



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 KARANGANYAR
Jl. Yos Sudarso, Bejen, Karanganyar (0231) 494549 Karanganyar 57716



LAPORAN PRAKTIKUM

Program Keahlian: Rekayasa Perangkat Lunak	NIS : Nama Siswa: Kelas:
Mapel: Pemrograman Perangkat Bergerak	

1. TUJUAN

1. Memahami dan mengenal aplikasi Android Studio
2. Memahami struktur project Android Studio
3. Memahami penerapan layout pada Android Studio
4. Menjelaskan jenis-jenis dan fungsi layout
5. Merancang layout dengan aplikasi Android Studio
6. Menerapkan intent pada pembuatan layout dengan Android Studio

2. DASAR TEORI

Materi tentang Aplikasi Android Studio

Materi tentang jenis-jenis dan fungsi layout

Materi tentang penerapan intent layout dengan Android studio

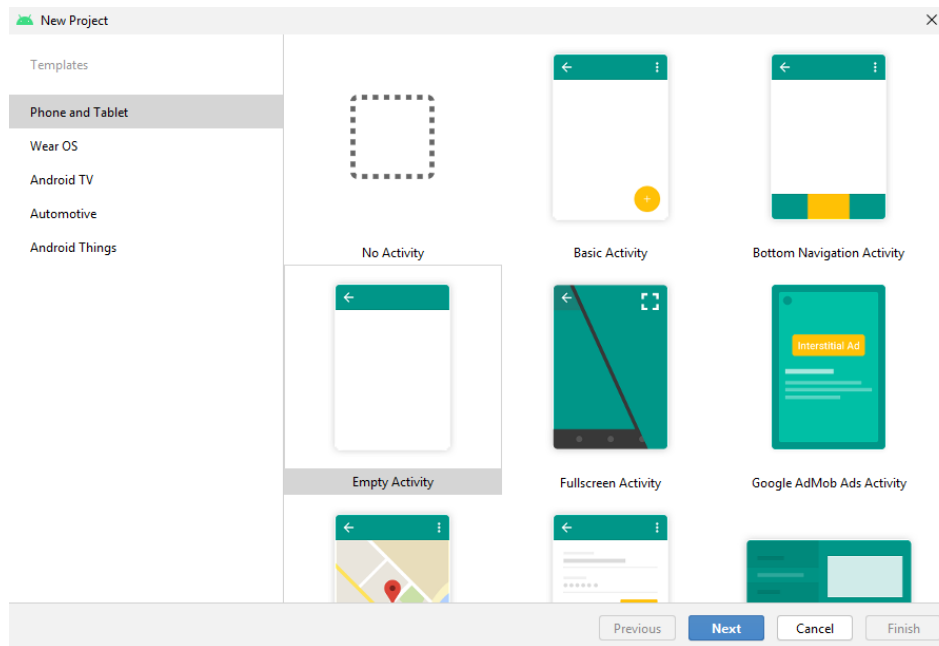
3. ALAT DAN BAHAN

- PC/Laptop
- Android Studio
- Virtual Device Nexus 4
- HP

4. LANGKAH KERJA

1. Linear Layout

Buat Project Baru dengan memilih Empty Activity



dst....

dst....

dst...

Code:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginLeft="16dp"
    android:layout_marginRight="16dp"
    android:background="#FFF5F5F5"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <Button
        android:id="@+id/contoh"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="tombol satu"/>

    <Button
        android:id="@+id/button"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Tombol Dua" />

    <Button
        android:id="@+id/button2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:text="Tombol Tiga" />
</LinearLayout>
```

Output:



2. Relative Layout
3. Dst....
4. Dst...
5. Dst...

5. KESIMPULAN

Instalasi jdk, pengtesan program java, instalasi Eclipse, dan pembuatan program telah berhasil dilakukan. Dari hasil praktikum ini menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai IDE yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi mobile.