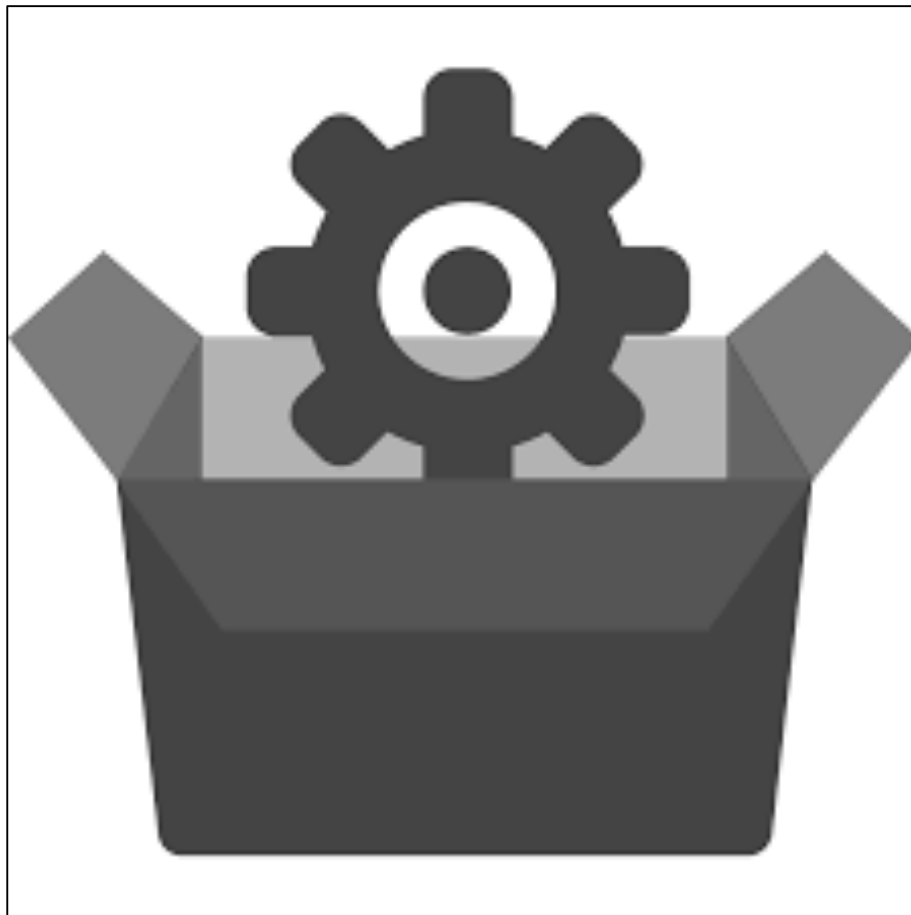


IS534 PEMROGRAMAN MOBILE

Praktikum 4

WIDGET DAN DIALOG BOX

Disusun Oleh: **Enrico Siswanto**

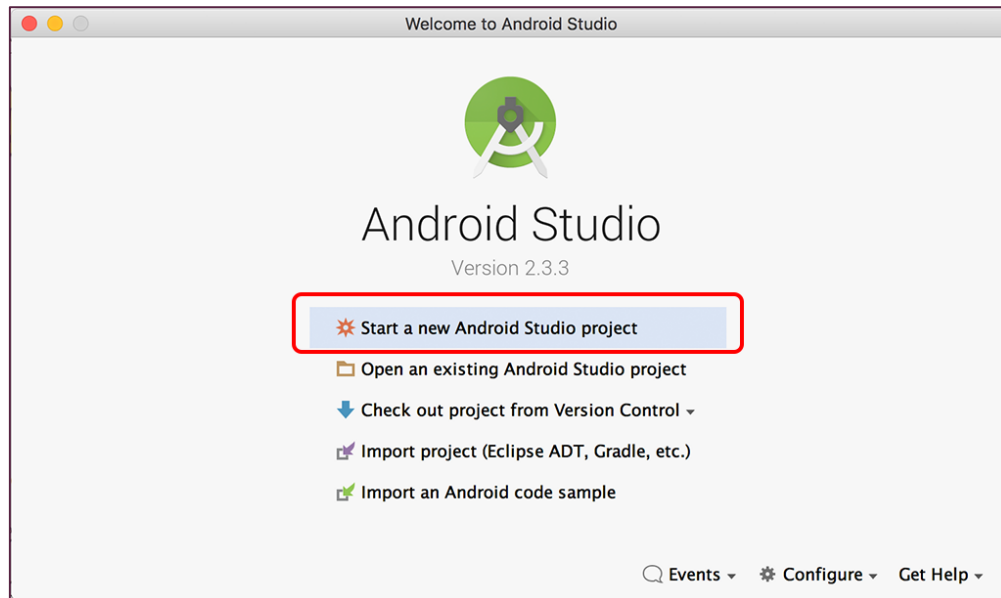


A. Tujuan Praktikum

1. Mampu mengenalkan jenis-jenis widget yang umumnya sering dipakai dalam pembuatan aplikasi Android
2. Mengetahui macam-macam dialog box

B. Kegiatan Praktikum

