

	<b>SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BANDUNG PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</b>	Tanggal Masuk	: 25 April 2025
		Versi Soal	: 1
	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>	Halaman	: 1 dari 1

Nama Matakuliah/SKS : Mobile Programming 1 / 3 SKS  
 Dosen : Nova Agustina, M.Kom.  
 Waktu/Sifat Ujian : Tugas Besar  
 Kelas : TIF RP 23 CNS A

---

**Perhatikan setiap butir soal berikut dengan teliti. Pastikan Anda sudah memenuhi semua kriteria sebelum disubmit!**

### **Essay**

1. Apa fungsi findViewById?
2. Apa syarat pemanggilan method findViewById? Buat contohnya dan screenshot source code nya!
3. Error apa yang terjadi jika file kotlin salah menginisialisasi findViewById atau objek pada xml belum diinisialisasi?
4. Buat sebuah contoh program untuk menampilkan pesan error Resources.NotFoundException! Screenshot logcat-nya!
5. Kumpulkan dalam bentuk pdf di Elearning (Soal essay digabung dengan soal studi kasus cek point 7 Studi Kasus)

### **Studi Kasus**

1. Buatlah sebuah program sederhana yang terdiri dari 4 Activity menggunakan Android Native (Java + XML) yang terdiri dari:
  - a SplashScreen Activity
  - b Login Activity
  - c Register Activity
  - d List Chating
2. Ketentuan: Silahkan membuat splashscreen dengan baik.
3. Pada Register Activity, minimal terdapat objek: TextView, EditText, Button, ImageView!
4. Tampilkan event Log, Toast dan Toast pada saat Button Register di klik.
5. Pada List Chating terdapat data yang ditampilkan dalam listview
6. Upload project di Github.
7. **Jelaskan fungsi setiap baris source code pada file kotlin dan submit dalam bentuk pdf pada Elearning**

8. Link Github harus tercantum pada pdf (point 7)

**PLAGIAT/POINT 6 TIDAK TERPENUHI = NILAI STUDI KASUS**  
**0**

Kepala Departemen Teknik Informatika Yasti Aisyah Primianjani, S.Kom.		Dosen Koordinator Nova Agustina, M.Kom.	
Tanggal 26 / 04 / 2025	Tanda Tangan	Tanggal 26 / 04 / 2025	Tanda Tangan

## JAWABAN

1. findViewById digunakan untuk **menghubungkan komponen tampilan (View)** yang didefinisikan di file **layout XML** ke dalam kode program di file **Kotlin atau Java**, agar komponen tersebut bisa digunakan (misalnya diberi event klik, diubah teks-nya, dll).
2. N
3. J
4. J
5. J
6. J
7. ☐ Menentukan namespace (nama paket) aplikasi. Digunakan untuk mengorganisir file dan menghindari konflik nama.

```
package com.example.tigapuluhharisehat
```

☐ Mengimpor class-class Android yang diperlukan:

- Intent: untuk berpindah ke Activity lain.
- Handler dan Looper: digunakan untuk menunda aksi selama 3 detik.
- AppCompatActivity: class dasar untuk Activity modern di Android.

```
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.os.Handler
import android.os.Looper
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
```

☐ Mendefinisikan class SplashScreenActivity yang merupakan Activity turunan dari AppCompatActivity.

```
class SplashScreenActivity : AppCompatActivity() {
```

☐ Membuat variabel untuk menyimpan waktu delay splash screen, yaitu 3000 milidetik (3 detik).

```
private val splashTimeout: Long = 3000 // 3 detik
```

☐ Fungsi onCreate() adalah lifecycle method yang pertama kali dipanggil saat Activity dibuat.

- setContentView(...) menghubungkan layout XML activity\_splash\_screen.xml ke Activity ini.

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState)
    setContentView(R.layout.activity_splash_screen)
```

➡ Setelah 3 detik, aplikasi akan:

- Membuat Intent ke LoginActivity
- Menjalankan LoginActivity dengan startActivity
- Memanggil finish() untuk menutup SplashScreen agar tidak bisa dikembalikan dengan tombol "back"

```
Handler(Looper.getMainLooper()).postDelayed({  
    val intent = Intent(this, LoginActivity::class.java)  
    startActivity(intent)  
    finish()  
}, splashTimeout)
```