

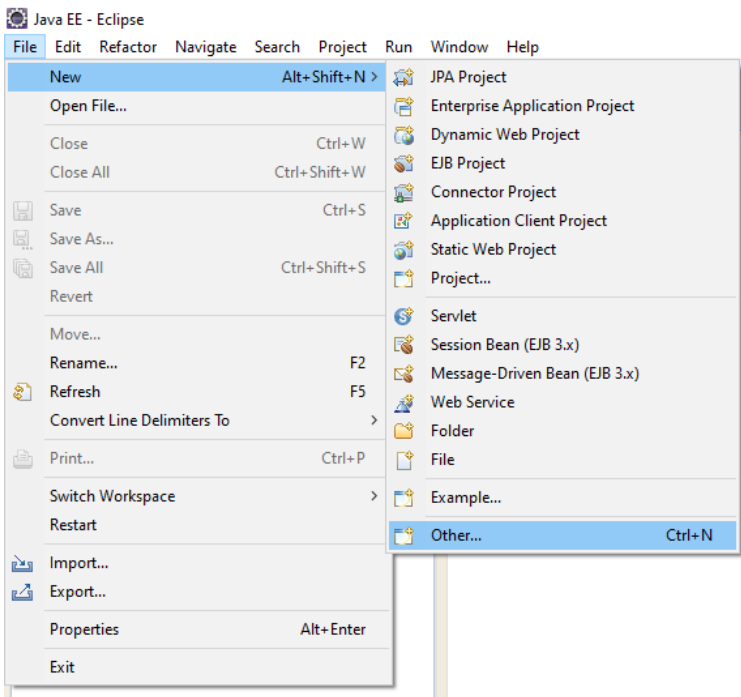
Nama : Andri Firman Saputra

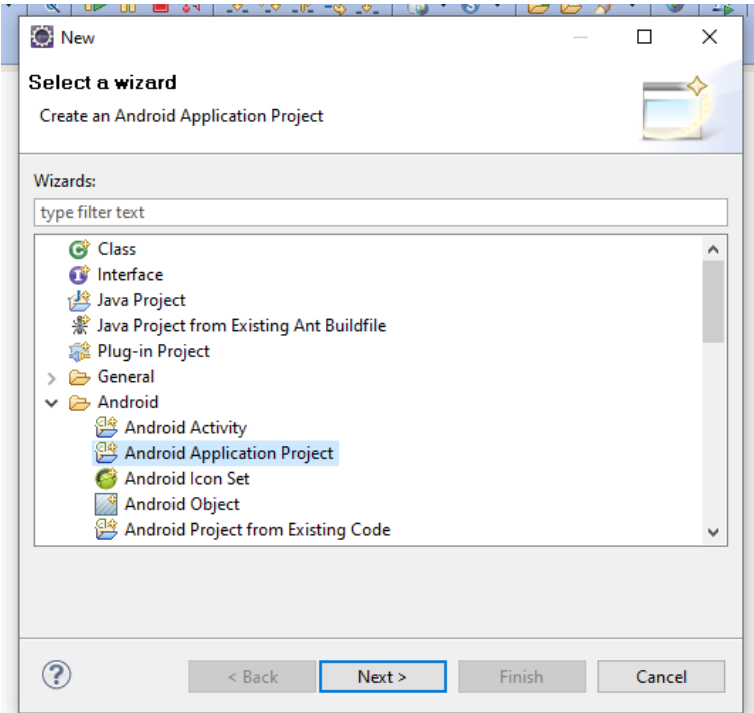
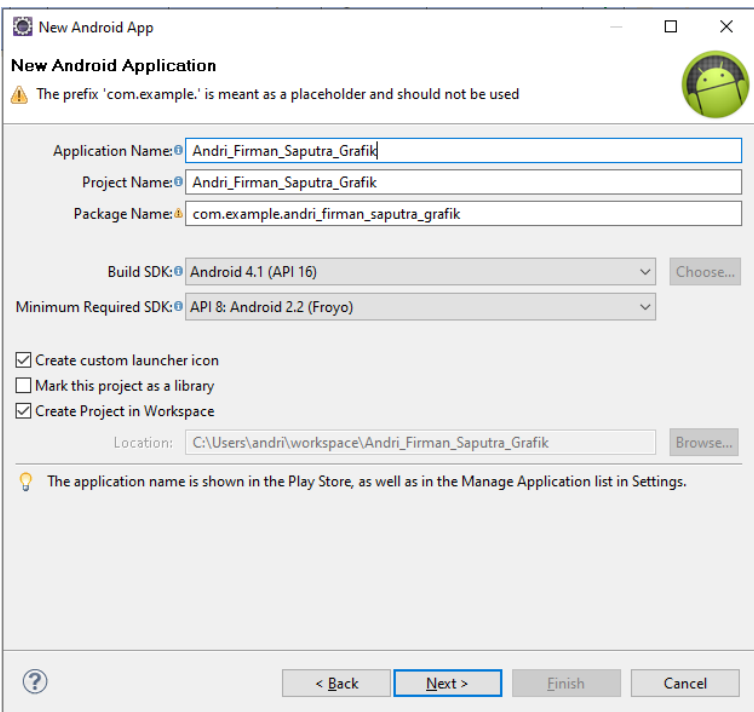
NIM : 201011402125

Kelas : 06TPLP016

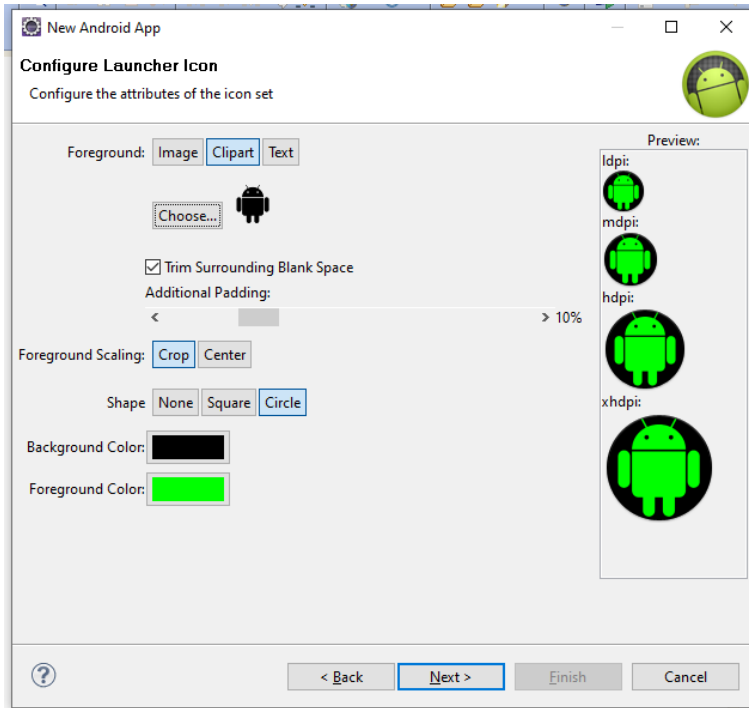
Tugas : UAS – Mobile Programming

Tabel Kegiatan Membuat Program Grafik Pertemuan 13

NO.	NAMA KEGIATAN	Waktu	TTD
1.	<div></div> <p>Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other...</p>	06/07/2023	

<p>2.</p>	 <p>Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next.</p>	<p>06/07/2023</p>	
<p>3.</p>	 <p>Isi Nama Aplikasi dengan 'Andri_Firman_Saputra_Grafik'. Setelah itu, klik tombol next.</p>	<p>06/07/2023</p>	

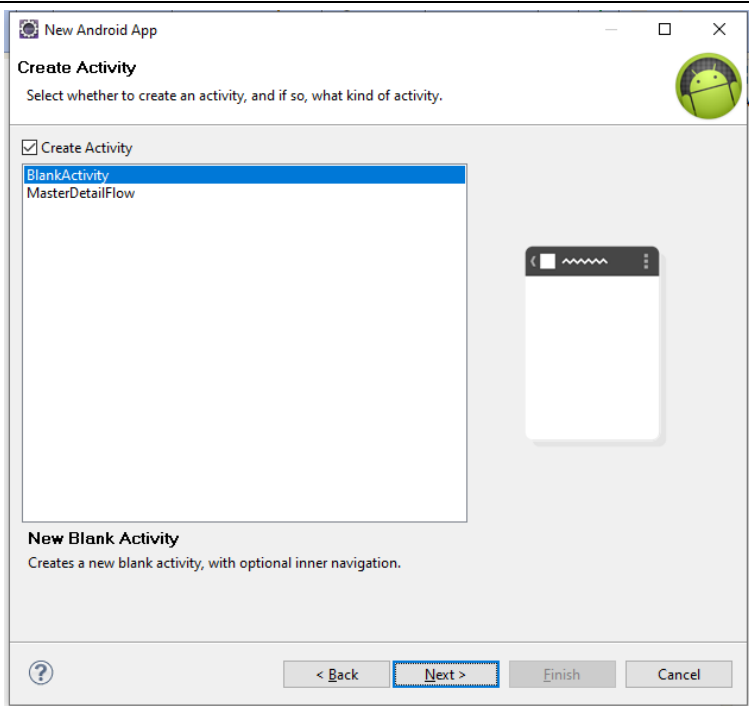
4.



06/07/2023

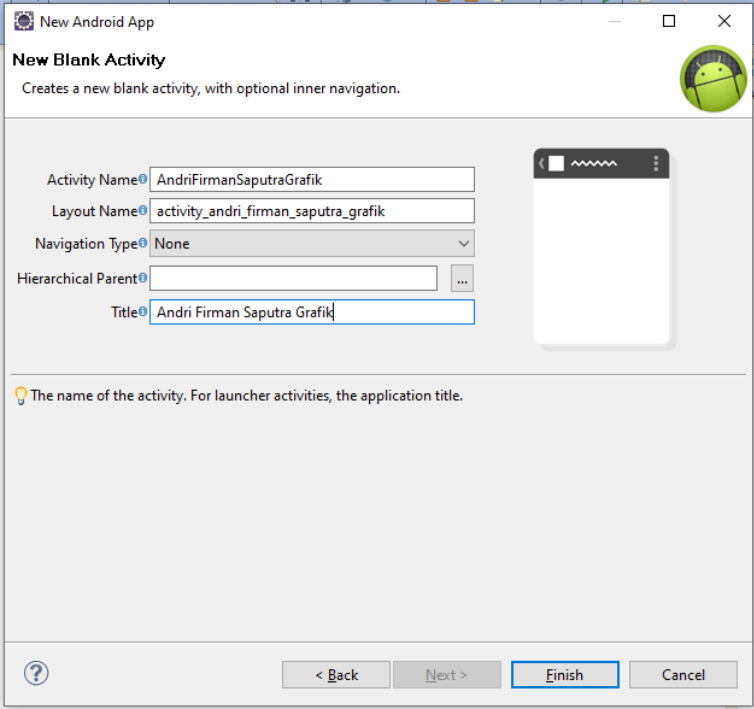
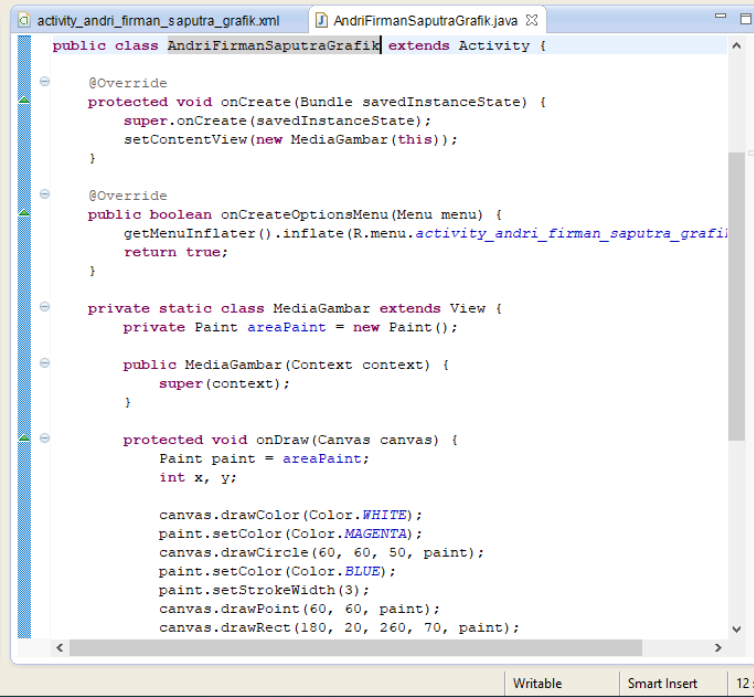
Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.