1. Bukalah aplikasi Android Studio
2. Pilih Start a new Android Studio Project

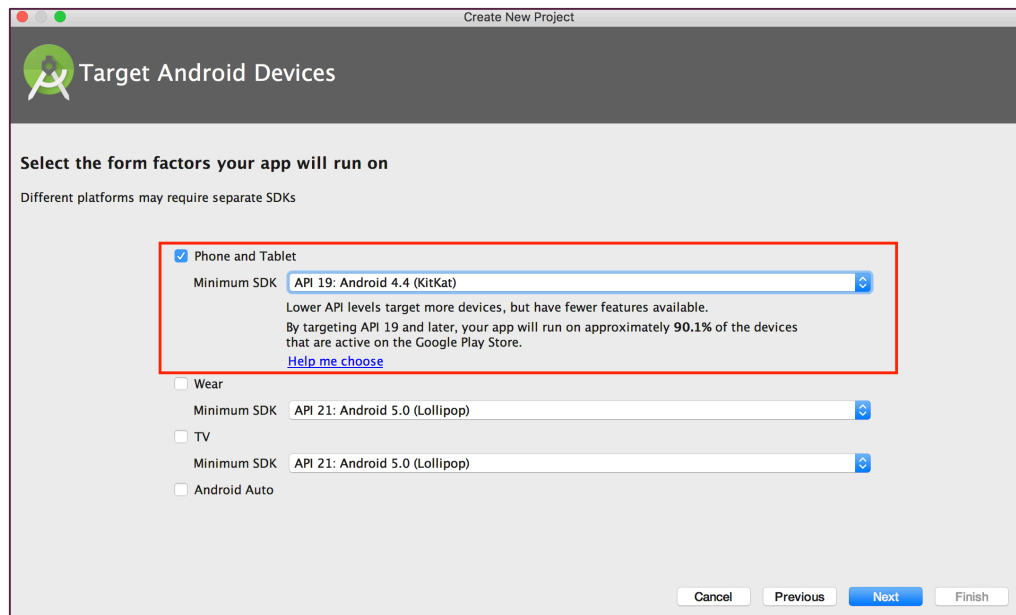


3. Kemudian pada dialog box yang muncul, masukkan informasi sebagai berikut:

- | | |
|---------------------|--|
| a. Application Name | : Widget_Dialog |
| b. Company Domain | : Prak4_<NIM>.com |
| c. Project Location | : D:\Android_SI\<kode_kelas>\Prak4\<Application_Name> |

