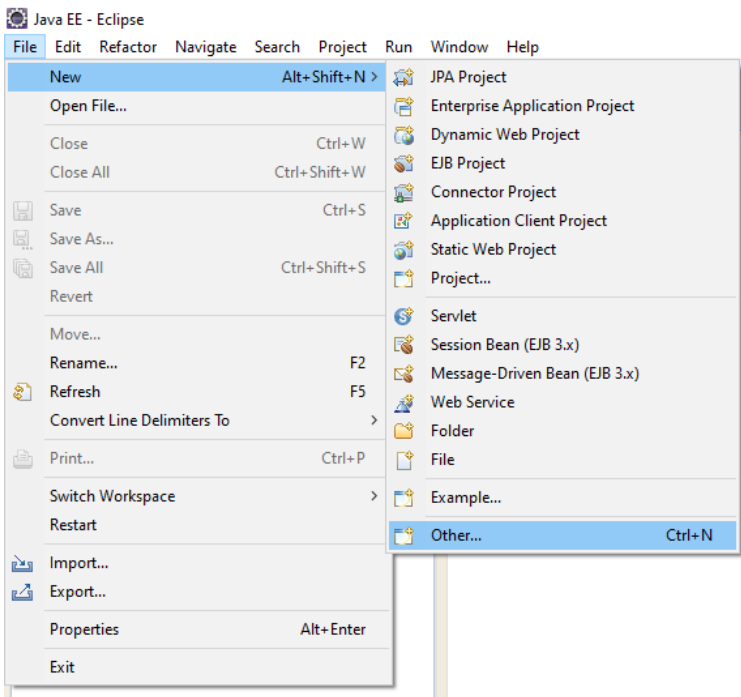Nama : Andri Firman Saputra
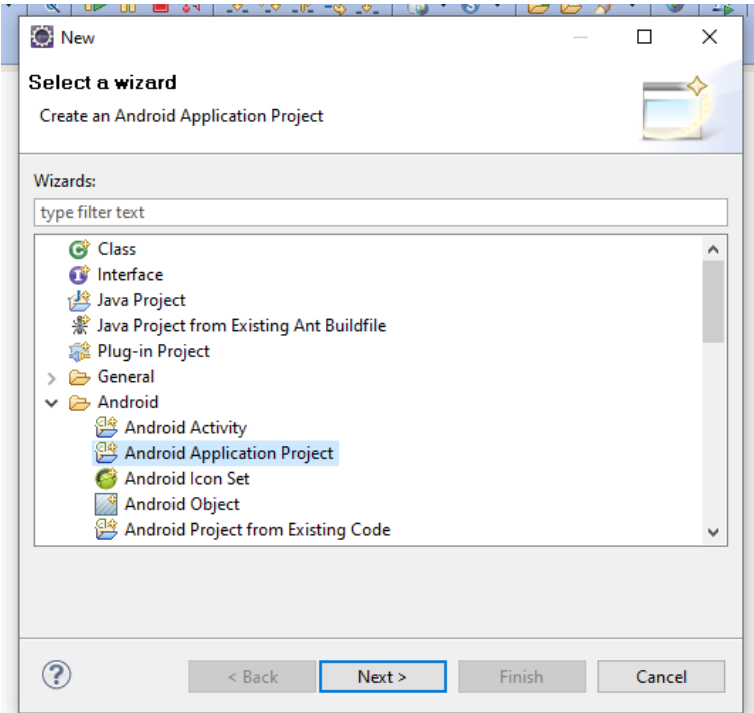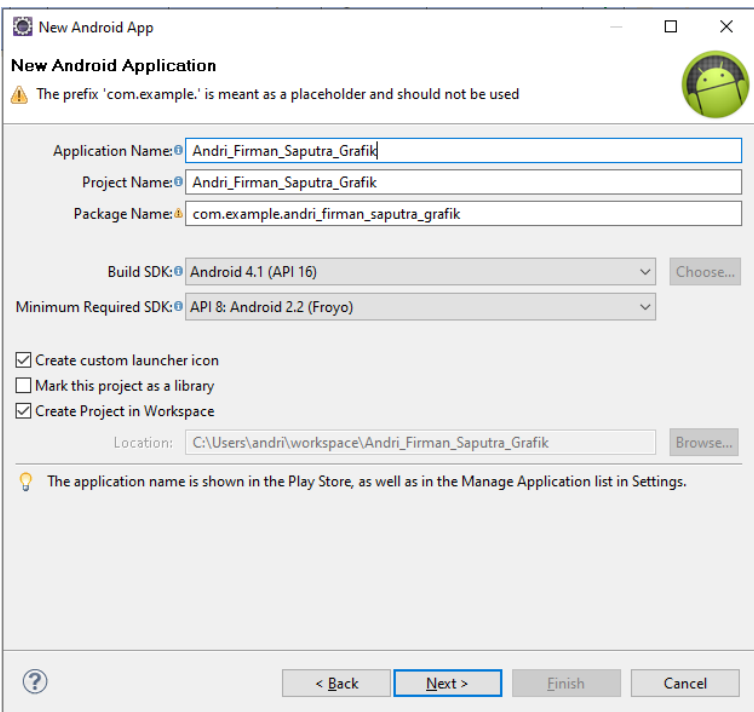
NIM   : 201011402125

