

# Ujian Akhir Mandiri

Matakuliah: Pemrograman Aplikasi Mobile (ST088)

Dosen: Arif Laksito, M.Kom dan Donni Prabowo, M.Kom

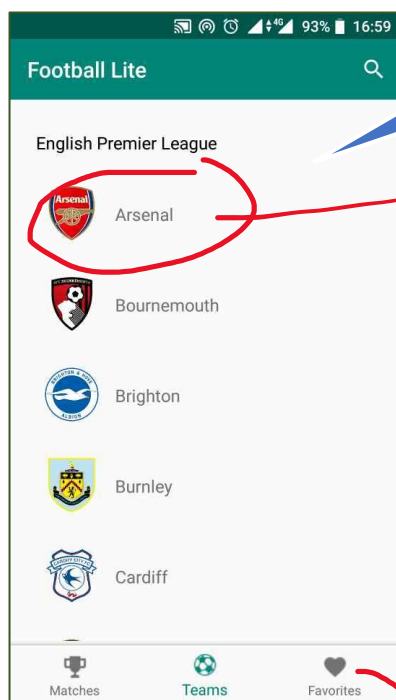
Maksimal pengumpulan: 12 Januari 2021 jam 15:00

Ujian Akhir Mandiri mata kuliah Program Aplikasi Mobile ini **bersifat pribadi/perorangan** bukan kelompok. Aplikasi yang akan anda buat adalah **aplikasi katalog olahraga**. Dengan memanfaatkan modul materi, latihan pada project sebelumnya dan ditambah dengan data pada **API Online**. Anda diharapkan dapat menyelesaikan aplikasi ini sesuai dengan ketentuan dibawah ini:

## Ketentuan

1. Akses api ke url <https://www.thesportsdb.com/api.php>, silahkan anda **pilih 2 endpoint** untuk mendapatkan data json. Pilih endpoint yang gratis (tidak ada keterangan \*Patreon ONLY\*).
2. Wajib ada halaman untuk **menampilkan list data**, dapat berupa jadwal pertandingan, team, player, cabang olahraga dll.
3. Wajib ada halaman **detail dari list data** di point (1). Misalkan data list team, ketika di klik akan menampilkan detail team. Atau data list player, Ketika di klik menampilkan detail player tersebut.
4. Pada halaman detail di point (3) menampilkan **image/gambar**, misalkan gambar logo team, foto players atau gambar 2 logo team yang bertanding.
5. Wajib ada halaman **favorite**. Data di favorite **berupa list**, dimana data dapat ditambah atau dihapus. Penyimpanan favorite wajib **menggunakan SQLite**.
6. Saat menekan tombol **tambah ke favorite** jalankan **Notifikasi** sebagai informasi telah berhasil ditambah ke favorite.

