

**LAPORAN PRAKTIKUM  
PEMROGRAMAN MOBILE  
MODUL 4**



**Android Layout**

**Oleh:**

**Fariz Fadillah**

**NIM. 2010817210005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
MARET 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN MOBILE**  
**MODUL 4**

Laporan Praktikum Pemrograman Mobile Modul 4: Android Layout ini disusun sebagai syarat lulus mata kuliah Praktikum Pemrograman Mobile. Laporan Praktikum ini dikerjakan oleh:

Nama Praktikan : Fariz Fadillah  
NIM : 2010817210005

Menyetujui,  
Asisten Praktikum

Mengetahui,  
Dosen Penanggung Jawab Praktikum

Rezi Rahdianor  
NIM. 1810817210019

Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 199307032019031011

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
DAFTAR ISI .....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
SOAL.....	5
A.    Source Code .....	6
B.    Output Program.....	7
C.    Pembahasan.....	7
D.    Tautan Git .....	7

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Source Code Jawaban Soal 1 .....	6
Gambar 2. Screenshot Hasil Jawaban Soal 1 .....	7

# SOAL

## Soal Praktikum:

**Buatlah sebuah aplikasi Android sederhana dengan spesifikasi sebagai berikut:**

1. Tema aplikasi disesuaikan dengan NIM mahasiswa masing-masing:

- NIM dengan akhiran 0/1: Class dan Object dengan Tema **Pekerjaan**
- NIM dengan akhiran 2/3: Class dan Object dengan Tema **Otomotif**
- NIM dengan akhiran 4/5: Class dan Object dengan Tema **Olahraga**
- NIM dengan akhiran 6/7: Class dan Object dengan Tema **Hewan**
- NIM dengan akhiran 8/9: Class dan Object dengan Tema **Teknologi**

2. Aplikasi tersebut memiliki elemen berikut:

- Activity
- Fragment
- Intent
- Navigation Drawer
- Options Menu
- RecyclerView

3. Tampilan awal aplikasi menampilkan TextView dan ImageView dengan ucapan selamat datang (format bebas)

4. Menu Navigasi memiliki minimal 3 buah menu yang masing-masing menu dapat menampilkan Fragment yang berisi RecyclerView yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

5. Data yang digunakan untuk masing-masing RecyclerView dapat menggunakan data statis berupa List.

6. Item pada RecyclerView dapat diklik untuk menampilkan data yang telah dipilih oleh user

7. Aplikasi juga memiliki Options Menu yang dapat membuka halaman Settings untuk mengubah bahasa yang digunakan (*locale*) menjadi Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia

8. Perubahan bahasa dapat diperlihatkan pada tampilan halaman selamat datang dan menu yang berubah sesuai Bahasa yang dipilih oleh user pada menu Settings

## A. Source Code

```
1 package com.example.sports
2 import android.os.Bundle
3 import android.view.Menu
4 import com.google.android.material.navigation.NavigationView
5 import androidx.navigation.findNavController
6 import androidx.navigation.ui.AppBarConfiguration
7 import androidx.navigation.ui.navigateUp
8 import androidx.navigation.ui.setupActionBarWithNavController
9 import androidx.navigation.ui.setupWithNavController
10 import androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout
11 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
12 import com.example.sports.databinding.ActivityMainBinding
13
14 class MainActivity : AppCompatActivity() {
15     private lateinit var appBarConfiguration:
16     AppBarConfiguration
17     private lateinit var binding: ActivityMainBinding
18
19     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
20         super.onCreate(savedInstanceState)
21
22         binding = ActivityMainBinding.inflate(layoutInflater)
23         setContentView(binding.root)
24
25         setSupportActionBar(binding.appBarMain.toolbar)
26
27         val drawerLayout: DrawerLayout = binding.drawerLayout
28         val navView: NavigationView = binding.navView
29         val navController =
30         findNavController(R.id.nav_host_fragment_content_main)
31         // Passing each menu ID as a set of IDs because each
32         // menu should be considered as top level destinations.
33         appBarConfiguration = AppBarConfiguration(
34             setOf(
35                 R.id.nav_home, R.id.nav_gallery,
36                 R.id.nav_slideshow
37             ), drawerLayout
38         )
39         setupActionBarWithNavController(navController,
40         appBarConfiguration)
41         navView.setupWithNavController(navController)
42     }
43
44     override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
45         // Inflate the menu; this adds items to the action bar
46         if it is present.
47         menuInflater.inflate(R.menu.main, menu)
48         return true
49     }
50
51     override fun onSupportNavigateUp(): Boolean {
52         val navController =
53         findNavController(R.id.nav_host_fragment_content_main)
```

