau smartphone android anda → tampilan dari aplikasi tersebut akan seperti pada gambar dibawah



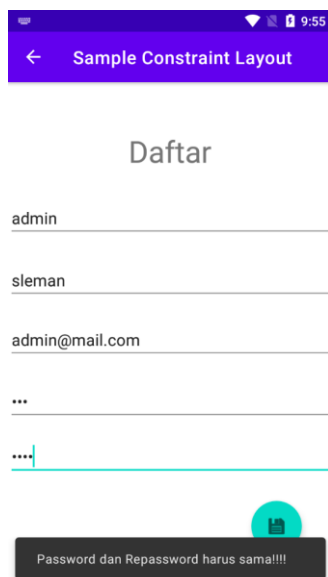
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi



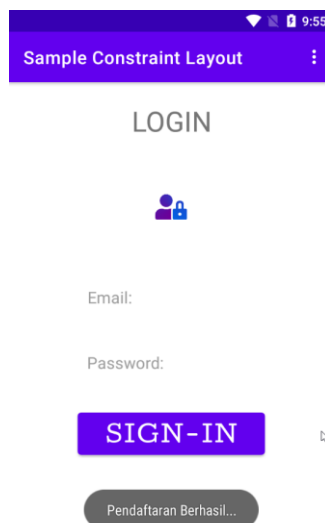
Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan notifikasi EditText tidak diisi



Gambar 4. Tampilan notifikasi jika password dan repassword tidak sama



Gambar 5. Tampilan notifikasi jika pendaftaran berhasil

Activity 4

Dari projek sebelumnya, tambahkan menu dan satu buah activity yang digunakan untuk melakukan proses pendaftaran. Untuk cara membuat menu dan activity untuk pendaftaran dapat anda ikuti langkah-langkah yang sudah dijelaskan diatas.