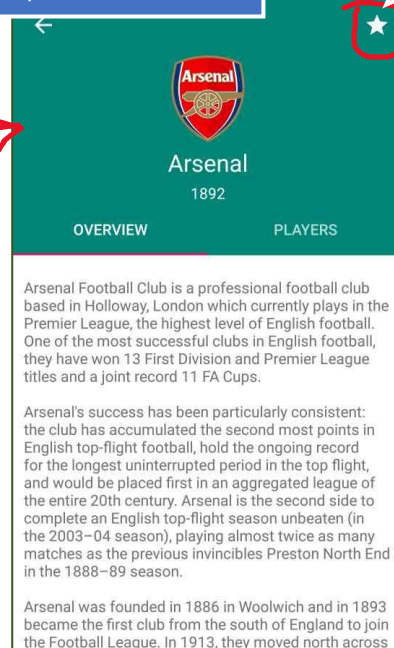
## Contoh tampilan Aplikasi



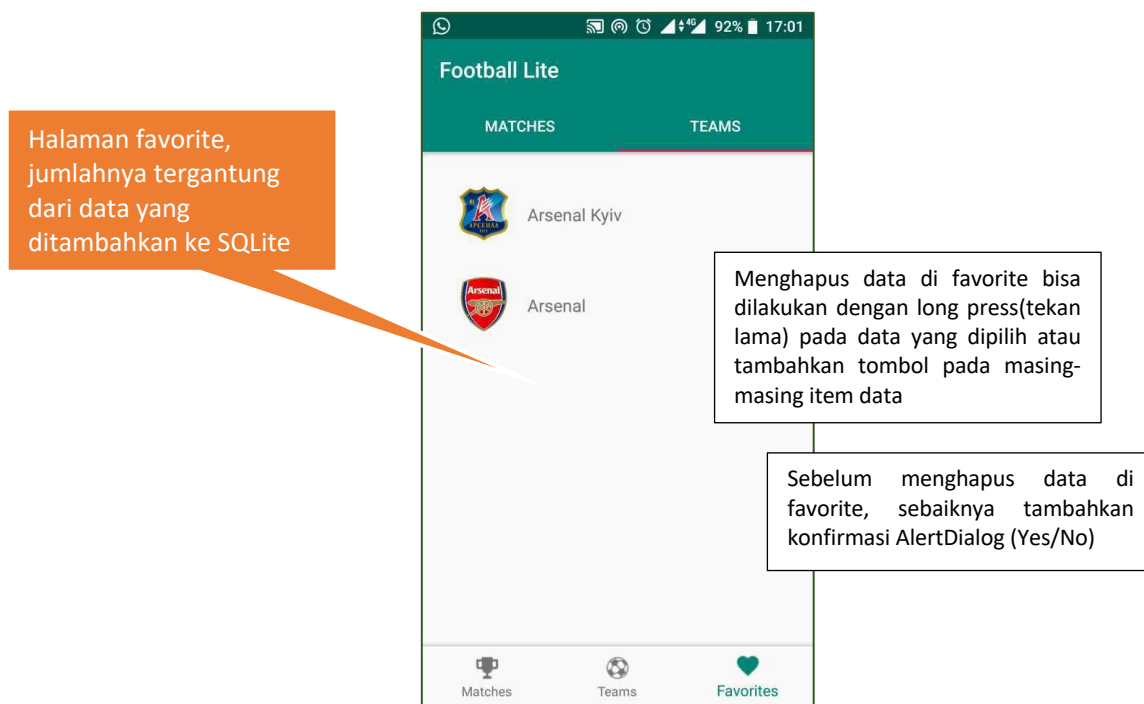
Halaman list data menampilkan data team premier league. Saat di klik akan menuju halaman detail dari team yang dipilih

Button star(\*) saat di klik maka akan menambah data di favorite

Tombol favorite tidak harus berada di ActionBar. Bisa diletakan di layout bagian bawah



Menuju ke halaman favorite



## Tips pengerjaan

1. Anda dapat menggunakan contoh endpoint berikut ini:
  - List team di German Bundesliga: [https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/lookup\\_all\\_teams.php?id=4331](https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/lookup_all_teams.php?id=4331)
  - Detail informasi team dari salah satu item yang dipilih: <https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/lookupteam.php?id=133657>
  - List dari liga-liga di dunia: [https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/all\\_leagues.php](https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/all_leagues.php)
  - List beberapa macam olahraga: [https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/all\\_sports.php](https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/all_sports.php)
  - Hasil pertandingan terakhir di Premiere league: <https://www.thesportsdb.com/api/v1/json/1/eventspastleague.php?id=4328>
2. Dari contoh endpoint diatas yang perlu diperhatikan adalah **id** dari **masing-masing item** yang akan digunakan, misalkan Bundesliga adalah 4331 dan Hoffenheim adalah 133657.
3. Explore struktur dari **output JSON** masing-masing endpoint, kemudian anda **rancang** di **database SQLite** data apa saja yang akan anda simpan.
4. Gunakan **Fragment** dengan menu bottom atau tab menu untuk memudahkan menampilkan kedua halaman tersebut (list data dan list favorite)
5. Artikel berikut ini sebagai referensi dalam pengerjaan UAS
  - Artikel tentang menggunakan RecyclerView: <https://blog.ariflaksito.net/2020/10/tutorial-mudah-membuat-recyclerview-di.html>
  - Artikel tentang SQLite di Android: <https://blog.ariflaksito.net/2021/01/menggunakan-sqlite-di-android.html>
6. Code android di repository bisa di cari pada github dengan url: <https://github.com/ariflaksito?tab=repositories&q=PAM>

## Submit Ujian

1. Lakukan testing pada emulator atau device, dan pastikan semua fitur berjalan.
2. Record aplikasi yang telah dikerjakan dalam **format video**, dengan ukuran file **kurang dari 10Mb**, gunakan tool compress jika file masih terlalu besar.
3. Export code anda dengan cara: **Klik app (Sidebar project) > File > Manage IDE Settings > Export to Zip File..**
4. Kirim pekerjaan anda ke **Google Form** dialamat berikut ini:  
<https://forms.gle/4uvuJWZcw3F7WLRy6>

## Penilaian

1. Originalitas pengerjaan aplikasi, jika dinyatakan copy paste pekerjaan teman lain maka keduanya **tidak akan mendapatkan nilai** (Point 40%).
2. Kesesuaian project dengan ketentuan (Point 40%).
3. Kerapian dari kode program (Point 20%).