

**LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN MOBILE
MODUL 4**



Android Layout

Oleh:

Pramudia Fitrian Alvarisqi

NIM. 2010817210021

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

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN MOBILE
MODUL 3

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 : Pramudia Fitriani Alvarisqi
NIM : 2010817210021

Menyetujui,
Asisten Praktikum

Mengetahui,
Dosen Penanggung Jawab Praktikum

Rezi Rahdianor
NIM. 1810817210019

Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930703 201903 1 011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
SOAL.....	5
A. Source Code	6
B. Output Program.....	8
C. Pembahasan	16
D. Tautan Git	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ucapan Selamat Datang Ketika membuka aplikasi.....	8
Gambar 2 Navigation Drawer.....	9
Gambar 3 Home Fragment	10
Gambar 4 Home activity.....	11
Gambar 5 Gallery Fragment	12
Gambar 6 Gallery activity	13
Gambar 7 Slideshow Fragment	14
Gambar 8 Slideshow activity.....	15

SOAL

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.eiga.djob
2
3 import android.content.res.Configuration
4 import android.os.Bundle
5 import android.view.Menu
6 import android.view.MenuItem
7 import android.widget.Toast
8 import com.google.android.material.navigation.NavigationView
9 import androidx.navigation.findNavController
10 import androidx.navigation.ui.AppBarConfiguration
11 import androidx.navigation.ui.navigateUp
12 import androidx.navigation.ui.setupActionBarWithNavController
13 import androidx.navigation.ui.setupWithNavController
14 import androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout
15 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
16 import androidx.navigation.NavController
17 import androidx.navigation.fragment.NavHostFragment
18 import com.eiga.djob.databinding.ActivityMainBinding
19 import java.util.*
20
21 class MainActivity : AppCompatActivity() {
22     private lateinit var navController: NavController
23     private lateinit var appBarConfiguration: AppBarConfiguration
24     private lateinit var binding: ActivityMainBinding
25
26     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
27         super.onCreate(savedInstanceState)
28
29         binding = ActivityMainBinding.inflate(layoutInflater)
30         setContentView(binding.root)
31
32         setSupportActionBar(binding.appBarMain.toolbar)
33
34         val drawerLayout: DrawerLayout = binding.drawerLayout
35         val navView: NavigationView = binding.navView
36
37         val navHostFragment = supportFragmentManager
38             .findFragmentById(R.id.nav_host_fragment_content_main) as NavHostFragment
39         val navController = navHostFragment.navController
40
41         appBarConfiguration = AppBarConfiguration(
42             setOf(
43                 R.id.nav_home, R.id.nav_gallery, R.id.nav_slideshow
44             ), drawerLayout
45         )
46         setupActionBarWithNavController(navController, appBarConfiguration)
47         navView.setupWithNavController(navController)
48     }
49
50     override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
51         menuInflater.inflate(R.menu.main, menu)
52         return true
53     }
54
55     override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
56         when (item.itemId) {
57
```