5.

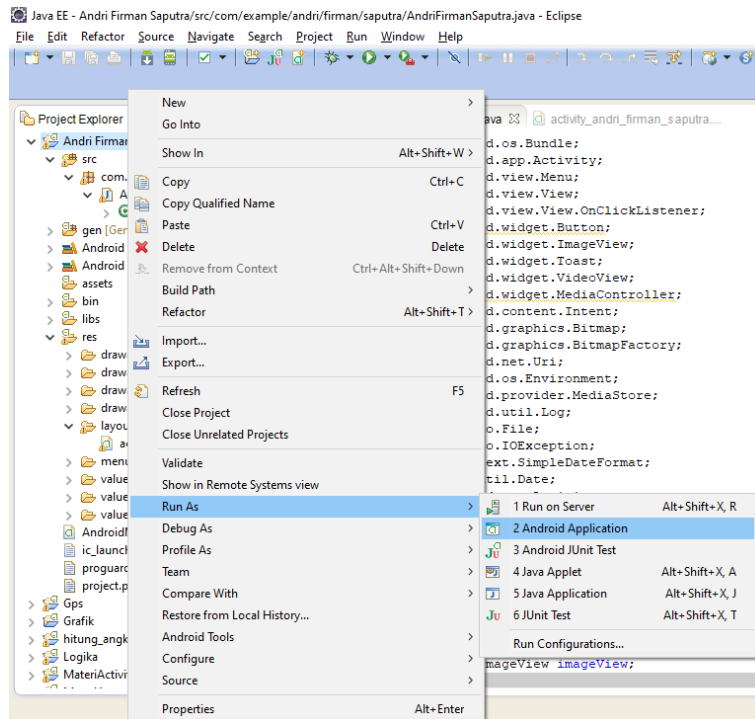


06/07/2023

Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next.

<p>6.</p>	 <p>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.</p>	<p>06/07/2023</p>	
<p>7.</p>	 <p>Pada file 'AndriFirmanSaputraGrafik.java' tambahkan script seperti gambar di atas.</p>	<p>06/07/2023</p>	

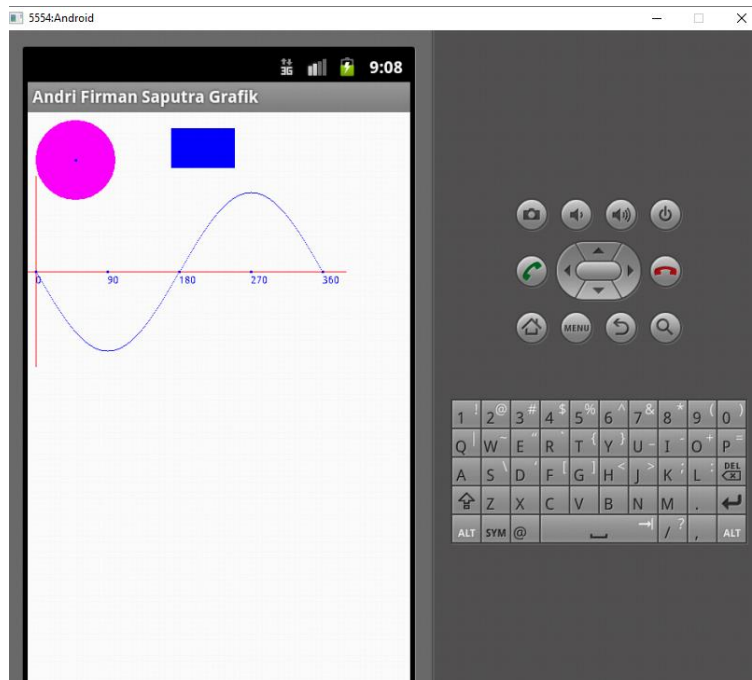
8.



06/07/2023

Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra Grafik'. Lalu, pilih Run As > Android Application.

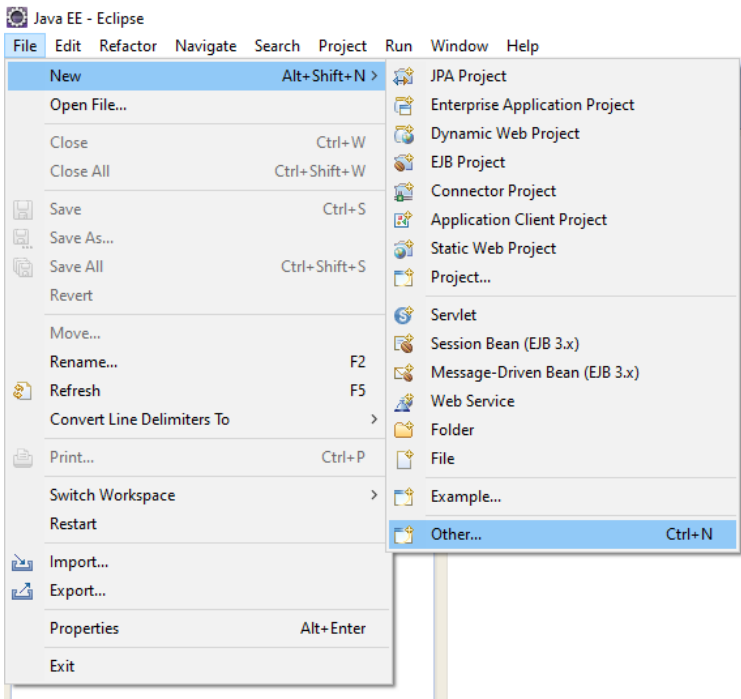
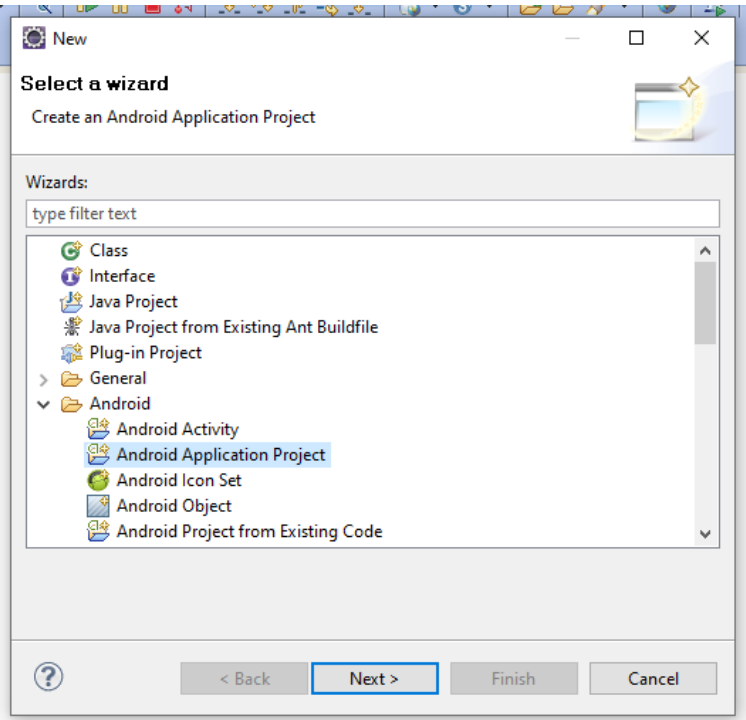
9.

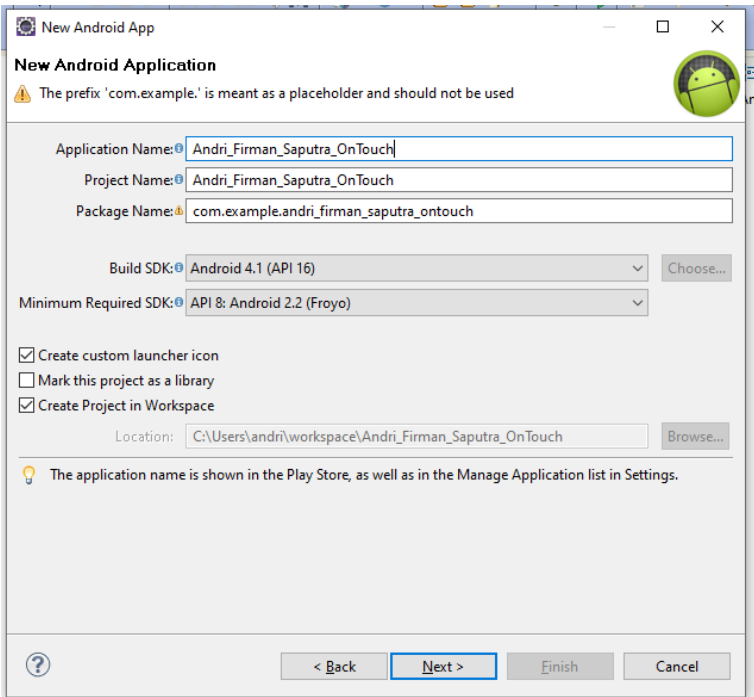
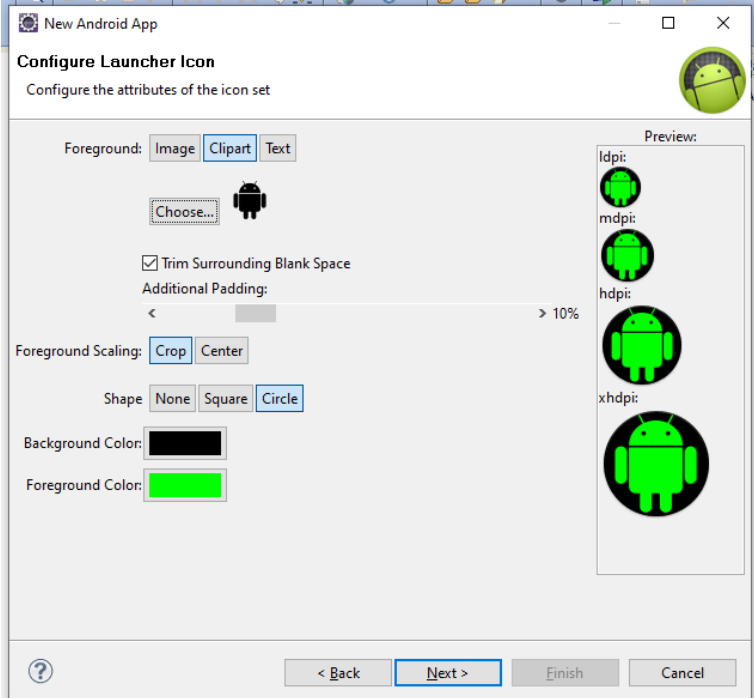