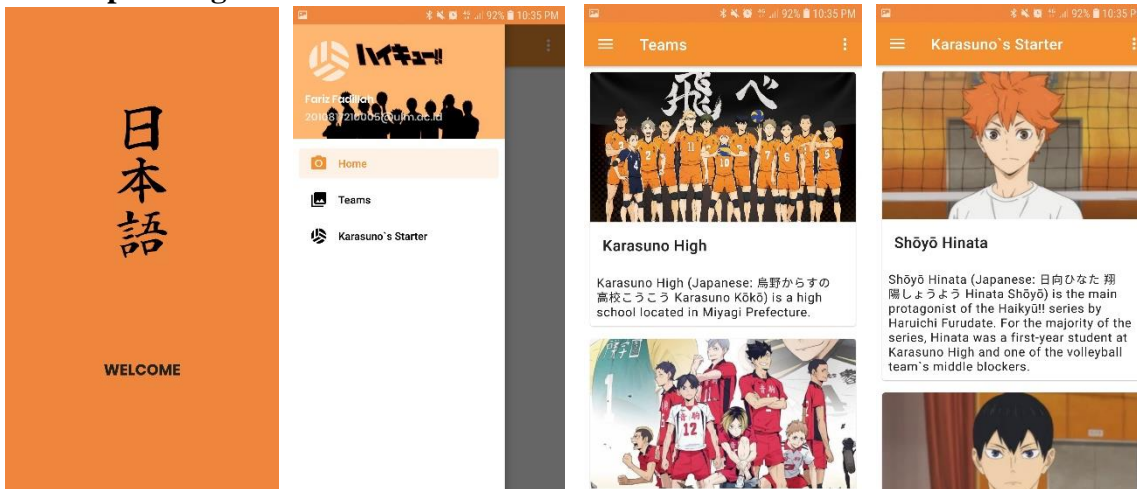
```

28         return navController.navigateUp(appBarConfiguration) ||
29         super.onSupportNavigateUp()
    }
}

```

Gambar 1. Source Code Jawaban Soal

## B. Output Program



Gambar 2. Screenshot Hasil Jawaban Soal

## C. Pembahasan

Baris 3 hingga 13 merupakan proses megimporsi library maupun project dependency yang akan digunakan. Pada baris 15 hingga baris 25 digunakan untuk men set up class binding untuk digunakan pada activity. Selanjutnya pada baris 27 adalah setSupportActionBar dengan binding. Dan pada baris 29 dan 30 ada pendeklarasian variable drawerLayout untuk penggunaan layout pada drawer dan navView untuk menggunakan navigation view yang mana keduanya juga menggunakan binding. Seterusnya ada pendeklarasian variable untuk navigation controller nya yaitu navController dengan id nav\_host\_fragment\_content\_main yang mana controller disini berperan sebagai setup actionbar dan konfigurasi drawer. Selanjutnya pada baris 42 hingga 46 merupakan inflater untuk menu yang mana akan menambahkan item pada action bar apabila ada item baru yang ditambahkan.

## D. Tautan Git

Berikut adalah tautan untuk source code yang telah dibuat.

<https://github.com/ZCosmicc/praktikummobile2/tree/main/modul4>