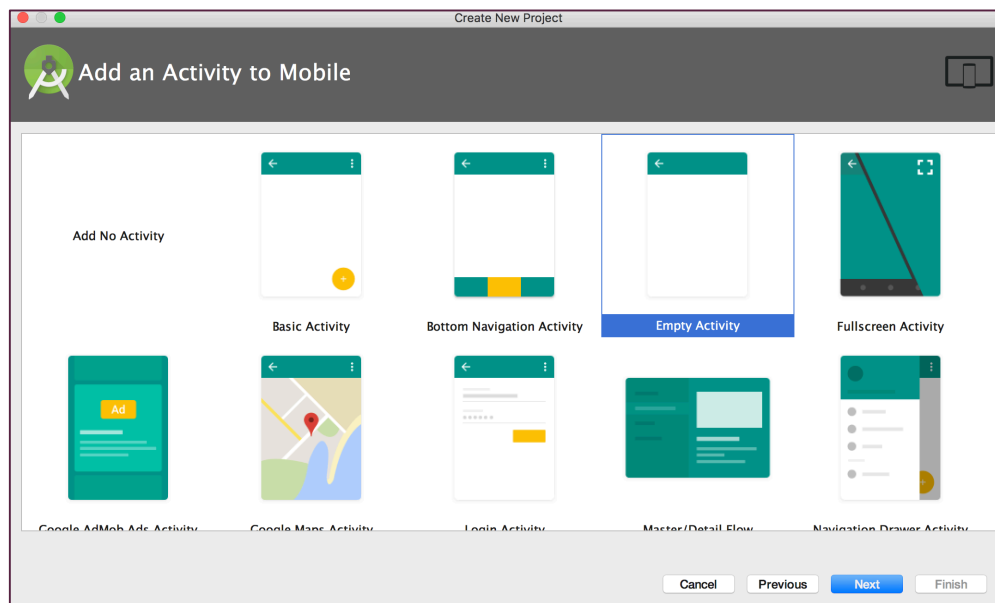
4. Klik Next

5. Pilih Phone and Tablet dan minimum SDK **API 19: Android 4.4 (KitKat)**



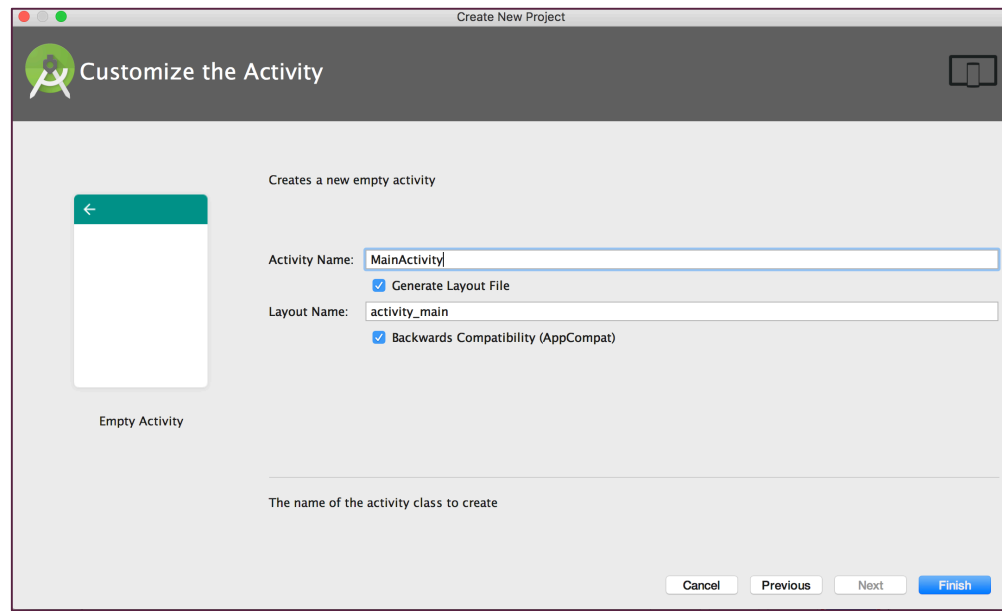
6. Klik Next

7. Akan muncul dialog box untuk memilih jenis activity yang akan dibuat. pilih **Empty Activity** dan klik Next



8. Kemudian pada dialog Customize Activity, beri nama Activity Name dengan nama **MainActivity** dan Layout Name dengan nama

