|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Android Studio vid 11 s/d 20 | 90 |

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

1. Mematikan function pada Android studio/java, dengan menggunakan tanda garis miring ’/’ dan bintang ‘\*’ pada awal bagian function yang dipilih yang ingin dimatikan dan menggunakan tanda bintang ‘\*’ dan garis miring ’/’ pada akhir function yang dipilih.
2. Mengganti icon launcher aplikasi, dengan cara mengcopy gambar yang di inginkan, kemudian paste ke dalam folder drawable, kemudian pilih mipmap, lalu paste kedalamnya. Kemudian, pada bagian AndroidManifest.xml pada bagian android:icon ubah ke nama gambar yang sudah dimasukkan, dan juga pada android:roundIcon juga ubaha ke nama gambar yang di pilih tadi sama seperti Icon. Maka, otomatis icon aplikasi akan berubah menjadi gambar yang di pilih tadi.
3. Membuat function/method di dalam android studio, Dengan cara mengeklik kanan lalu pilih Generate, kemudian Override Method, lalu, ketik function yang ingin digunakan misal on create, maka otomatis function/method akan dibuat.
4. Lifecycle dari sebuah aplikasi adalah ketika sedang dijalankan maka akan menjalankan function onCreate, onStart dan onResume, ketika sedang di stop atau user menggunakan aplikasi lain tanpa menutupnya maka akan menjalankan function onPause dan onStop, ketika user menutup aplikasinya maka akan menjalankan function onDestroy.
5. Membuat button yang menjalankan Toast, dengan memberikan onCLick ke dalam salah satu komponen button yang ada di aplikasi yang dibuat, lalu create. Pada MainActivity, membuat function baru benama showToast dengan menambahkan variable string di dalamnya dengan mana pesan untuk menampilkan pesan. Kemudian, isikan functionnya dengan perintah Toast kemudian textnya diganti dengan variable pesan yang sudah dibuat tadi. Pada function onClick dari btnToast tadi, perintahkan dengan function function yang sudah dibuat tadi lalu mengisikan variable pesannya dengan kalimat yang diinginkan. Misal, showToast(pesan: “Beajar membuat pesan”). Maka, pesan dari toast tersebut akan otomatis muncul ketika button dari toast tersebut di klik.
6. Membuat button yang menjalankan alert, dengan memberikan onClick pada salah satu button yang ada dalam aplikasi yang dibuat, lalu create. Pada MainActivity, membuat function baru bernama showAlert dengan menambahkan variable string di dalamnya dengan nama pesan untuk menampilkan pesan. Kemudian, isikan functionnya dengan AlertDialog.Builder buatAlert(variable baru untuk membuat dialog untuk alert) = new AlertDialog.Builder(this(digunakan untuk menandakan bahwa kita membuat alertnya di dalam function ini)). Kemudian, buatALert(variable builder alertnya).setTittle(untuk membuat tittle alertnya)(“(menuliskan pesan terserah untuk tittle dari alertnya)”). Kemudian, buatALert.setMessage(untuk menyimpan pesannya)(pesan(menggunakan variable untuk menampilkan pesan)). Lalu, buatAlert.show(digunakan untuk menampilkan hasil dari variable buatAlert tadi)(). Pada function onClick dari btnAlert tadi, perintahkan dengan function function yang sudah dibuat tadi lalu mengisikan variable pesannya dengan kalimat yang diinginkan. Misal, showAlert(pesan: “Membuat Pesan”). Maka, pesan dari alert tersebut akan otomatis muncul ketika button dari alert tersebut di klik.
