

# LAPORAN APLIKASI MOBILE



**DOSEN PENGAMPU :**

Nurfiah, S. ST, M. Kom

**Dibuat Oleh:**

Muhammad Zhafarul Maahiy ( 2211533009 )

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

DEPARTEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS ANDALAS

2023/2024

## Praktikum 2 Aplikasi Mobile

### 1. Membuat Logika Login pada LoginActivity

```
public class LoginActivity extends AppCompatActivity {

    String user = "saya";
    String pass = "nama";

    EditText Username, IDPassword;
    Button btnlog;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        EdgeToEdge.enable(this);
        setContentView(R.layout.activity_login);
        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {
            Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);
            return insets;
        }));

        Username = (EditText)findViewById(R.id.IDUsername);
        IDPassword = (EditText)findViewById(R.id.IDPassword);
        btnlog = (Button)findViewById(R.id.btnlog);

        btnlog.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                String username = Username.getText().toString();
                String password = IDPassword.getText().toString();

                // Periksa apakah username dan password sesuai
                if(username.equals(user) && password.equals(pass)) {
                    // Jika benar, arahkan ke halaman Dashboard
                    Intent intent = new Intent(LoginActivity.this, Dashboard.class);
                    startActivity(intent);
                    finish();
                } else {
                    // Jika salah, tampilkan pesan dan tetap di halaman login
                    Toast.makeText(LoginActivity.this, "Username atau password salah", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                }
            }
        });
    }
}
```

Pada Program login user akan memasukkan username dan password lalu menekan tombol login untuk beralih ke halaman dashboard. Disini username dan password ditetapkan ke dalam variabel “user” dan password ke dalam variabel “pass”.

Inisialisasikan variabel yang akan menghubungkan program java dengan xml. Menginisialisasikan variabel “Username” dan “IDPassword” dengan tipe “EditText” dan “btnlog” dengan tipe “Button”.

Menghubungkan layout dengan kode java yang mana dari variabel “Username”, “IDPassword” dan “btnlog” yang telah di inisialisasikan, dihubungkan dengan layout

xml menggunakan method “findViewById”, yang mana method ini akan mencari tampilan dengan id tertentu.

Lalu Inisialisasikan variabel “username” dan “password” dengan tipe “String” untuk menyimpan inputan dari user menggunakan method “getText” untuk mendapatkan inputan dari user dan method “toString” yang akan mengubah inputan kedalam tipe String.

Selanjutnya dibuat percabangan “IF” untuk melakukan pengecekan jika inputan yang dimasukkan user merupakan username dan password yang benar atau bukan(sama dengan nilai dari variabel “user” dan “pass” yang telah di inisialisasikan di awal). jika menghasilkan nilai true maka akan terbuka halaman dashboard dan jika tidak maka user akan tetap berada di halaman login.

## 2. Membuat alur dari dashboard ke setiap menu

```
public class Dashboard extends AppCompatActivity {  
  
    CardView Laundry, Layanan, Pelanggan, Promo;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        EdgeToEdge.enable(this);  
        setContentView(R.layout.activity_dashboard);  
        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {  
            Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());  
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);  
            return insets;  
        });  
  
        Laundry = (CardView) findViewById(R.id.Laundry);  
        Layanan = (CardView) findViewById(R.id.Layanan);  
        Pelanggan = (CardView) findViewById(R.id.Pelanggan);  
        Promo = (CardView) findViewById(R.id.Promo);  
  
        Laundry.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){  
            @Override  
            public void onClick(View v){  
                Intent intent = new Intent(Dashboard.this, LaundryActivity.class);  
                startActivity(intent);  
            }  
        });  
  
        Pelanggan.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){  
            @Override  
            public void onClick(View v){  
                Intent intent = new Intent(Dashboard.this, PelangganActivity.class);  
                startActivity(intent);  
            }  
        });  
  
        Layanan.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){  
            @Override  
            public void onClick(View v){  
                Intent intent = new Intent(Dashboard.this, LayananActivity.class);  
                startActivity(intent);  
            }  
        });  
  
        Promo.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){
```

```
@Override
public void onClick(View v){
    Intent intent = new Intent(Dashboard.this, PromoActivity.class);
    startActivity(intent);
}
}
```

Inisialisasikan variabel yang akan menghubungkan program java dengan xml. Menginisialisasikan variabel “Laundry”, “Layanan”, “Pelanggan” dan “Promo” dengan tipe “CardView”.

Menghubungkan layout dengan kode java yang mana dari variabel “Laundry”, “Layanan”, “Pelanggan” dan “Promo” yang telah di inisialisasikan, dihubugnkan dengan layout xml menggunakan method “findViewById”, yang mana method ini akan mencari tampilan dengan id tertentu.

Setiap variabel dihubungkan dengan fungsi “setOnClickListener” untuk menangkap aksi yang dilakukan user sehingga akan membawa user ke halaman yang di tuju. Pada program di atas saat di tekan tombol Laundry, akan membawa user ke bagian halaman Laundry\_Activity dan begitu juga yang lainnya.