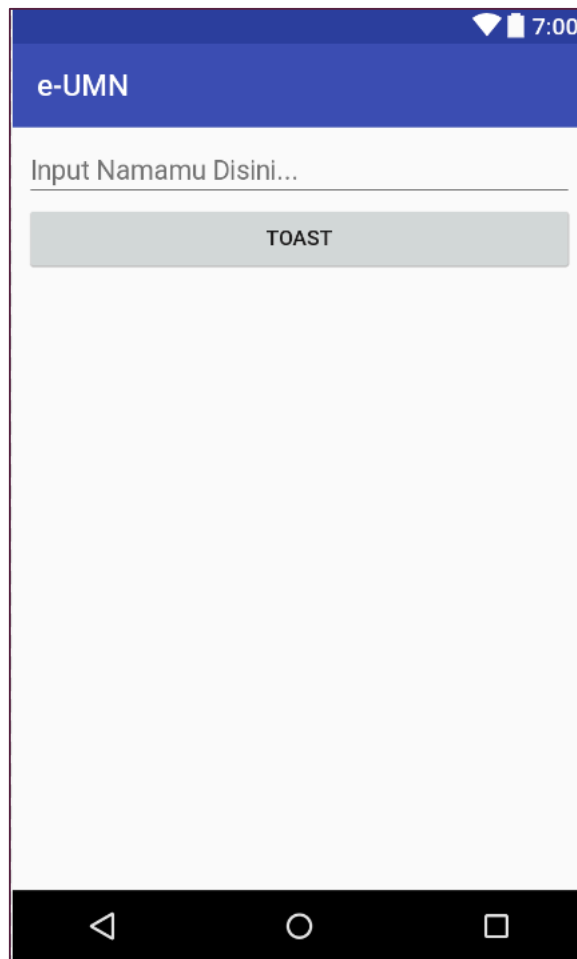
activity_main



9. Klik Finish

Membuat Fungsi Widget Input dan Dialog Box Sederhana

1. Buatlah layout seperti gambar di bawah ini yang terdiri dari satu Plain Text dan satu Button



2. Berikan **hint** pada Plain Text dengan tulisan "**Input Namamu Disini...**"
3. Ganti ID Plain Text dengan **txtNama** dan ID Button dengan **btnToast**

4. Kemudian buka MainActivity.java, pada method onCreate tambahkan source code sebagai berikut.

```
package com.prak4_15110310001.widget_dialog;

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;

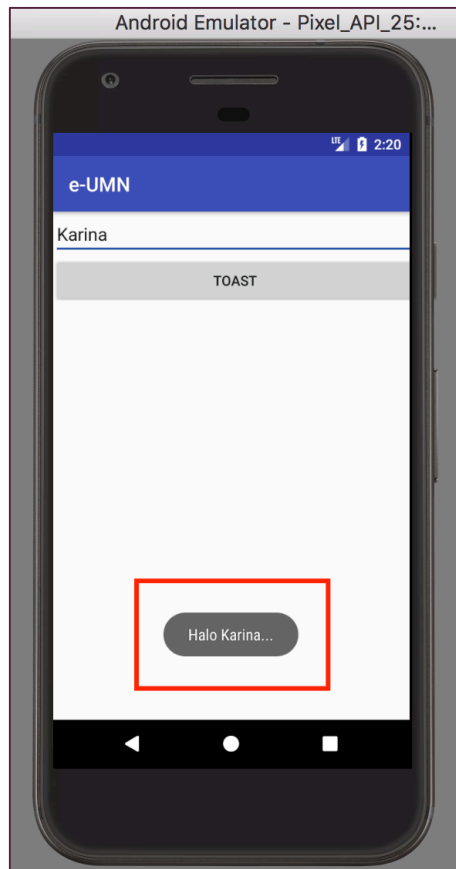
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        Button btnToast = (Button)findViewById(R.id.btnToast);
        btnToast.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){

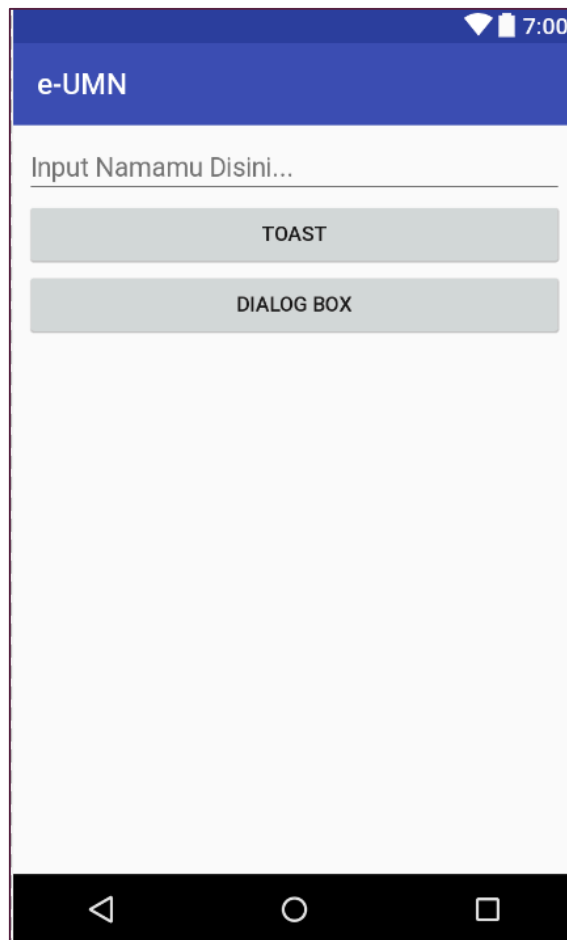
            @Override
            public void onClick(View v) {
                EditText txtNama = (EditText)findViewById(R.id.txtNama);
                String nama = txtNama.getText().toString();

                Toast.makeText(getApplicationContext(),"Halo "+nama+"...", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            }
        });
    }
}
```