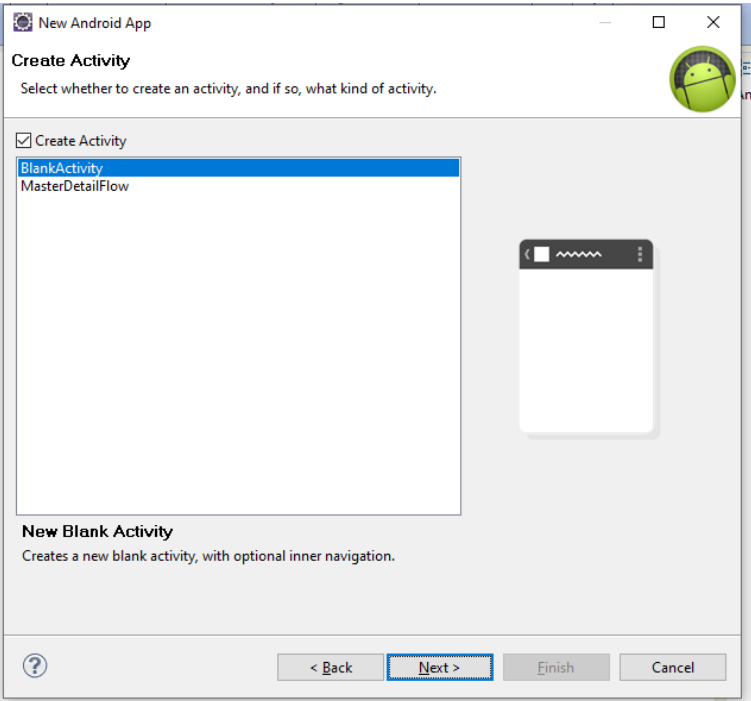
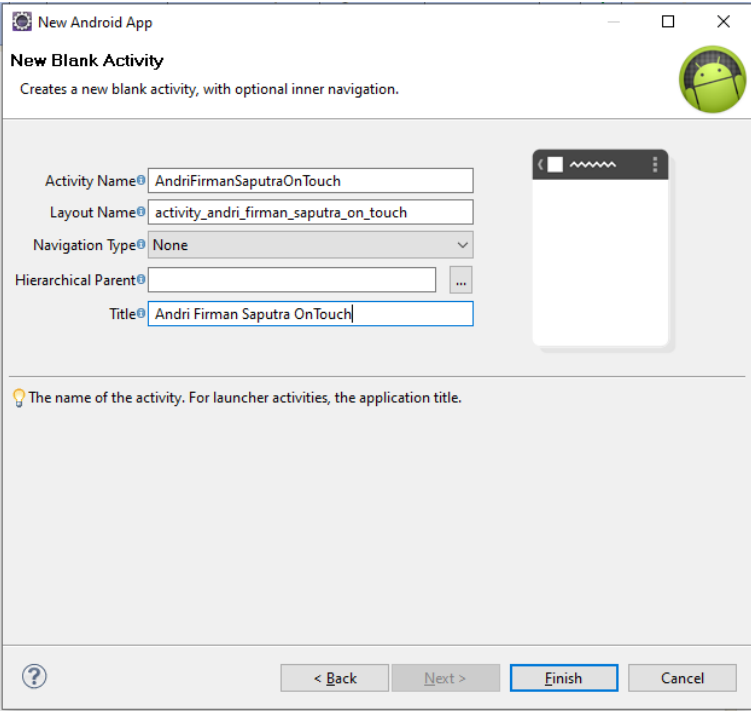
06/07/2023

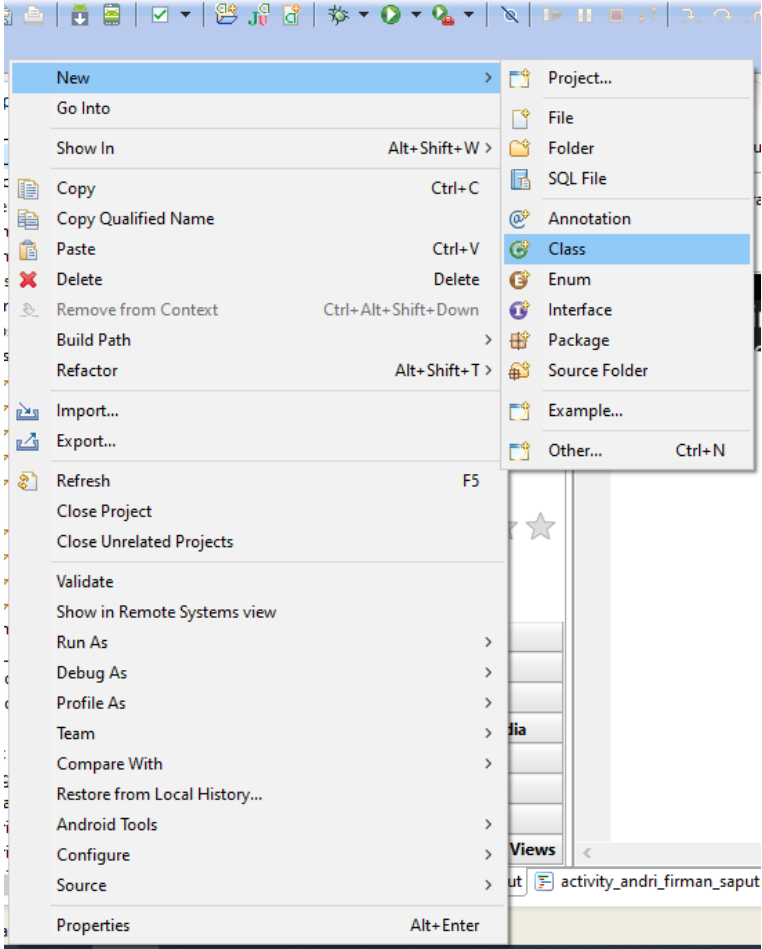
Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan.

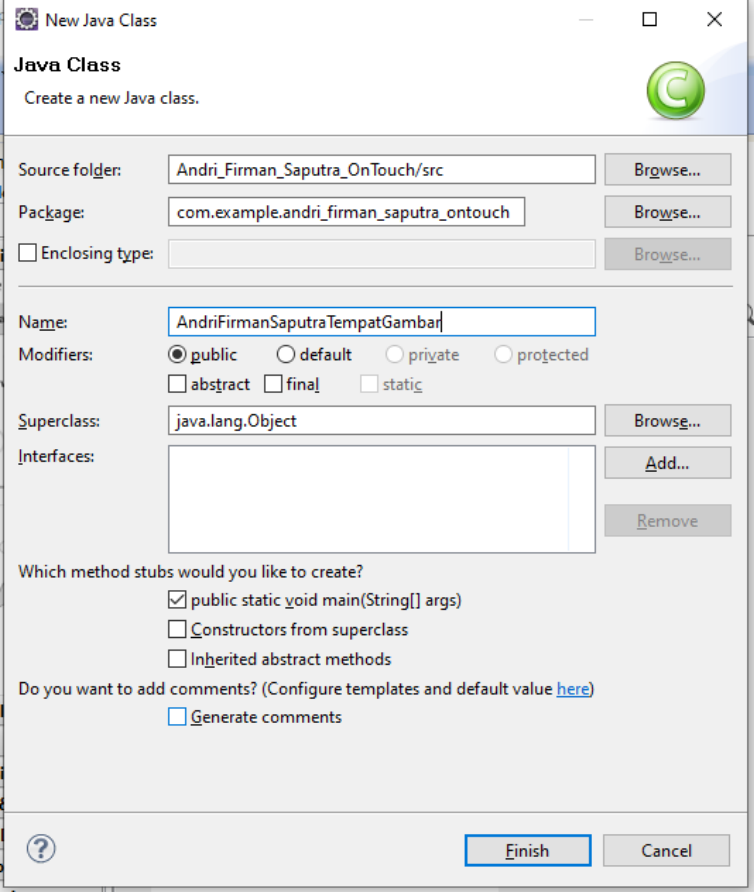
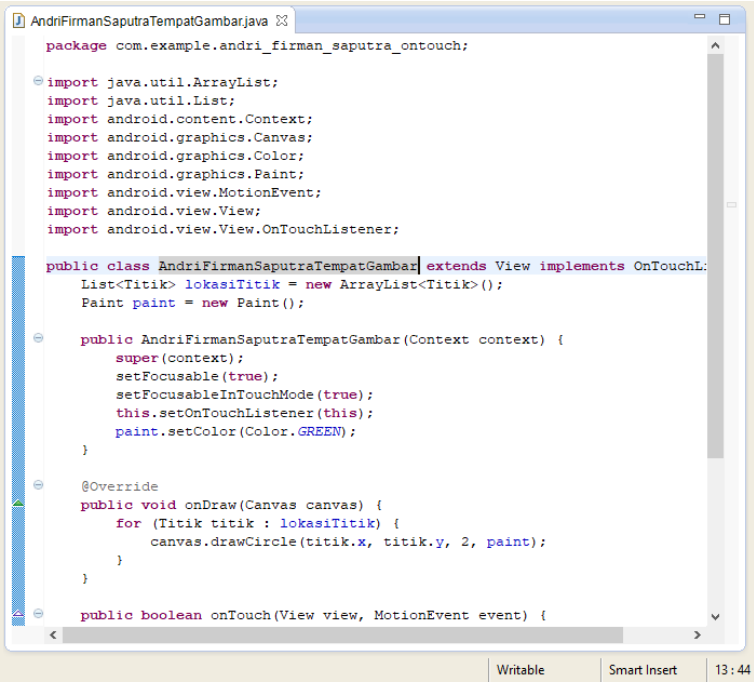
Tabel Kegiatan Membuat Program OnTouch Pertemuan 13