Kelas : 06TPLP016
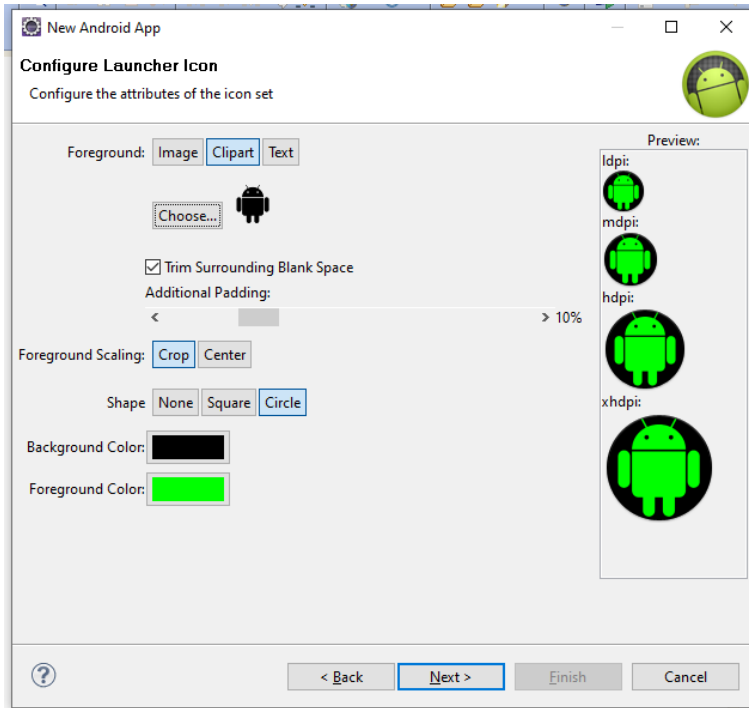
Tugas : UAS – Mobile Programming