5. Jalankan aplikasi dan coba isikan nama kalian dan klik Button Toast, jika benar maka akan muncul hasil seperti gambar berikut.



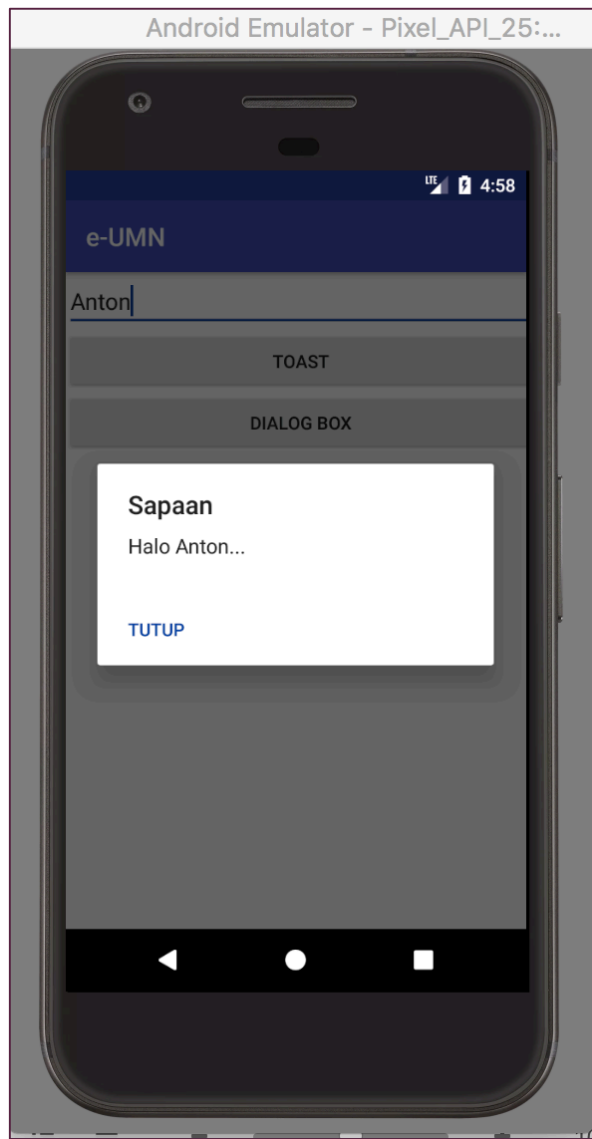
6. Setelah berhasil membuat Toast, tambahkan satu Button lagi di bawah Button Toast. Beri nama "**Dialog Box**" dan ID **btnDialog**



7. Kemudian buka MainActivity.java, pada method onCreate tambahkan source code sebagai berikut.

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
  
    Button btnToast = (Button)findViewById(R.id.btnToast);  
    btnToast.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){  
        @Override  
        public void onClick(View v) {  
            EditText txtNama = (EditText)findViewById(R.id.txtNama);  
            String nama = txtNama.getText().toString();  
  
            Toast.makeText(getApplicationContext(), "Halo "+nama+"...", Toast.LENGTH_SHORT).show();  
        }  
    });  
  
    Button btnDialog = (Button)findViewById(R.id.btnDialog);  
    btnDialog.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
        @Override  
        public void onClick(View v) {  
            EditText txtNama = (EditText)findViewById(R.id.txtNama);  
            String nama = txtNama.getText().toString();  
  
            AlertDialog.Builder dialog = new AlertDialog.Builder(ini);  
            dialog.setTitle("Sapaan");  
            dialog.setMessage("Halo " +nama+"...");  
            dialog.setNeutralButton("Tutup", new DialogInterface.OnClickListener() {  
                @Override  
                public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {  
                }  
            });  
            dialog.show();  
        }  
    });  
}
```

8. Setelah itu jalankan kembali aplikasi yang dibuat dan coba isikan nama kalian dan klik Button Dialog, jika benar maka akan muncul hasil seperti gambar berikut.



9. Setelah berhasil, tambahkan source code MainActivity.java Override method onClick sebagai berikut.