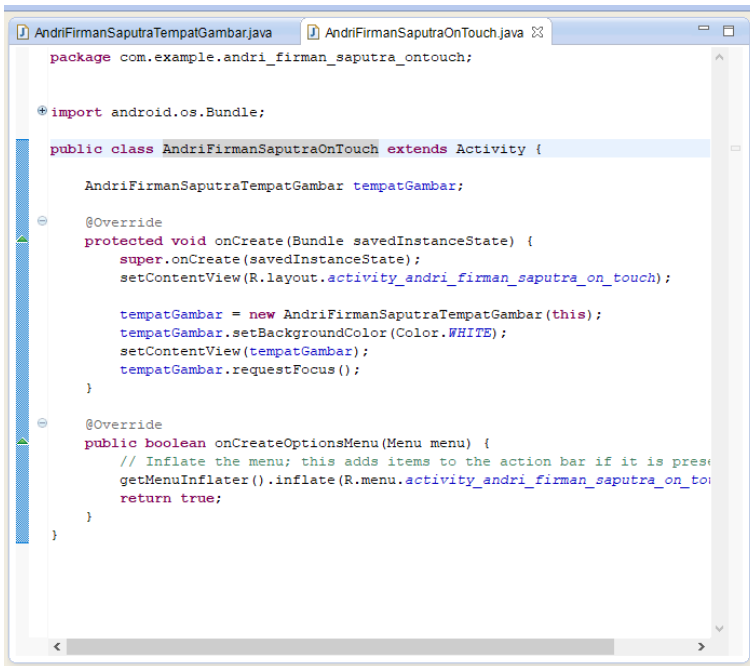
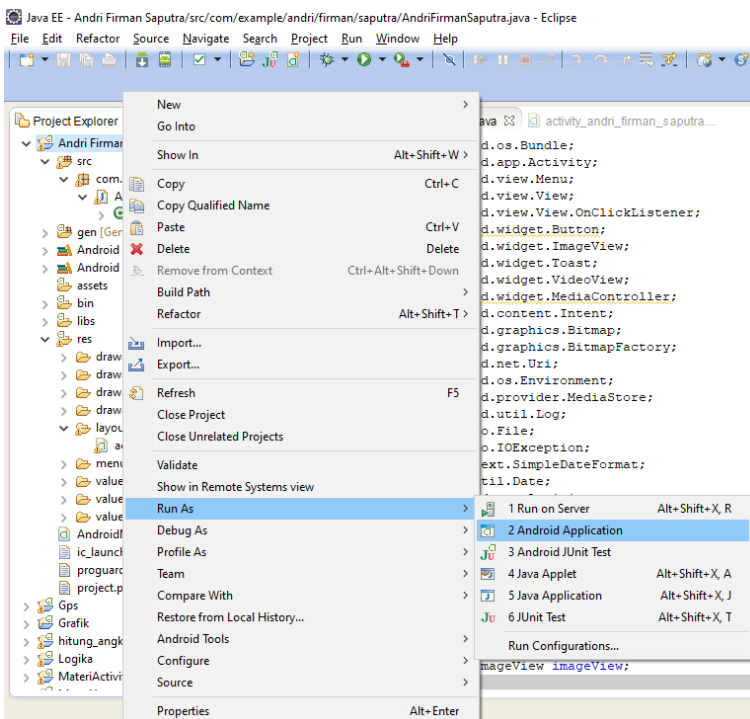
NO.	NAMA KEGIATAN	Waktu	TTD
1.	 <p>Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other...</p>	06/07/2023	
2.		06/07/2023	

	<p>Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next.</p>		
3.	 <p>Isi Nama Aplikasi dengan 'Andri_Firman_Saputra_OnTouch'. Setelah itu, klik tombol next.</p>	06/07/2023	
4.		06/07/2023	

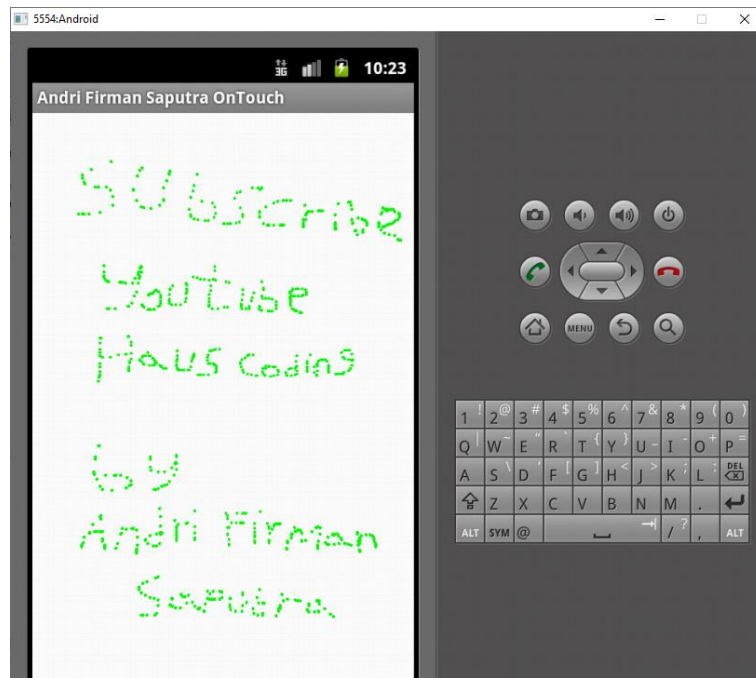
	<p>Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.</p>		
5.	 <p>Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next.</p>	06/07/2023	
6.		06/07/2023	

	<p>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.</p>		
7.	<p>dri_Firman_Saputra_OnTouch/res/layout/activity_andri_firman_saputra_on_touch.xml - Eclipse</p>  <p>Buat class baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Class.</p>	06/07/2023	

<p>8.</p>	 <p>Isi Name dengan 'AndriFirmanSaputraTempatGambar'. Kemudian, klik tombol finish.</p>	<p>06/07/2023</p>
<p>9.</p>		<p>06/07/2023</p>

	<p>Pada file 'AndriFirmanSaputraTempatGambar.java' tambahkan script seperti gambar di atas.</p>		
10.	 <pre> package com.example.andri_firman_saputra_ontouch; import android.os.Bundle; public class AndriFirmanSaputraOnTouch extends Activity { AndriFirmanSaputraTempatGambar tempatGambar; @Override protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) { super.onCreate(savedInstanceState); setContentView(R.layout.activity_andri_firman_saputra_on_touch); tempatGambar = new AndriFirmanSaputraTempatGambar(this); tempatGambar.setBackgroundColor(Color.WHITE); setContentView(tempatGambar); tempatGambar.requestFocus(); } @Override public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) { // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present getMenuInflater().inflate(R.menu.activity_andri_firman_saputra_on_touch, menu); return true; } } </pre> <p>Pada file 'AndriFirmanSaputraOnTouch.java' tambahkan script seperti gambar di atas.</p>	06/07/2023	
11.	 <p>Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra OnTouch'. Lalu, pilih Run As > Android Application.</p>	06/07/2023	

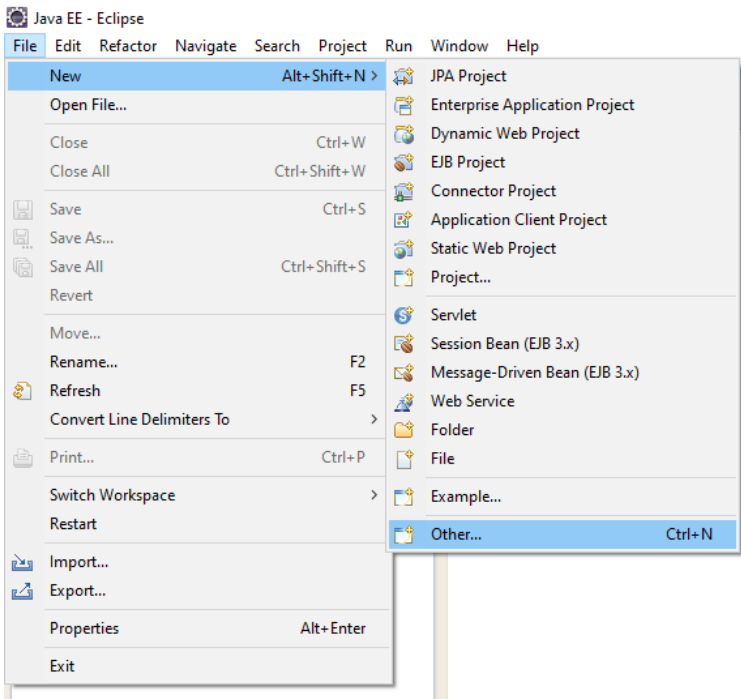
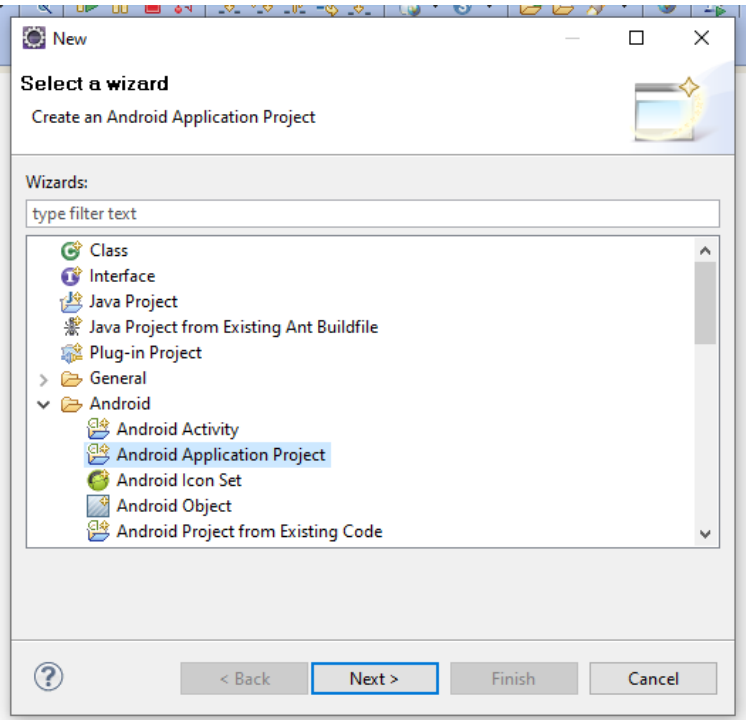
12.

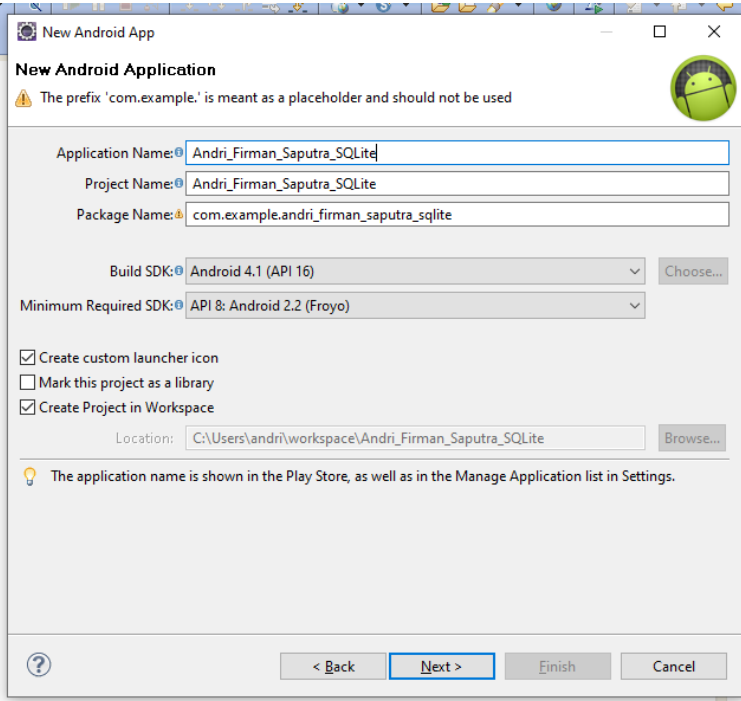
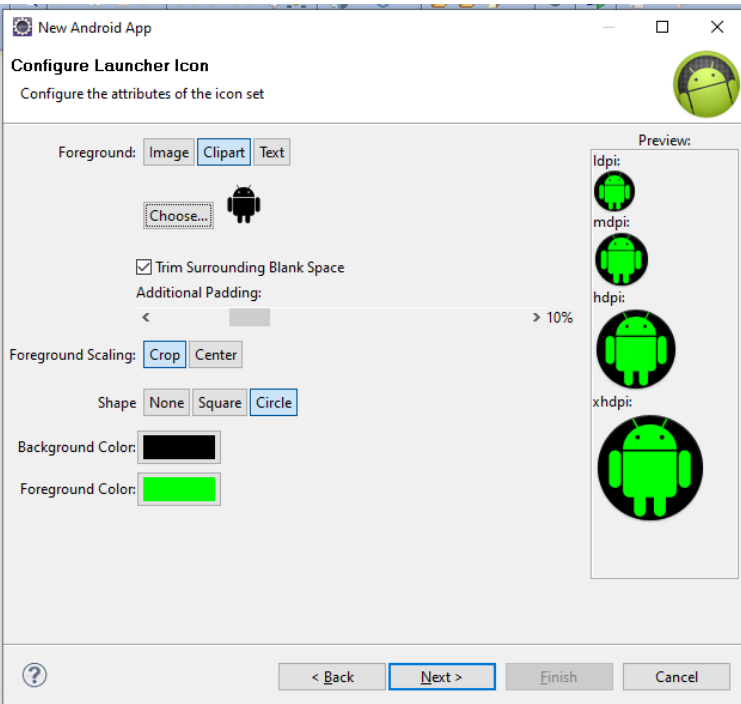


