Nama : Andri Firman Saputra  
NIM : 201011402125  
Kelas : 06TPLP016  
Tugas : UAS – Mobile Programming

**Tabel Kegiatan Membuat Program Grafik Pertemuan 13**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **NAMA KEGIATAN** | **Waktu** | **TTD** |
|  | Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other… | 06/07/2023 |  |
|  | Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Nama Aplikasi dengan ‘Andri\_Firman\_Saputra\_Grafik’. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Activity Name dengan ‘AndriFirmanSaputraGrafik’. Lalu, ganti nama Layout Name dengan ‘activity\_andri\_firman\_saputra\_grafik’, dan Title dengan ‘Andri Firman Saputra Grafik’. Setelah itu, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraGrafik.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project ‘Andri Firman Saputra Grafik’. Lalu, pilih Run As > Android Application. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan. | 06/07/2023 |  |

**Tabel Kegiatan Membuat Program OnTouch Pertemuan 13**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **NAMA KEGIATAN** | **Waktu** | **TTD** |
|  | Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other… | 06/07/2023 |  |
|  | Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Nama Aplikasi dengan ‘Andri\_Firman\_Saputra\_OnTouch’. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Activity Name dengan ‘AndriFirmanSaputraOnTouch’. Lalu, ganti nama Layout Name dengan ‘activity\_andri\_firman\_saputra\_on\_touch’, dan Title dengan ‘Andri Firman Saputra On Touch’. Setelah itu, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Buat class baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Class. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Name dengan ‘AndriFirmanSaputraTempatGambar’. Kemudian, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraTempatGambar.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraOnTouch.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project ‘Andri Firman Saputra OnTouch’. Lalu, pilih Run As > Android Application. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan. | 06/07/2023 |  |

**Tabel Kegiatan Membuat Program SQLite Pertemuan 14**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **NAMA KEGIATAN** | **Waktu** | **TTD** |
|  | Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other… | 06/07/2023 |  |
|  | Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Nama Aplikasi dengan ‘Andri\_Firman\_Saputra\_SQLite’. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Activity Name dengan ‘AndriFirmanSaputraSQLite’. Lalu, ganti nama Layout Name dengan ‘activity\_andri\_firman\_saputra\_sqlite’, dan Title dengan ‘Andri Firman Saputra SQLite’. Setelah itu, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan dari ‘activity\_andri\_fiman\_saputra\_sqlite.xml’. | 06/07/2023 |  |
|  | Buat activity baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Other... | 06/07/2023 |  |
|  | Pilih Android > Android Activity. Lalu, klik tombol next. |  |  |
|  | Pilih ‘BlankActivity’. Kemudian, klik tombol next. | 06/07/2023 |  |
|  | Isi Activity Name dengan ‘AndriFirmanSaputraAddSQLiteActivity’. Lalu, ganti nama Layout Name dengan ‘activity\_andri\_firman\_saputra\_add\_sqlite’, dan Title dengan ‘Andri Firman Saputra Add SQLite Activity’. Setelah itu, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan dari ‘activity\_andri\_firman\_saputra\_add\_sqlite.xml’. | 06/07/2023 |  |
|  | Buat class baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Class. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada Package isi dengan ‘com.example.andri\_firman\_saputra\_model’ dan Name dengan ‘AndriFirmanSaputraDataHelper’. Lalu, klik tombol finish. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraDataHelper.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraSQLite.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Pada file ‘AndriFirmanSaputraAddSQLite.java’ tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 |  |
|  | Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project ‘Andri Firman Saputra SQLite’. Lalu, pilih Run As > Android Application. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan. | 06/07/2023 |  |
|  | Tampilan di atas adalah ketika tombol tambah ditekan. | 06/07/2023 |  |
|  | Tampilan di atas adalah mengisi data pada kolom. | 06/07/2023 |  |
|  | Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol kembali dan menampilkan alert bahwa berhasil menambahkan data. | 06/07/2023 |  |
|  | Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol refresh dan menampilkan data. | 06/07/2023 |  |
|  | Menambahkan data baru. | 06/07/2023 |  |
|  | Berhasil menambahkan data baru, tetapi belum tampil karena belum di refresh. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan saat tombol refresh di tekan. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan saat list data ‘UAS Mobile Programming’ ditahan lama. | 06/07/2023 |  |
|  | Berikut adalah tampilan saat menekan tombol ‘Ya’ maka data ‘UAS Mobile Programming’ berhasil terhapus dan menekan tombol refresh. | 06/07/2023 |  |