```

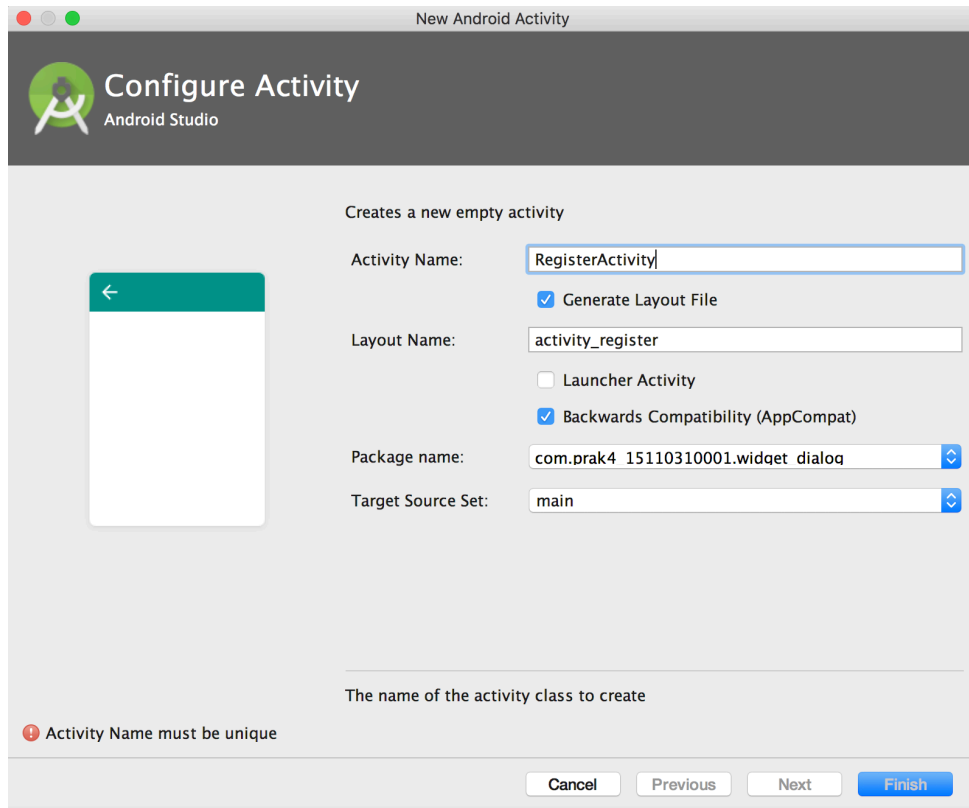
Button btnDialog = (Button)findViewById(R.id.btnDialog);
btnDialog.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        EditText txtNama = (EditText)findViewById(R.id.txtNama);
        String nama = txtNama.getText().toString();

        AlertDialog.Builder dialog = new AlertDialog.Builder(ini);
        dialog.setTitle("Sapaan");
        dialog.setMessage("Halo " + nama + "...");
        dialog.setNeutralButton("Tutup", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
            }
        });
        dialog.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
            }
        });
        dialog.setNegativeButton("Tidak", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
            }
        });
        dialog.show();
    }
});
}