7. Membuat button yang menjalankan alert pilihan, dengan memberikan onClick pada salah satu button yang ada dalam aplikasi yang dibuat, lalu create. Pada MainActivity, membuat function baru bernama showAlertButton dengan menambahkan variable string di dalamnya dengan nama pesan untuk menampilkan pesan. Kemudian, isikan functionnya dengan AlertDialog.Builder showAlert(variable baru untuk membuat dialog untuk alert) = new AlertDialog.Builder(this(digunakan untuk menandakan bahwa kita membuat alertnya di dalam function ini)). Kemudian, showALert(variable builder alertnya).setTittle(untuk membuat tittle alertnya)(“(menuliskan pesan terserah untuk tittle dari alertnya)”). Kemudian, showALert.setMessage(untuk menyimpan pesannya)(pesan(menggunakan variable untuk menampilkan pesan)). Kemudian, membuat perintah untuk button persetujuan atau positive button dengan menambahkan showAlert.setPositiveButton(text:”(isikan dengan kata yang diinginkan untuk buttonnya)”, new DialogInterface.OnClickListener(function yang digunakan untuk menjalankan perintah onClick)). Kemudian, membuat function untuk onClick lagi didalamnya dengan menampilkan toast ketika button yang dipilih tersebut berjalan. Jadi, function onClick diisi dengan showToast(“(isikan dengan pesan yang ingin ditampilkan)”). Kemudian bisa juga menambahkan button penolak atau negative button dengan cara yang sama seperti positive button. Lalu, Pada function onClick dari btnAlertButton tadi, perintahkan dengan function function yang sudah dibuat tadi lalu mengisikan variable pesannya dengan kalimat yang diinginkan. Misal, showAlertButton(pesan: “Membuat Pesan”). Maka, pesan dan positive serta negative button dari alert tersebut akan otomatis muncul ketika button dari alert tersebut di klik.
8. Membuat activity baru,dengan mengeklik kanan pada bagian folder app, kemudian new, lalu, pilih activitu, lalu masukkan nama activity yang diinginkan.
9. Mengganti nama label aplikasi, dengan mencari folder manifests, lalu klik file Androidmanifests, lalu pilih bagian activity android:name = “Barang”<- karena yang ingin dirubah itu misalnya adalah nama label aplikasi yang di dalam activity barang. Kamudian di dalamnya tambahkan android:label=”(masukkan nama label yang diinginkan)”.
10. Penggunaan parentNameActivity di dalam seuah file AndroidManifests, digunakan untuk menjadi main activity atau activity utama karena jika membuat sebuah activity baru di dalamnya maka akan otomatis di dalam android studio akan dibuatkan sebuh panah jika sedang berada di activity lain.
11. Menggunakan button agar menuju ke activity lain, dengan cara memberikan function onClick pada salah satu button yang dipilih, lalu create, lalu pada mainActivitynya masukkan perintah Intent lalu buat variable baru misal intent kemudian new Intent(this(menunjukkan intent ini akan menjalankan apa), Barang.class(activity yang dijalankan)). kemudian untuk menjalankannya masukkan perintah startActivity(intent(nama variable dari perintah Intent)). Maka, ketika buttonnya di klik akan menuju ke activity yang diperintahkan tadi.
12. Memasukkan nilai dari activity utama ke activity lain, dengan memberikan id untuk EditText pada acivity utama, kemudian pada MainActivity membuat variable baru untuk EditText. Lalu, membuat function baru untuk load sebagai penanda id yang digunakan untuk mengambil nilainya, kemudian, agar button yang di klik menyimpan nilai dan melemparkannya ke activity lain adalah dengan pada function onCLick button tersebut tambahkan perintahkan untuk membuat variable pada String barang kemudian etBarang(variable untuk edit text).getText(perintah untuk mengambil text)().toString(karena nilai yang diambil berbentuk string)(), kemudian menambahkan Intent.putExtra(untuk menaruh nilai)(“Isi”(nama pengambil nilainya), Barang(nama activity yang dituju)). Kemudian pada activity satunya menambahkan id untuk TextView atau penampil nilai yang diambil dari activity sebelumnya, kemudian pada activity yang dituju membuat varible baru untuk TextViewnya, kemudian, membuat function load untuk penanda id yang diambil nilainya. Lalu, membuat function baru lagi untuk mengambil data atau nilainya dengan menambahkan perintah menambahkan variable penyimpan dengan menggunakan String ambil(nama variable penyimpan) = getIntent(mengambil intent dari activity sebelumnya)().getStringExtra(mengambil nilai)(“Isi(nama pengambil yang tadi di dalam activity sebelumnya)”). Kemudian, agarr bisa ditampilkan menambahkan perintah tvBarang(nama variable TextViewnya).setText(untuk mengambil text)(ambil(nama variable penyimpan datanya)). Untuk menggunakannya, dengan memplay hasilnya kemudian pada activity pertama masukkan nilai/data yang ingin di tambahkan, kemudian, klik button yang sudah dipasangi onClicknya tadi, Maka otomatis nilai yang dimasukkan akan tampil pada activity yang dituju.
