

PRAKTIKUM PEMROGRAMAN MOBILE

Membuat Aplikasi dan Menjalankannya

Pertemuan Ke-3



Disusun Oleh :

NAMA	: Safrin Suleman
NIM	: 195410099
JURUSAN	: Teknik Informatika
JENJANG	: S1

MODUL 3

Membuat Aplikasi dan Menjalankannya

A. TUJUAN

Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana dengan desain standard yang disediakan dan menjalankan aplikasi di emulator maupun di perangkat mobile (keluaran)

B. DASAR TEORI

Programmer yang menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek seperti Java akan terbiasa karena aplikasi Android ditulis di Kotlin, ini masih sangat banyak terjadi. Android, bagaimanapun juga, mengambil konsep yang dapat digunakan kembali komponen ke tingkat yang lebih tinggi.

Aplikasi Android diciptakan dengan menggunakan satu atau lebih komponen bersama, yang dikenal sebagai Activity. Sebuah Activity adalah satu, modul mandiri dari aplikasi yang biasanya berkorelasi langsung ke layar antarmuka pengguna. Activity dimaksudkan sebagai komponen, yang dapat digunakan kembali dan dapat dipertukarkan, dan bisa dibagi di antara aplikasi yang berbeda. Sebuah aplikasi email yang ada, misalnya, mungkin berisi Activity khusus untuk membuat dan mengirim pesan email. Seorang pengembang mungkin menulis sebuah aplikasi yang juga memiliki persyaratan untuk mengirim pesan email. Daripada mengembangkan Activity komposisi 28 email khusus untuk aplikasi baru, pengembang hanya dapat menggunakan Activity dari aplikasi email yang ada.

Activity diciptakan sebagai subclass dari kelas Activity Android dan harus dieksekusi sehingga menjadi terpisah sepenuhnya dari Activity lain dalam aplikasi. Dengan kata lain, Activity bersama tidak bisa dipanggil langsung dalam program (karena aplikasi lain dapat menggunakan Aktivitas) dan satu Activity tidak bisa langsung memanggil metode atau mengakses data Activity lain. Sebagai gantinya, untuk mencapai tujuan ini, dengan menggunakan Intents dan Content Providers. Secara default, suatu Activity tidak dapat memberikan hasil dengan aktivitas yang ia dipanggil. Jika fungsi ini diperlukan, Activity harus secara khusus dimulai sebagai sub-aktivitas

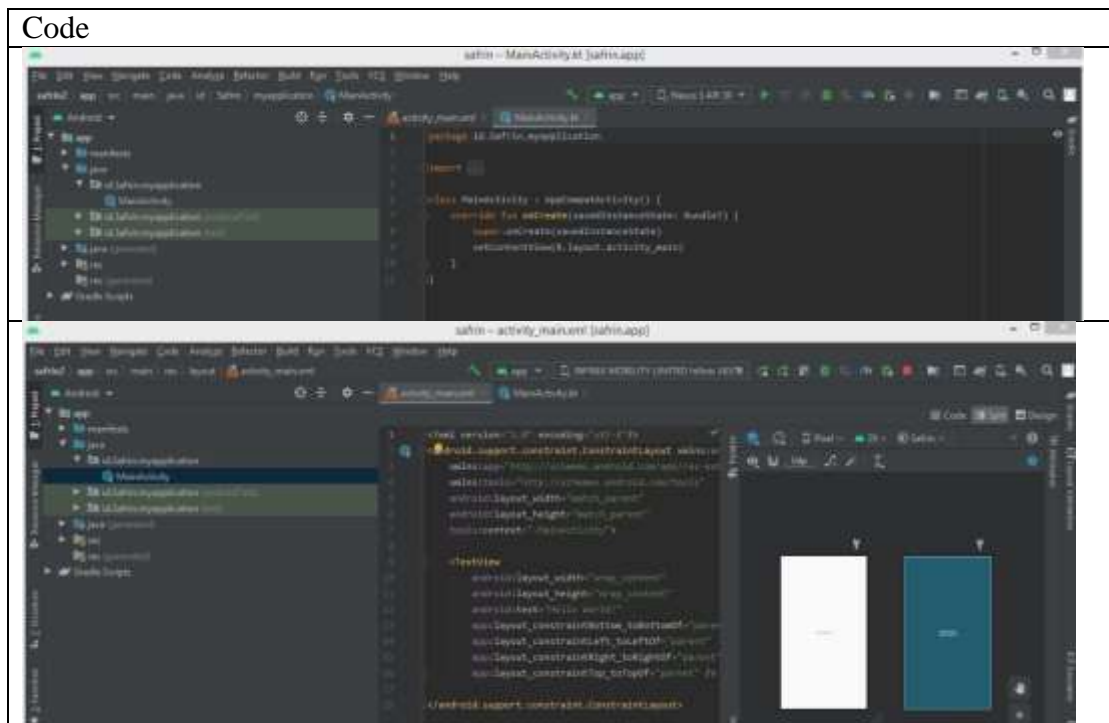
https://github.com/apinblog/Prak_Pemrog_Mobile.git