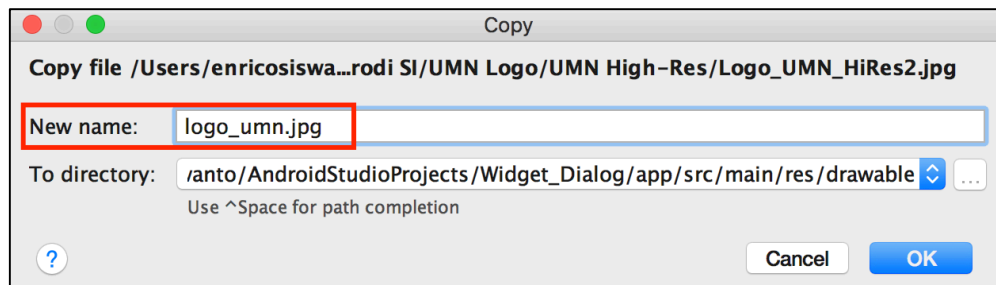
```

Challenge

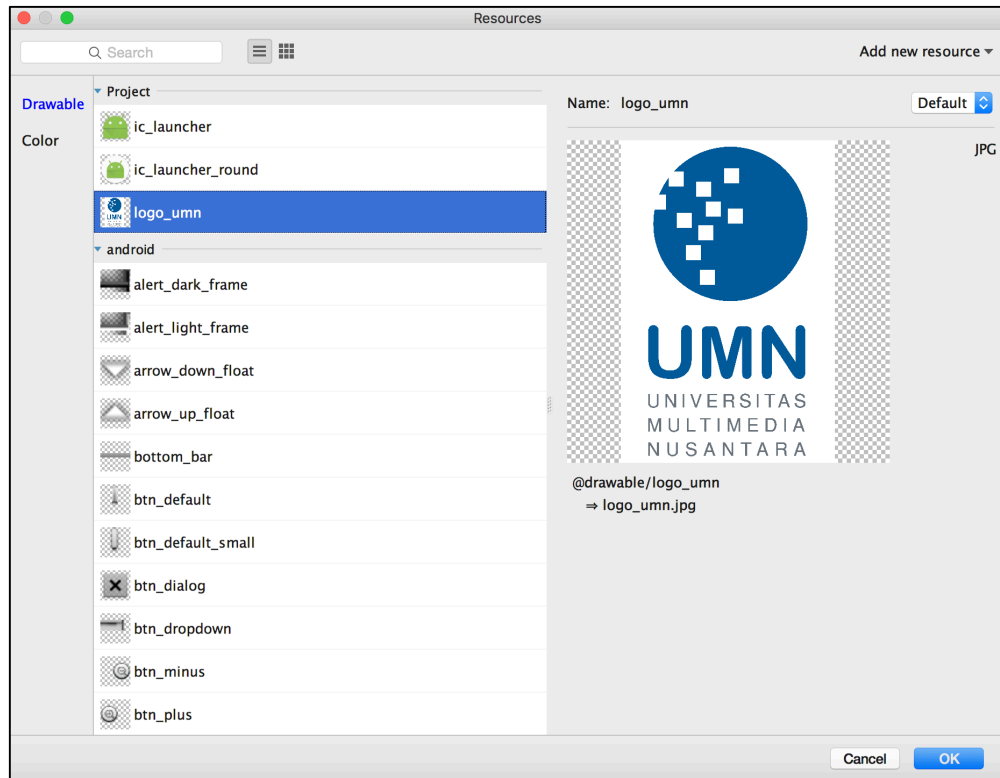
1. Buatlah Activity Baru dengan nama "**RegisterActivity**"



2. Buatlah Layout form registrasi yang terdiri dari **TextView, Plain Text, E-mail, Phone, Button, dan Spinner**
3. Tambahkan gambar logo UMN untuk mempercantik tampilan form register dengan cara mengkopi gambar ke dalam folder **res > drawable**. Cari gambar dengan tipe jpg atau png dan beri nama logo_umn.jpg. (Nama gambar harus dalam huruf kecil semua dan tidak boleh ada spasi)



4. Kemudian tambahkan widget ImageView ke dalam layout dan pilih gambar Logo UMN yang sudah dimasukkan



5. Kemudian atur height dari gambar sehingga ukurannya proposional dengan widget-widjet yang lain



The screenshot shows a mobile application interface for 'e-UMN' with the title 'Registrasi Anggota'. It features the UMN logo (Universitas Multimedia Nusantara). The form includes four input fields: 'Nama' (Masukkan Nama Lengkap...), 'Email' (Masukkan Email yang Valid...), 'Telp' (Masukkan No Telp...), and 'Asal' (a dropdown spinner). A 'REGISTER' button is at the bottom. The status bar at the top shows a signal icon, battery icon, and the time 7:00. The bottom navigation bar shows standard Android icons (back, home, recent apps).

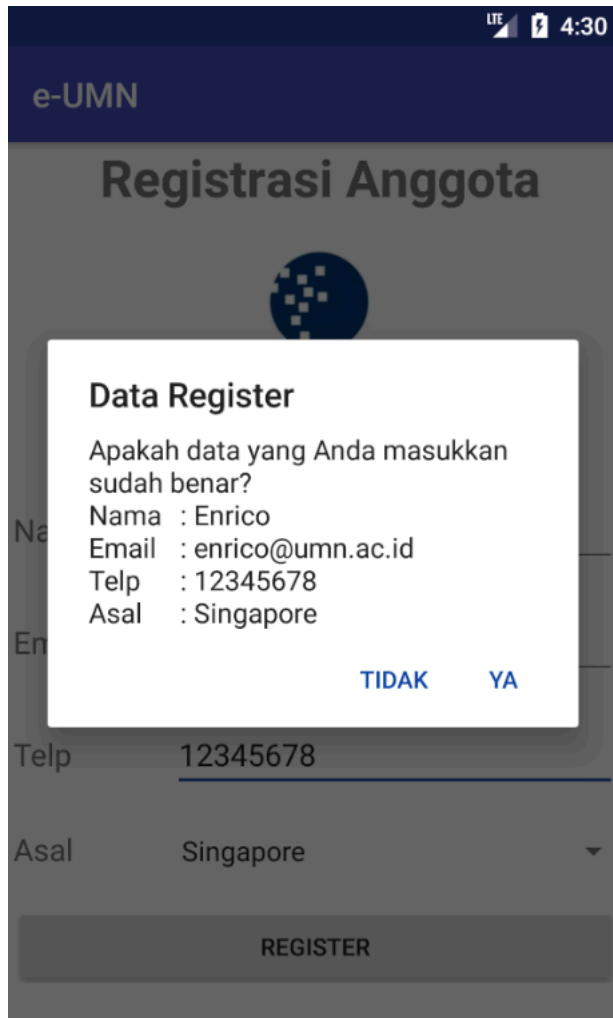
6. Ubah ID dari masing-masing Widget sebagai berikut:
- Plain Text Nama : txtNama
 - E-mail Text : txtEmail
 - Phone Text : txtPhone
 - Spinner : spinAsal
 - Button : btnRegister
7. Tambahkan coding sebagai berikut ke dalam RegisterActivity.java untuk menambah daftar negara ke dalam spinner asal. Negara yang dimasukkan ke dalam array daftarNegara adalah sebagai berikut: Australia, Belanda, Brunei Darussalam, Filipina, Indonesia, Jepang,

Malaysia, Singapore, Taiwan