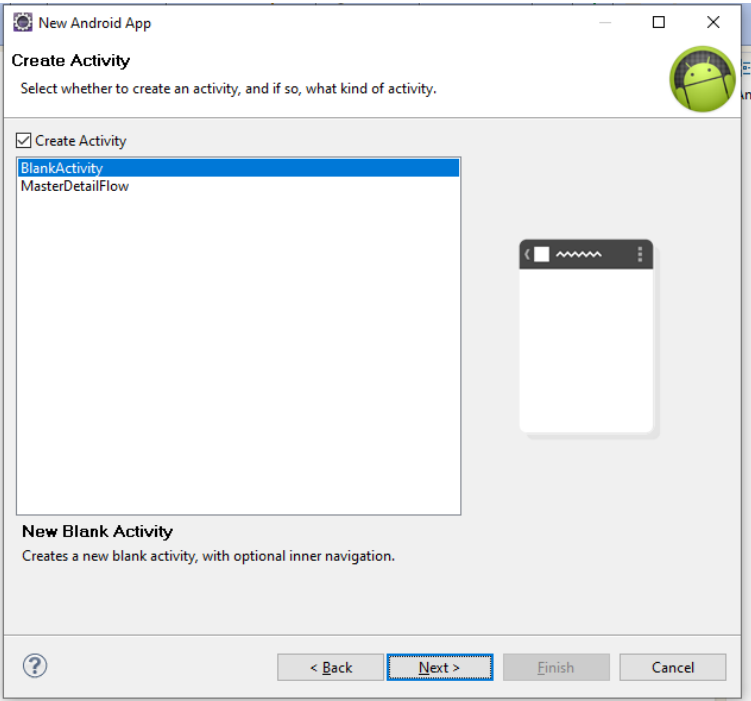
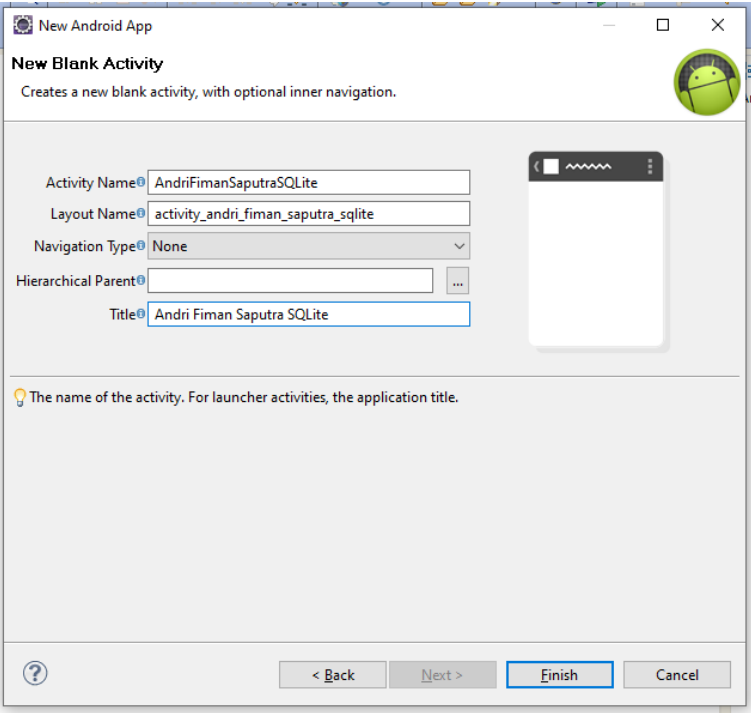
06/07/2023

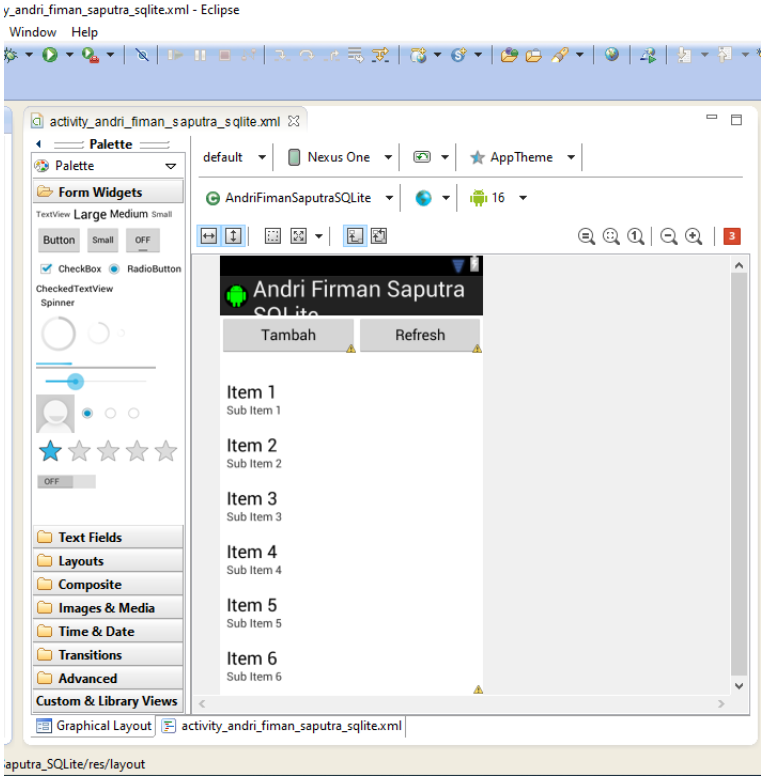
Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan.

Tabel Kegiatan Membuat Program SQLite Pertemuan 14

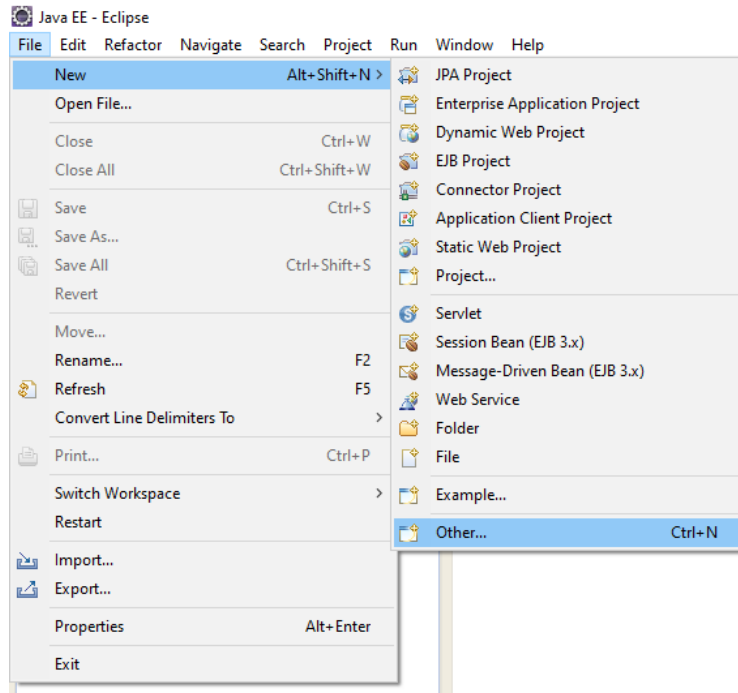
NO.	NAMA KEGIATAN	Waktu	TTD
1.	 <p>Buat project baru dengan cara klik menu file > new > Other...</p>	06/07/2023	
2.		06/07/2023	

	Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next.		
3.	 <p>Isi Nama Aplikasi dengan 'Andri_Firman_Saputra_SQLite'. Setelah itu, klik tombol next.</p>	06/07/2023	
4.		06/07/2023	

	<p>Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.</p>		
5.	 <p>Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next.</p>	06/07/2023	
6.		06/07/2023	

	<p>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.</p>		
7.	<p>y_andri_firman_saputra_sqlite.xml - Eclipse</p>  <p>Berikut adalah tampilan dari 'activity_andri_firman_saputra_sqlite.xml'.</p>	06/07/2023	

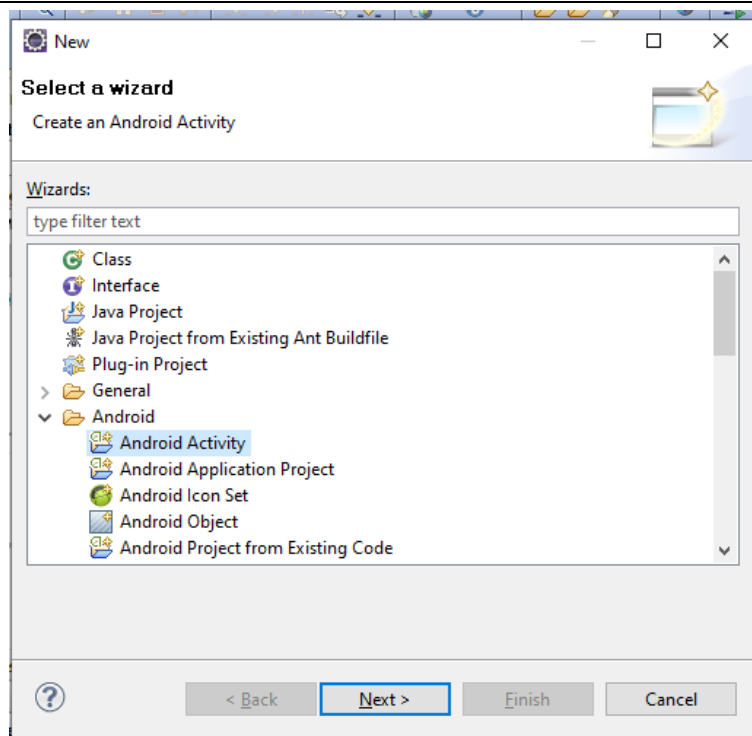
8.