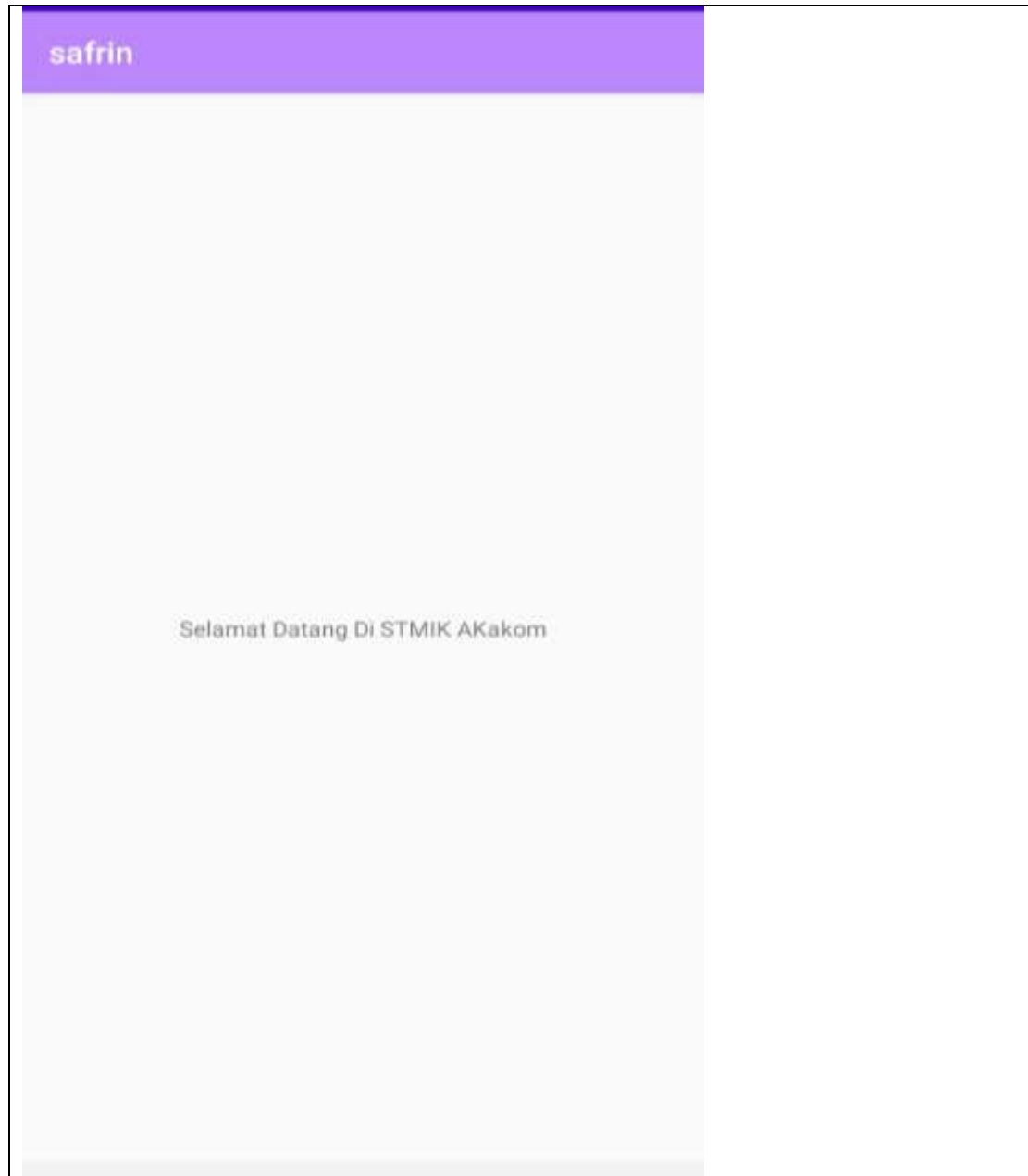
C. PRAKTIK

1. Memulai membuat project baru, gunakan langkah2 yang sudah dikerjakan pada pertemuan pertama.
2. Buat menjadi tampilan seperti berikut
3. Pada MainActivity, terdapat beberapa koding yang dapat dijelaskan sebagai berikut.
4. Kelas MainActivity extends AppCompatActivity.

D. LATIHAN

1. Ganti tulisan Hello world dengan tulisan “Selamat datang di STMIK AKAKOM
2. Jalankan.





3. Tambahkan tulisan lain dengan memodifikasi koding pada layout.

E. TUGAS

1. Buat aplikasi android dengan perangkat komputer anda di rumah dan jalankan pada perangkat anda.
2. Jelaskan tentang koding yang ada di file activity_main.xml