```
public class RegisterActivity extends AppCompatActivity implements AdapterView.OnItemClickListener {  
    private Spinner spinAsal;  
    private String[] daftarNegara = {"- Pilih Negara Asal -", "Australia", "Belanda", "Brunei Darussalam", "Fi  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_register);  
  
        spinAsal = (Spinner) findViewById(R.id.spinAsal);  
        spinAsal.setOnItemSelectedListener(this);  
        ArrayAdapter adapter = new ArrayAdapter(this, android.R.layout.simple_spinner_item, daftarNegara);  
        spinAsal.setAdapter(adapter);  
    }  
  
    @Override  
    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long id) {  
    }  
  
    @Override  
    public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {  
    }  
}
```

8. Setelah itu, buatlah dialog box yang dapat menampilkan konfirmasi detail Nama, Email, Telp, dan Asal Negara dari data yang sudah

diinput dengan tombol konfirmasi Ya dan Tidak.



9. Jika ditekan Tidak, tidak ada proses yang terjadi. Jika ditekan Ya, tampilkan tulisan "**Data Registrasi Anda berhasil disimpan**" dalam bentuk Toast dan bersihkan semua field registrasi yang sudah diisi dan ubah fokus ke field Nama

LTE 4:32

e-UMN

Registrasi Anggota



Nama

Email

Telp

Asal

Data Registrasi Anda berhasil disimpan

REGISTER

Hint:

- Gunakan fungsi `<ID_Widget>.setText("");` untuk menghapus isian Edit Text
- Gunakan fungsi `<ID_Widget>.setSelection(<index>);` untuk merubah posisi pilihan Spinner ke posisi tertentu
- Gunakan fungsi `<ID_Widget>.requestFocus();` untuk merubah fokus ke widget tertentu