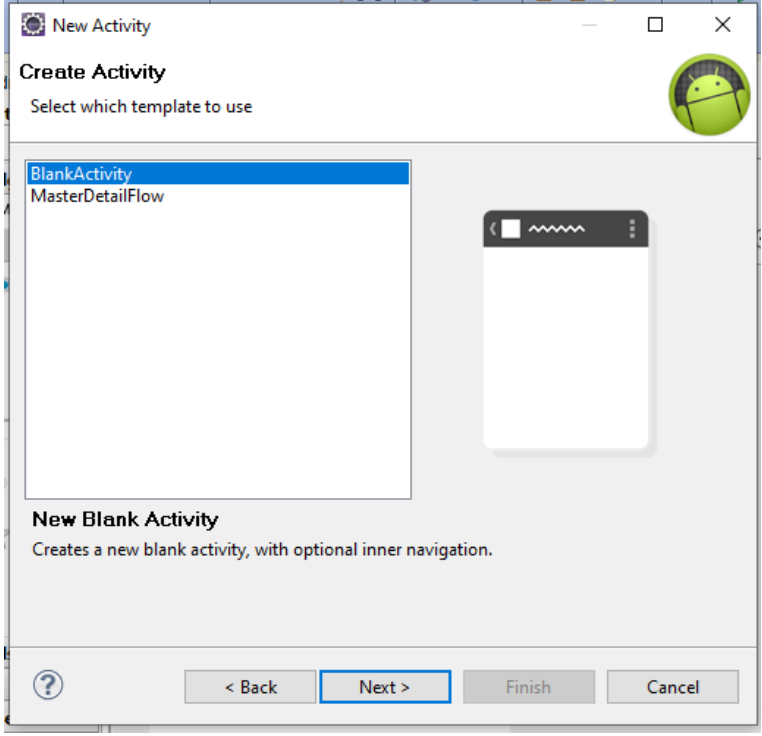
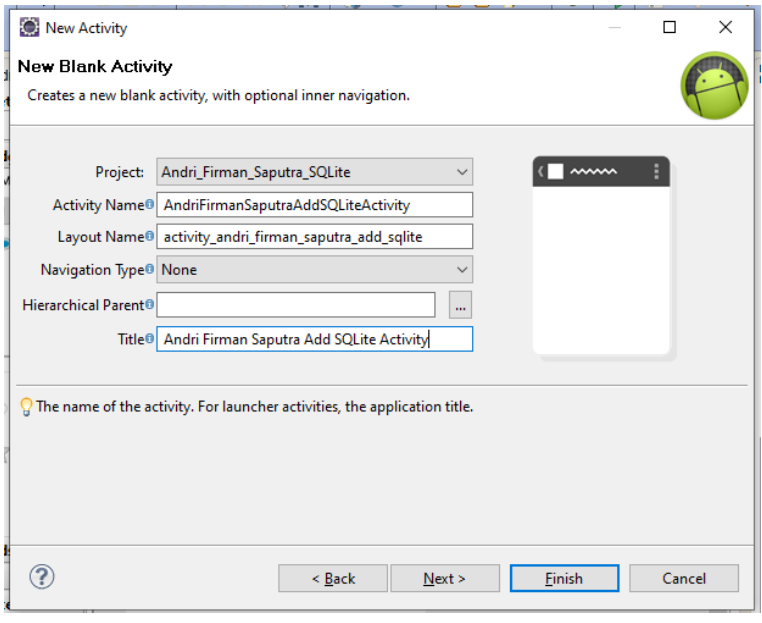
06/07/2023

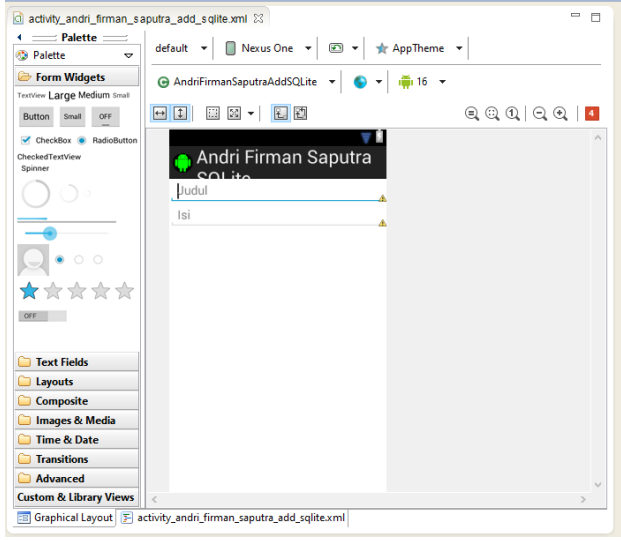
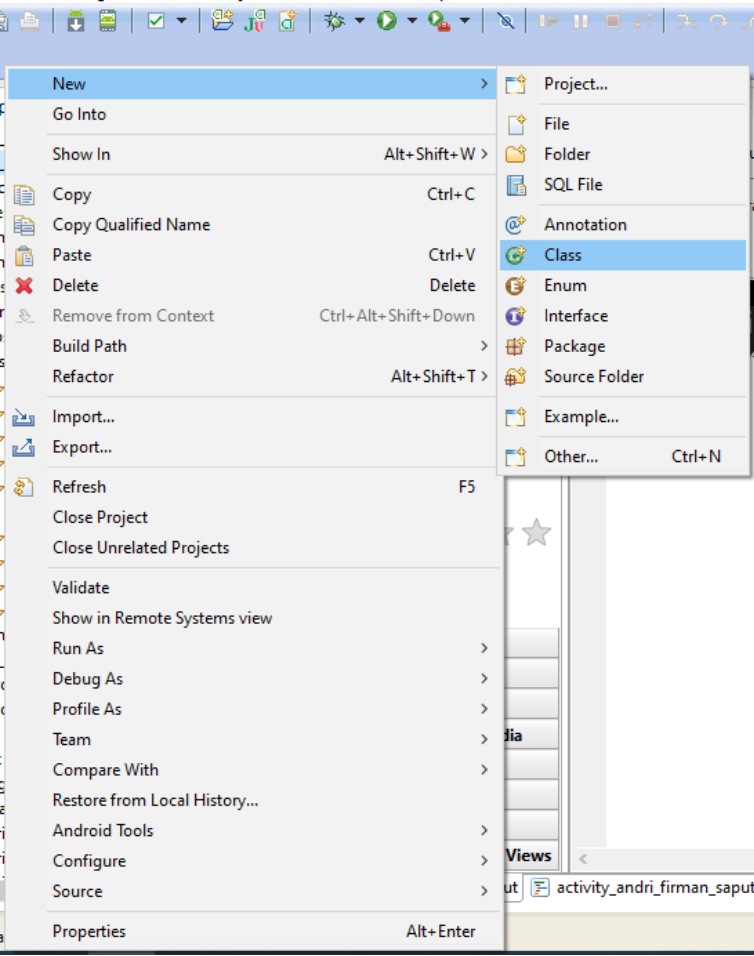
Buat activity baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Other...

9.

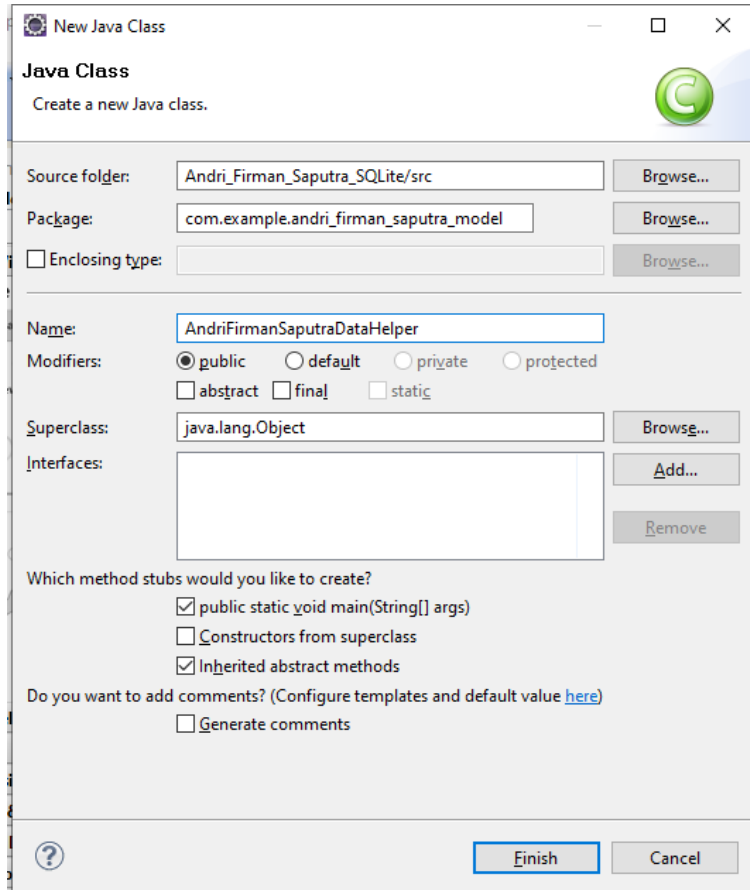


Pilih Android > Android Activity. Lalu, klik tombol next.

<p>10.</p>	 <p>Pilih 'BlankActivity'. Kemudian, klik tombol next.</p>	<p>06/07/2023</p>	
<p>11.</p>	 <p>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.</p>	<p>06/07/2023</p>	

12.	 <p>Berikut adalah tampilan dari 'activity_andri_firman_saputra_add_sqlite.xml'.</p>	06/07/2023	
13.	 <p>Buat class baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Class.</p>	06/07/2023	

14.



New Java Class

Create a new Java class.

Source folder:

Package:

☐ Enclosing type:

Name:

Modifiers: ☒ public ☐ default ☐ private ☐ protected
☐ abstract ☐ final ☐ static

Superclass:

Interfaces:

Which method stubs would you like to create?

☒ public static void main(String[] args)

☐ Constructors from superclass

☒ Inherited abstract methods

Do you want to add comments? (Configure templates and default value [here](#))

☐ Generate comments

06/07/2023

Pada Package isi dengan 'com.example.andri_firman_saputra_model' dan Name dengan 'AndriFirmanSaputraDataHelper'. Lalu, klik tombol finish.

15.

```
ndri_firman_saputra_model/AndriFirmanSaputraDataHelper.java - Eclipse
Run Window Help

package com.example.andri_firman_saputra_model;

import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;
import android.database.sqlite.SQLiteStatement;
import android.util.Log;

public class AndriFirmanSaputraDataHelper {

    private static final String DATABASE_NAME = "notepad.db";
    private static final int DATABASE_VERSION = 1;
    private static final String TABLE_NAME = "notes";
    private Context context;
    private SQLiteDatabase db;
    private SQLiteStatement insertStmt;
    private static final String INSERT = "insert into " + TABLE_NAME + "(judul, isi) values (?, ?)";

    public AndriFirmanSaputraDataHelper(Context context) {
        this.context = context;
        OpenHelper openHelper = new OpenHelper(this.context);
        this.db = openHelper.getWritableDatabase();
        this.insertStmt = this.db.compileStatement(INSERT);
    }

    private static class OpenHelper extends SQLiteOpenHelper {
        OpenHelper(Context context) {
            super(context, DATABASE_NAME, null, DATABASE_VERSION);
        }
    }
}
```

06/07/2023

Pada file 'AndriFirmanSaputraDataHelper.java' tambahkan script seperti gambar di atas.