13. ScrollView, digunakan untuk memberikan tampilan yang bisa di naik turunkan/Scrolling.
14. Date Picker, digunakan untuk menampilkan tanggal dan memilih tanggal dengan menampilkan kalender. Caranya, adalah dengan menambahkan Plain text untuk menampilkan tanggalnya, kemudian pada plain text tersebut tambahkan idnya, lalu menambahkan function onClick untuk Plain text agar ketika pain text tersebut di klik akan muncul kalender/tanggalnya yang dipilih. Pada Main Activitynya menambahkan variable untuk EditTextnya, lalu, membuat function load untuk menandakan id mana yang dipakai, lalu, dalam function onClicknya isikan dengan perintah Calendar lalu buat varable untuk kalendernya dengan nama misal cal, lalu, Calendar.getInstance(untuk mendapatkan kalender secara instan)(). Lalu masukkan untuk pengaturan untuk tanggal, bulan dan tahunnya dengan memasukkan int tgl(variable menyimpan tanggal) = cal.get(DATE\_OF\_MONTH)->Untuk tanggal, int bln(variable menyimpan bulan) = cal.get(MONTH)<-Untuk bulan, int thn(variable menyimpan tahun) = cal.get(YEAR). Kemudian, agar muncul pop up kalendernya menggunakana perintah DatePickerDialog dtp(variable untuk Date Pickernya) = new DatepickerDialog(this, new DatePickerDialog.OnDateSetListener()->Untuk menampilkan kalendernya. Kemudian, akan dibuatkan function untuk OnDateSet dengan value DatePicker view int (masukkan variable tahun), int (masukkan variable bulan), int (masukkan variable tanggal){Kemudian, siapkan tanggal untuk dimasuukkan dengan menggunakan perintah etTanggal.setText(tgl(masukkan variable tanggal)+”(agar tanggal, bulan, dan tahunnya tidak berdempetan)-”+(bln (masukkan variable bulan)+1-agar bulannya bertambah satu)+”-”+thn(masukkan variable tahun))}, kemudian, masukkan variable variable untuk kalender tadi dengan thn, bln, tgl(tidak boleh terbalik agar hasilnya tidak berantakan)). Kemudian, dtp(variable dari DatePickerDialog tadi).show(agar kalendernya tampil)(). Maka, otomatis ketika Edit Text yang berada di outputnya ketika kita mengkliknya maka otomatis kalender tanggal akan muncul dan dapat memilih tanggal yang diinginkan/sesuai dengan tanggal hari itu.
15. Vector Asset, merupakan gambar icon bawaan dari android studio yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan aplikasi. Cara memakainya dengan mengklik kanan folder drawable, kemudian, new, lalu, vector asset kemudian klik clip art. Maka, akan otomatis muncul berbagai icon yang dapat digunakan, kemudian, pilih icon yang diinginkan, untuk menggantu namanya harus menggunakan huruf kecil dan tampa spasi. Untuk mengganti warnanya adalah dengan mengeklik file gambarnya yang berada di dalam drawable kemudian ubah pada bagian android:fillColor, bisa menggunakan warna yang ada di dalam values color/’@color/purple\_200(sesuai dengan nama yang ada di dalam file colornya)’ atau menggunakan hexadecimal. Untuk menaruhnya dalam aplikasinya dengan menggunakan image view kemudian tambahkan gambar dari vector yang sudah di tambahkan tadi.
16. Card View, digunakan untuk menampilkan gabungan dari berbagai komponen menjadi satu kesatuan, untuk penggunaannya cukup mengambil dari container kemudian pilih CardView. Maka, anda akan bisa memasukkan berbagai komponen didalamnya. Tampilannya bisa diubah corner radius(cardCornerradius)/pojok dari card viewnya menjadi sedikit melengkung, dan juga bisa diubah background dari cardviewnya agar terlihat lebih bagus melalui cardBackgroundColornya.
17. Recycler View, digunakan untuk menampilkan banyak data degan menggunakan pengaturan list jadi terlihat lebih ringkas jika ingin menampilkan banyak data dalam satu activity.

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.