**LAPORAN PRAKTIKUM**

**MODUL 2: FRAGMENT (ADD)**



**Oleh:**

[Nama Panjang]

[NIM]

**PRUGRAM STUDI D4 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI MALANG**

**2019**

## DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI 2](#_Toc18297565)

[DAFTAR GAMBAR 3](#_Toc18297566)

[DAFTAR SOURCECODE 4](#_Toc18297567)

[1. LATAR BELAKANG 5](#_Toc18297568)

[2. TUJUAN 5](#_Toc18297569)

[3. PERANCANGAN 5](#_Toc18297570)

[3.1. PERANCANGAN CLASS DIAGRAM 5](#_Toc18297571)

[3.2. PERANCANGAN TAMPILAN 5](#_Toc18297572)

[4. IMPLEMENTASI 5](#_Toc18297573)

[4.1. IMPLEMENTASI SOURCECODE 5](#_Toc18297574)

[4.2. IMPLEMENTASI TAMPILAN 5](#_Toc18297575)

[5. DAFTAR PUSTAKA 5](#_Toc18297576)

## DAFTAR GAMBAR

[Gambar 4.1 Screenshot Activity 1. 5](#_Toc18292428)

## DAFTAR SOURCECODE

[Sorcecode 4.1 Sourcecode Activity 1. 5](#_Toc18292380)

## LATAR BELAKANG

Tuliskan apa manfaat dan kegunaan dari *Fragment.* Tuliskan beserta sumber referensinya.

## TUJUAN

Tuliskan poin-poin mengapa diperlukan melakukan pembelajaran pembuatan *Fragment.*

## PERANCANGAN

### PERANCANGAN CLASS DIAGRAM

Gambarkan *class diagram* dari aplikasi sederhana yang ditugaskan.

### PERANCANGAN TAMPILAN

Gambarkan *mock-up* satu activity yang ditugaskan menggunakan *tools* seperti Mockplus, UI Design atau yang lainnya..

## IMPLEMENTASI

### IMPLEMENTASI SOURCECODE

Tuliskan *sourcecode* dari aplikasi sederhanayang ditugaskan. (baik .java maupun layout .xml) Berikan penjelasan di setiap *sourcecode* tersebut.

|  |
| --- |
| Tuliskan *sourcecode* didalam kotak |

Sorcecode 4.1 Sourcecode MainActivity.

*….*

### IMPLEMENTASI TAMPILAN

*Screenshot* tampilan aplikasi sederhana yang ditugaskan. Berikan judul gambar di bawah setiap gambar *screenshot.* Contoh:

Gambar 4.1 Screenshot Tampilan.

## DAFTAR PUSTAKA

Tuliskan daftar sumber referensi yang telah digunakan.