16.

```
'ndri_firman_saputra_sqlite/AndriFirmanSaputraSQLite.java - Eclipse
Run Window Help

AndriFirmanSaputraSQLite.j... AndriFirmanSaputraAddSQ... activity_andri_firman_sap...

public class AndriFirmanSaputraSQLite extends Activity implements OnClickLi...

    ListView listView;
    SimpleCursorAdapter adapter;

    @SuppressWarnings("deprecation")
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_andri_firman_saputra_sqlite);

        listView = (ListView) findViewById(R.id.listView1);
        listView.setOnItemClickListener(this);

        findViewById(R.id.tambahButton).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.refreshButton).setOnClickListener(this);

        AndriFirmanSaputraDataHelper dh = new AndriFirmanSaputraDataHelper(this);
        Cursor c = dh.getAll();
        String[] from = new String[]{"judul", "isi"};
        int[] to = new int[]{R.id.text1, R.id.text2};

        try {
            adapter = new SimpleCursorAdapter(this, android.R.layout.simple_list_item_1, c, from, to);
        } catch (Exception ex) {
            // Handle the exception
        }

        listView.setAdapter(adapter);
    }
}
```

06/07/2023

Pada file 'AndriFirmanSaputraSQLite.java' tambahkan script seperti gambar di atas.

17.

```

/andri_firman_saputra_sqlite/AndriFirmanSaputraAddSQLiteActivity.java - Eclipse
t Run Window Help

import android.widget.Toast;

public class AndriFirmanSaputraAddSQLiteActivity extends Activity {

    AndriFirmanSaputraDataHelper dh;
    EditText judul, isi;
    int id = 0;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_andri_firman_saputra_add_sqlite);

        judul = (EditText) findViewById(R.id.judulEditText);
        isi = (EditText) findViewById(R.id.isiEditText);

        dh = new AndriFirmanSaputraDataHelper(this);

        if (getIntent().getExtras() != null) {
            id = getIntent().getIntExtra("_id", 0);
            Cursor c = dh.getId(id);

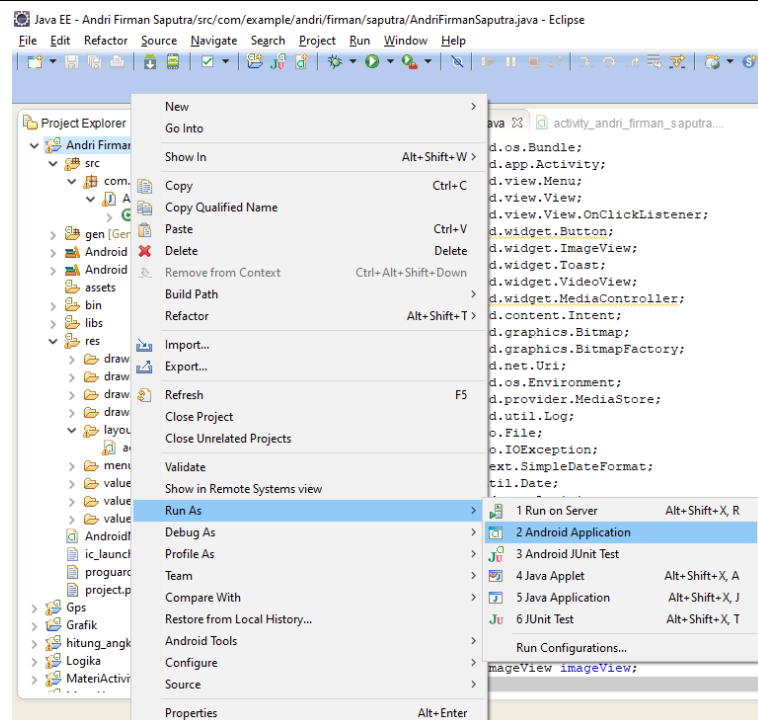
            if (c.moveToFirst()) { // Assuming there's only one record with
                do {
                    String strJudul = c.getString(c.getColumnIndex("judul"));
                    String strIsi = c.getString(c.getColumnIndex("isi"));
                    // TODO: Populate the field with the retrieved data
                } while (c.moveToNext());
            }
        }
    }
}

```

06/07/2023

Pada file 'AndriFirmanSaputraAddSQLite.java' tambahkan script seperti gambar di atas.

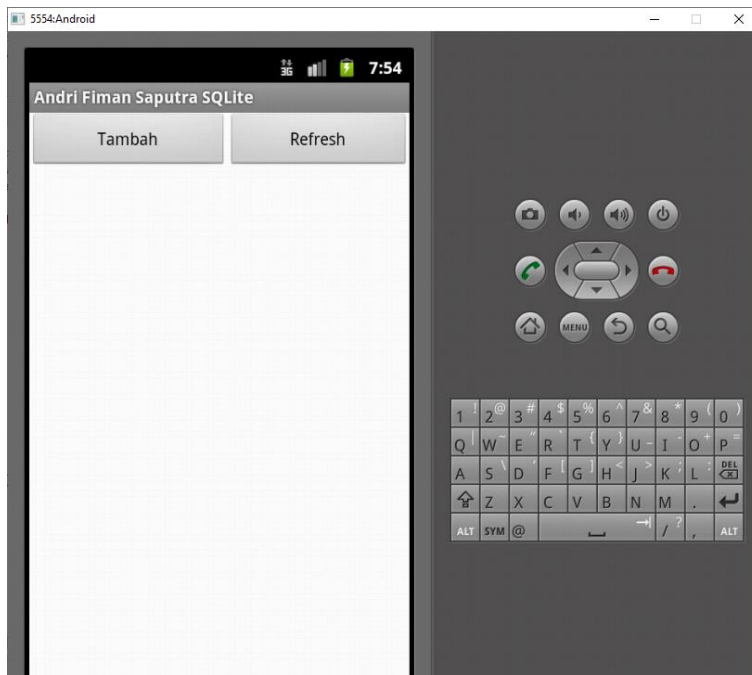
18.



06/07/2023

Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra SQLite'. Lalu, pilih Run As > Android Application.

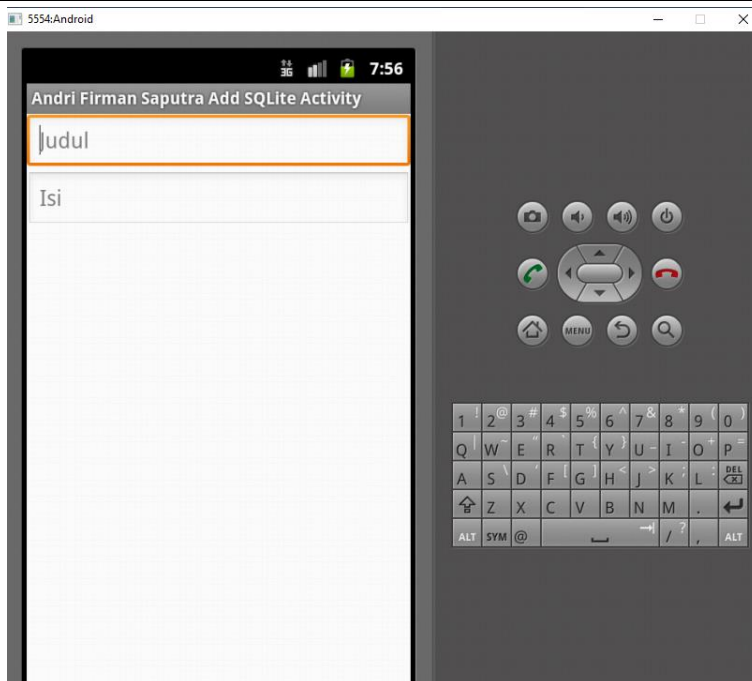
19.



06/07/2023

Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan.

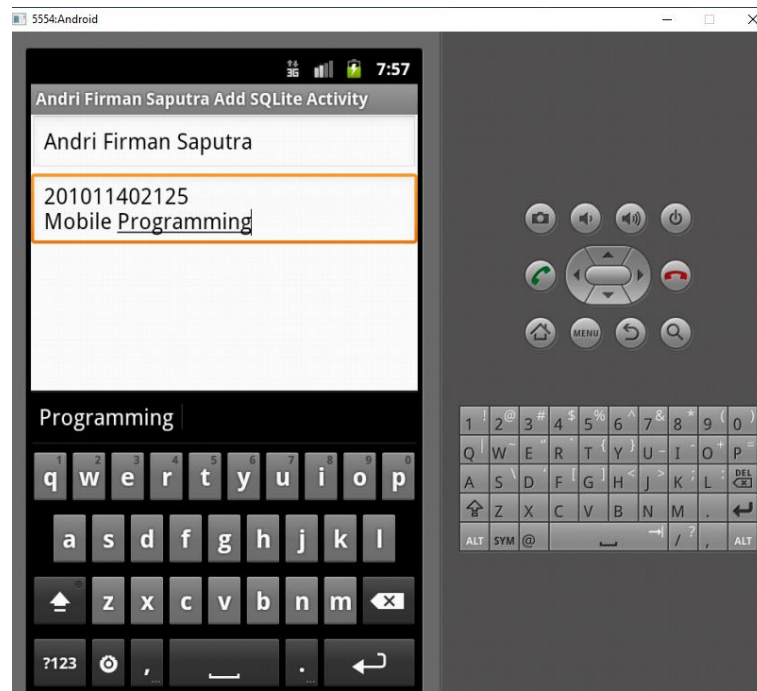
20.



06/07/2023

Tampilan di atas adalah ketika tombol tambah ditekan.

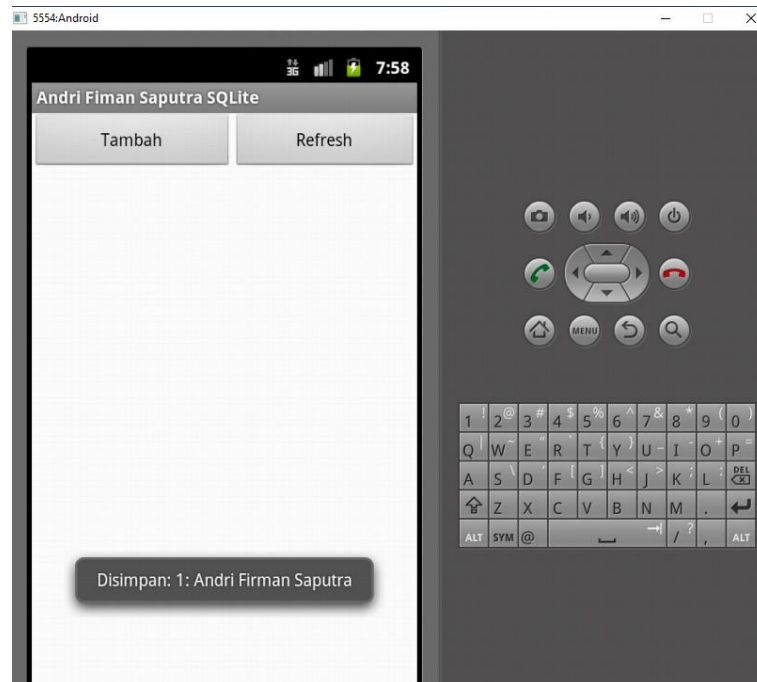
21.