```

58         R.id.en -> {
59             val locale = Locale("en", "EN")
60             Locale.setDefault(locale)
61             val config = Configuration()
62             config.locale = locale
63             baseContext.resources.updateConfiguration(config,
64 baseContext.resources.displayMetrics)
65             Toast.makeText(this,          "Language          changed          to          Inggris",
66 Toast.LENGTH_SHORT).show()
67             recreate()
68             return true
69         }
70         R.id.idn -> {
71             val locale = Locale("in", "ID")
72             Locale.setDefault(locale)
73             val config = Configuration()
74             config.locale = locale
75             baseContext.resources.updateConfiguration(config,
76 baseContext.resources.displayMetrics)
77             Toast.makeText(this,          "Language          changed          to          indonesia",
78 Toast.LENGTH_SHORT).show()
79             recreate()
80             return true
81         }
82     }
83     return super.onOptionsItemSelected(item)
84 }
85
86 override fun onSupportNavigateUp(): Boolean {
87     val navController = findNavController(R.id.nav_host_fragment_content_main)
88     return navController.navigateUp(appBarConfiguration) || super.onSupportNavigateUp()
89 }
90 }

```

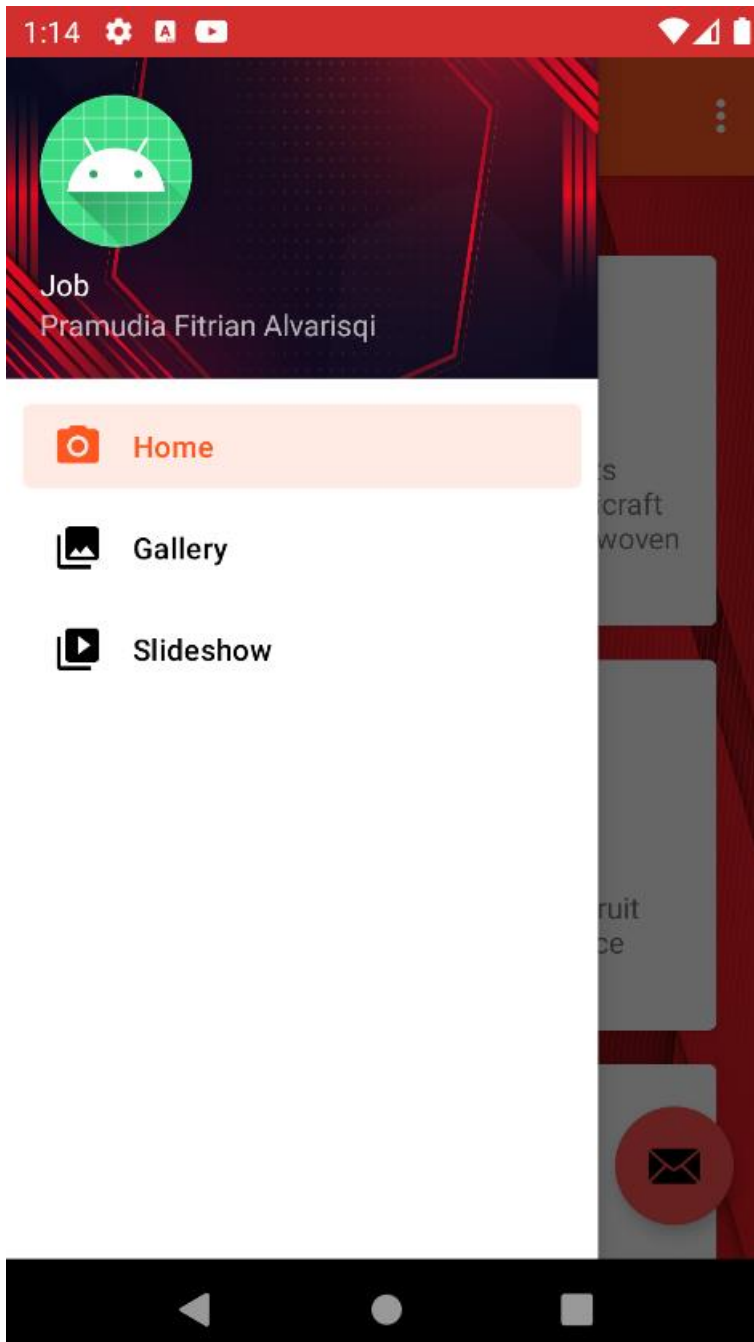
B. Output Program



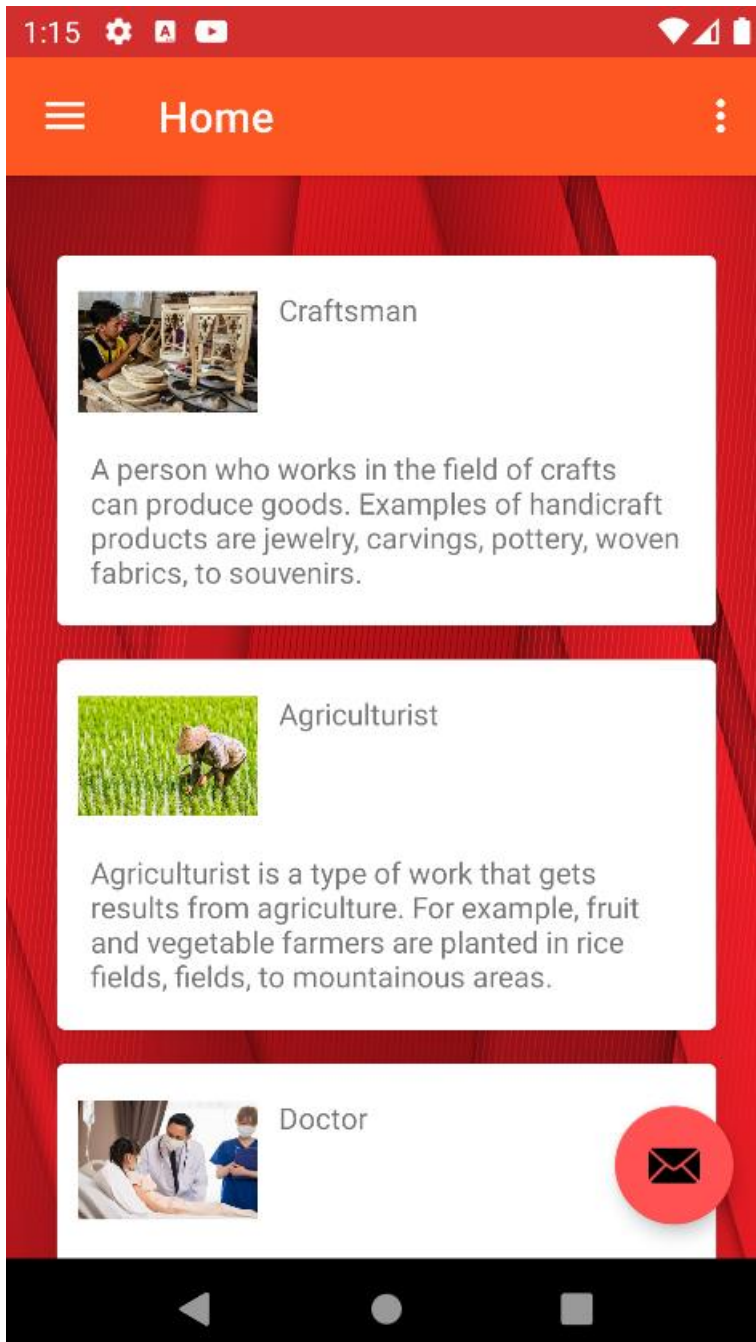
~Welcome~



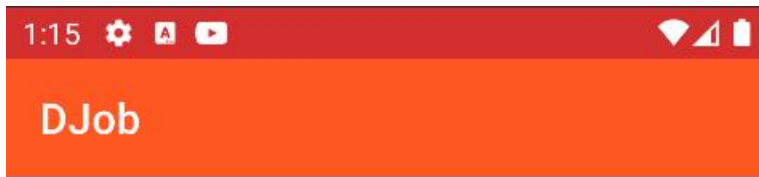
Gambar 1. Ucapan Selamat Datang Ketika membuka aplikasi



Gambar 2. Navigation Drawer



Gambar 3. Home Fragment



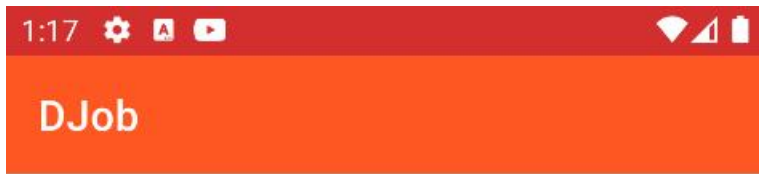
Craftsman



Gambar 4. Home activity



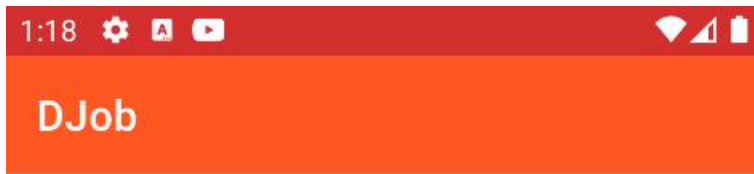
Gambar 5. Gallery fragment



Gambar 6. Gallery activity



Gambar 7. Slideshow fragment



Gambar 8. Slideshow activity

C. Pembahasan

Pada baris [22] sampai baris [24] merupakan inisiasi variabel navigasi, konfigurasi, dan binding.

Pada baris [26] sampai baris [48] merupakan code untuk membuat navigation drawer yang sudah dapat langsung dipilih Ketika membuat project baru.

Pada Baris [50] sampai baris [53] merupakan inisiasi inflate.

Pada baris [55] sampai [81] merupakan inisiasi kode untuk menerapkan setting ganti Bahasa yang didalam project menggunakan Bahasa inggris dan Bahasa Indonesia.

D. Tautan Git

Berikut adalah tautan untuk source code yang telah dibuat.