**Nama : Yanto**

**NPM : 23312240**

**Kelas : IF 23 FX**

**Mata Kuliah : Pemrograman Mobile 1**

**Dosen Pengampu : A. Ferico Octaviansyah, M.Kom.**

**DOKUMENTASI PENGERJAAN PROJEK PINTARMATH MENGGGUNKAN ANDROID STUDIO DAN GITHUB**

|  |
| --- |
| 1. **Menbuat projek awal PINTARMATH di Android Studio** |
|  |

|  |
| --- |
| 1. **Upload projek PINTARMATH ke GitHub oleh ketua Kelompok** |
|  |

|  |
| --- |
| 1. **Menambahkan fungsi pada tombol Mulai di LoadingActivity yang akan mengarahkan pengguna ke halaman LoginActivity menggunakan intent. Perubahan ini memungkinkan pengguna untuk melanjutkan dari halaman pembuka (loading screen) ke halaman login** |
| 1  2 |

|  |
| --- |
| 1. **Perbaikan: Update ConstraintLayout agar tampilan tetap rapi saat rotasi layer**  * **Mengganti ukuran tetap (dp) dengan 0dp dan constraint yang tepat** * **Menambahkan dimensionRatio pada ImageView agar proporsional** * **Menghapus ConstraintLayout yang bersarang untuk struktur yang lebih bersih** * **Mengganti margin kiri/kanan dengan start/end agar responsif** * **Layout kini menyesuaikan dengan baik di mode portrait dan landscape** |
| vertikal  Horizontal |
| 1. **Menamhakan isi tampilan dari layout lupa\_passwor\_activity**  * **Form Input Email**   Fungsi: Kolom bagi pengguna untuk memasukkan alamat email yang terdaftar.   * **Tombol Kirim**   Teks: Kirim  Fungsi: Mengirim permintaan reset password ke email pengguna.     * **Teks Navigasi Login**   Teks lengkap: Sudah punya akun? Login  Fungsi: Menawarkan pilihan untuk kembali ke halaman login jika pengguna masih ingat password. |
| **Teks Navigasi Login**  **Button kirim Email**  **Form kirim email**  **Pesan intruksi**  **Judul halaman**  **Logo PINTARMATH** |

|  |
| --- |
| 1. **Membuat tampilan beranda** 2. **Header :**Menyediakan search bar & ikon notifikasi 3. **ScrollView :** Menampilkan daftar gambar materi (aljabar, dll) 4. **FooterLayout :** Navigasi cepat dengan ikon di bagian bawah layer   Berikut adalah isi dari footer tersebut:   * **Home:** Menampilkan halaman utama aplikasi. * **Settings:** Mengakses pengaturan aplikasi. * **QR Code:** Membuka fitur pemindai kode QR. * **Notification:** Menampilkan daftar notifikasi atau informasi terbaru. * **Profile: Mengakses halaman profil pengguna.** |
| **Footer**  **Kontent Materi**  **Header** |

|  |
| --- |
| 1. **Membuat Layout Menu materi kalkulus** 2. **Header**   Bagian ini menampilkan elemen header yang berisi LinearLayout horizontal dengan latar belakang warna ungu gelap. Di dalamnya terdapat ikon panah kembali (arrow\_back) di sebelah kiri dan teks "Kalkulus" di sebelahnya sebagai judul halaman. Header ini diatur agar berada di bagian atas layout dengan ConstraintLayout.   1. **Tombol Materi**   Empat tombol ditampilkan secara vertikal di bawah header. Masing-masing tombol diberi label "Materi 1" sampai "Materi 4". Semua tombol menggunakan lebar penuh dengan margin samping dan atas yang seragam, serta latar belakang khusus (bg\_materi\_button). Setiap tombol dikaitkan secara berurutan menggunakan layout\_constraintTop\_toBottomOf, sehingga posisi tombol saling berurutan dari atas ke bawah.   1. **Footer Navigasi**   Bagian footer menggunakan LinearLayout horizontal dengan tinggi tetap 80dp dan latar belakang yang ditentukan oleh footer\_background. Di dalamnya terdapat lima ImageView yang masing-masing berfungsi sebagai ikon navigasi: Home, Settings, QR Code, Notification, dan Profile  Header |
| Footer navigasi  Tombol Materi |

|  |
| --- |
| 1. **Membuat 3 fragement materi kalkulus 1,2,3** 2. **Header**   Bagian ini berada di bagian paling atas tampilan. Di dalamnya terdapat ikon panah di sebelah kiri yang berfungsi sebagai tombol kembali ke halaman sebelumnya. Di bagian tengah terdapat teks "Materi 1" yang ditampilkan dengan huruf tebal berwarna putih. Latar belakang header ini berwarna ungu tua, membuat tampilannya terlihat jelas dan menarik perhatian pengguna.   1. **Konten Utama (Bisa di-scroll)**   Di bawah header, terdapat area utama yang berisi materi kalkulus. Bagian ini bisa digulir (scroll) ke bawah, sehingga pengguna dapat melihat seluruh isi materi tanpa batasan ruang di layar. Hal ini sangat membantu saat materi yang ditampilkan cukup panjang.   1. **Gambar-Gambar Materi**   Di dalam konten utama, terdapat 5 gambar materi kalkulus yang ditampilkan secara berurutan dari atas ke bawah. Gambar-gambar ini ditampilkan dalam ukuran penuh lebar layar, dan akan otomatis menyesuaikan tinggi agar tetap proporsional dan tidak terpotong. Gambar-gambar ini berfungsi untuk menyampaikan isi pembelajaran secara visual.   1. **Tampilan dan Gaya Umum**   Tampilan keseluruhan bersifat sederhana dan bersih, memudahkan pengguna fokus pada isi materi. Warna dan susunan elemen konsisten dengan halaman materi lain di aplikasi, sehingga pengguna tidak akan bingung saat berpindah antar topik. |
| **Header**  **Konten Utama** |