06/07/2023

Tampilan di atas adalah mengisi data pada kolom.

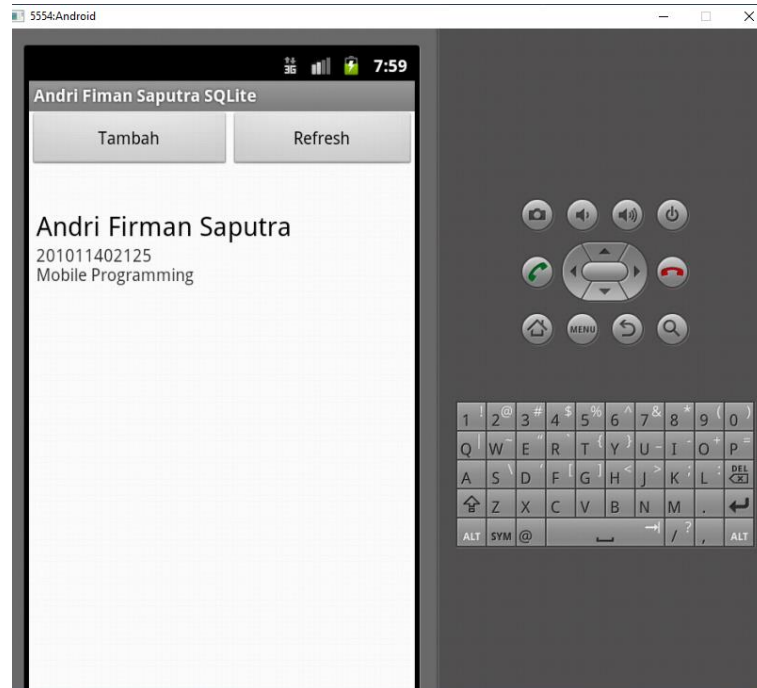
22.



06/07/2023

Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol kembali dan menampilkan alert bahwa berhasil menambahkan data.

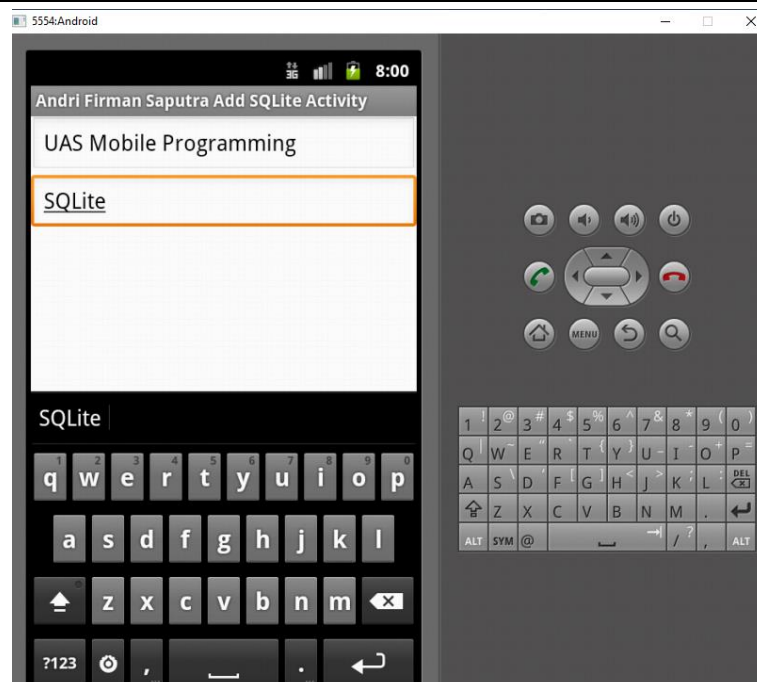
23.



06/07/2023

Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol refresh dan menampilkan data.

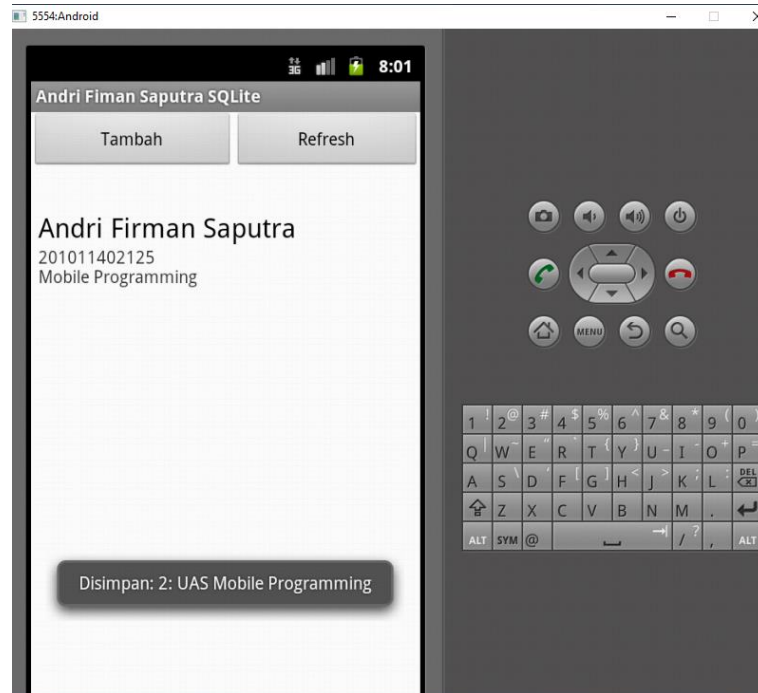
24.



06/07/2023

Menambahkan data baru.

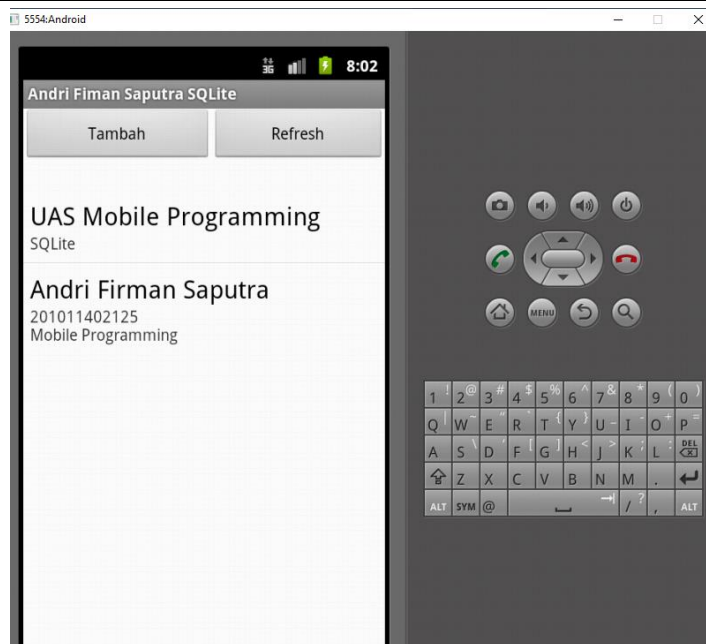
25.



06/07/2023

Berhasil menambahkan data baru, tetapi belum tampil karena belum di refresh.

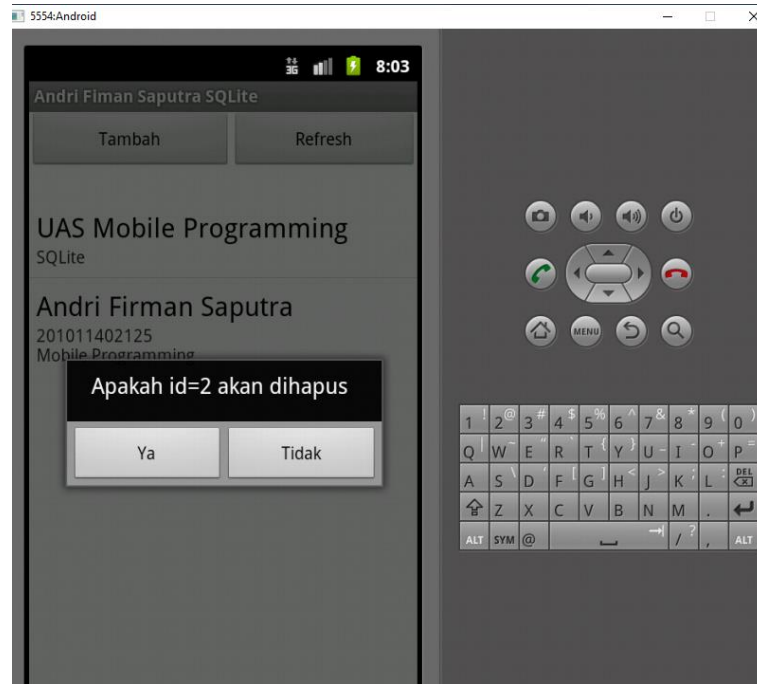
26.



06/07/2023

Berikut adalah tampilan saat tombol refresh di tekan.

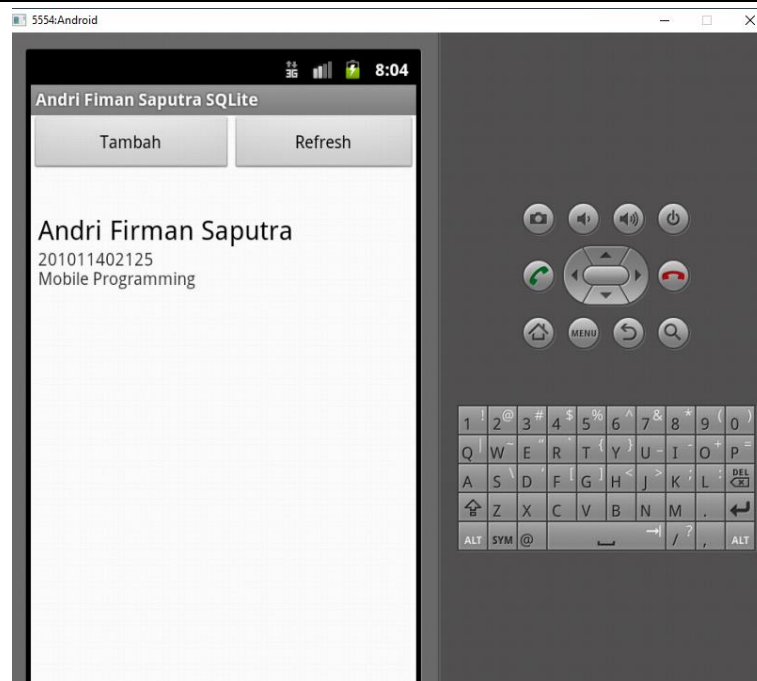
27.



06/07/2023

Berikut adalah tampilan saat list data 'UAS Mobile Programming' ditahan lama.

28.



06/07/2023

Berikut adalah tampilan saat menekan tombol 'Ya' maka data 'UAS Mobile Programming' berhasil terhapus dan menekan tombol refresh.