

Nama : M Rezky Raya Kilwouw

NIM : 222313190

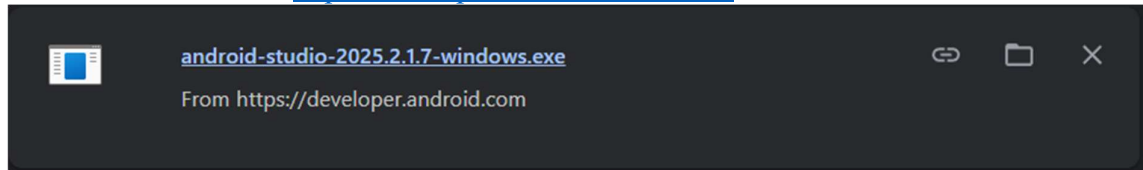
Kelas : 3SI1

PRAKTIKUM 8

PEMROGRAMAN PLATFORM KHUSUS

Tatacara download dan installing android studio

1. Download melalui link <https://developer.android.com/studio>



2. Lakukan penginstallan
3. Membuat Proyek Baru (Greeting Card) Setelah Android Studio terinstal, langkah selanjutnya adalah membuat proyek baru menggunakan template.
 - a. Buka Android Studio dengan mengklik dua kali ikonnya.
 - b. Di dialog Welcome to Android Studio, klik New Project.
 - c. Jendela New Project akan terbuka, menampilkan daftar template yang disediakan oleh Android Studio.
 - d. Pastikan tab Phone and Tablet terpilih. e. Klik template Empty Activity untuk memilihnya. Ini adalah template untuk membuat proyek sederhana yang akan digunakan untuk membangun aplikasi Compose. f. Klik Next. Dialog New Project akan terbuka, meminta untuk mengkonfigurasi proyek.
 - g. Proyek dikonfigurasi sebagai berikut: * Name: Masukkan nama proyek. Untuk praktikum ini, diketik "Greeting Card". * Package name: Dibiarkan apa adanya (contoh: `com.example.greetingcard`). * Save location: Dibiarkan apa adanya. Lokasi ini perlu dicatat agar file proyek dapat ditemukan nanti. * Minimum SDK: Pilih API 24: Android 7.0 (Nougat) dari menu. Ini adalah versi Android minimum yang dapat menjalankan aplikasi.
 - h. Klik Finish. Proses ini mungkin memakan waktu beberapa saat sementara Android Studio menyiapkan semua file yang diperlukan untuk proyek.
 - i. Setelah proyek selesai dibuat, panel *What's New* mungkin akan muncul. Panel ini dapat ditutup. j. Di bagian kanan atas editor, klik Split. Opsi ini digunakan untuk melihat tampilan *Code* (Kode) dan *Design* (Pratinjau Desain) secara berdampingan. k. Setelah menekan *Split*, akan terlihat tiga area utama: 1. Project view (kiri): Menampilkan semua

file dan folder proyek. 2. Code view (tengah): Tempat untuk mengedit kode. 3. Design view (kanan): Tempat untuk melihat pratinjau tampilan aplikasi.

l. Di Design view (panel kanan), panel kosong mungkin akan terlihat. Tombol Build & Refresh kemudian diklik. m. Setelah proses *build* selesai, pratinjau akan menampilkan kotak teks bertuliskan "Hello Android!". Ini menandakan proyek *Empty Activity* telah berhasil dibuat.

4. Memodifikasi Fungsi Composable (Greeting) Setelah proyek berhasil dibuat, langkah selanjutnya adalah memodifikasi kode *default* untuk mengubah teks, menambah warna latar, dan memberi *padding*. Modifikasi ini dilakukan di dalam file MainActivity.kt.

a. Ubah Teks Sapaan: Temukan fungsi `@Composable fun Greeting(...)`. Ubah parameter `text` di dalam `Text` untuk menampilkan perkenalan diri.

Kode Asli:

Kotlin

```
Text(  
    text = "Hello $name!",  
    ...  
)
```

Kode Diubah Menjadi:

Kotlin

```
Text(  
    text = "Hi, my name is $name!",  
    ...  
)
```

b. Perbarui Pratinjau (Preview): Temukan fungsi `@Preview fun GreetingPreview()`. Ubah nilai string yang dikirimkan ke fungsi `Greeting` dari "Android" menjadi nama yang diinginkan (sesuai instruksi: "Raya").

Kode Asli:

Kotlin

```
Greeting("Android")
```

Kode Diubah Menjadi:

Kotlin

```
Greeting("Raya")
```

c. Tambahkan Latar Belakang (Surface): Kembali ke fungsi `Greeting`. Untuk menambahkan warna latar, `Text` perlu dibungkus dengan kontainer `Surface`.

Sorot baris Text(...).

Tekan Alt+Enter (Windows/Linux) atau Option+Enter (Mac).

Pilih Surround with widget.

Pilih Surround with Container.

Ganti nama kontainer Box yang muncul menjadi Surface.

d. Atur Warna Surface: Tambahkan parameter color ke Surface. Sesuai instruksi, gunakan Color.Yellow.

Kode Diubah Menjadi:

Kotlin

```
Surface(color = Color.Yellow) { // <-- Tambahkan ini
```

```
    Text(  
        text = "Hi, my name is $name!",  
        modifier = modifier  
    )  
}
```

e. Tambahkan Padding: Untuk memberi jarak antara teks dan tepi Surface, tambahkan padding ke modifier di dalam Text.

Kode Diubah Menjadi:

Kotlin

```
Surface(color = Color.Yellow) {
```

```
    Text(  
        text = "Hi, my name is $name!",  
        modifier = modifier.padding(24.dp) // <-- Modifikasi ini  
    )  
}
```

f. Tambahkan Pernyataan Impor (Import): Kode di atas akan memerlukan beberapa pernyataan import baru agar Color, padding, dan dp dapat dikenali. Tambahkan baris berikut di bagian atas file MainActivity.kt, bersama dengan impor lainnya.

Kotlin

```
import androidx.compose.ui.graphics.Color  
import androidx.compose.foundation.layout.padding  
import androidx.compose.ui.unit.dp
```

Catatan: Cara cepat untuk merapikan impor adalah melalui menu Code > Optimize Imports.

g. Hasil Akhir Pratinjau: Setelah melakukan *Build & Refresh* di panel *Design*, pratinjau akan menampilkan teks "Hi, my name is Raya!" dengan latar belakang kuning dan *padding* di sekelilingnya.