Tabel Kegiatan Membuat Program Grafik Pertemuan 13

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

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

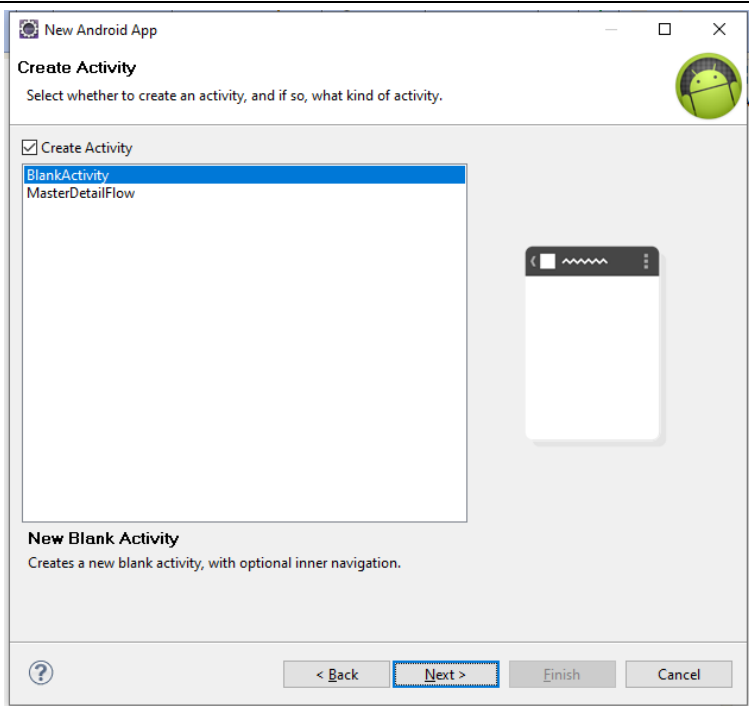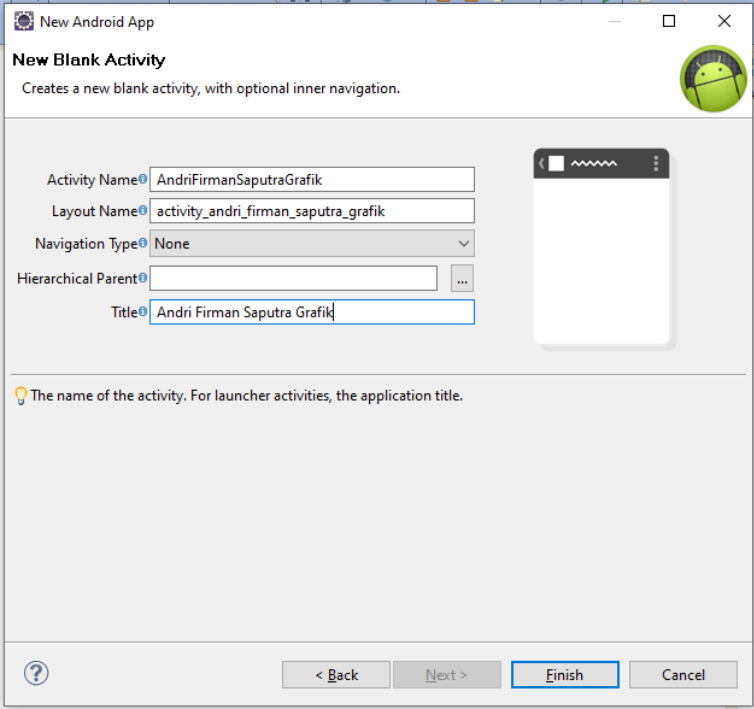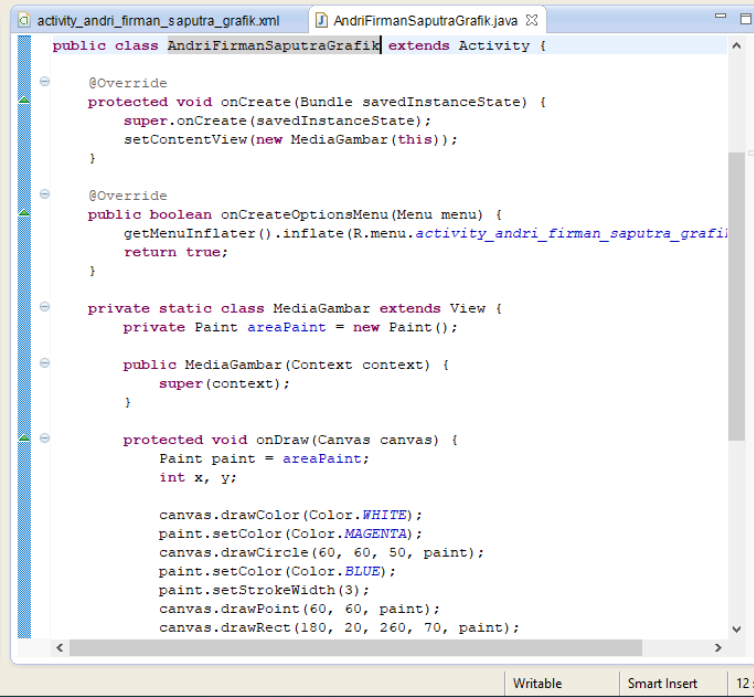| 4.	Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.	06/07/2023	
5.	Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next.	06/07/2023	

6.		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.		
7.		06/07/2023	
	Pada file 'AndriFirmanSaputraGrafik.java' tambahkan script seperti gambar di atas.		
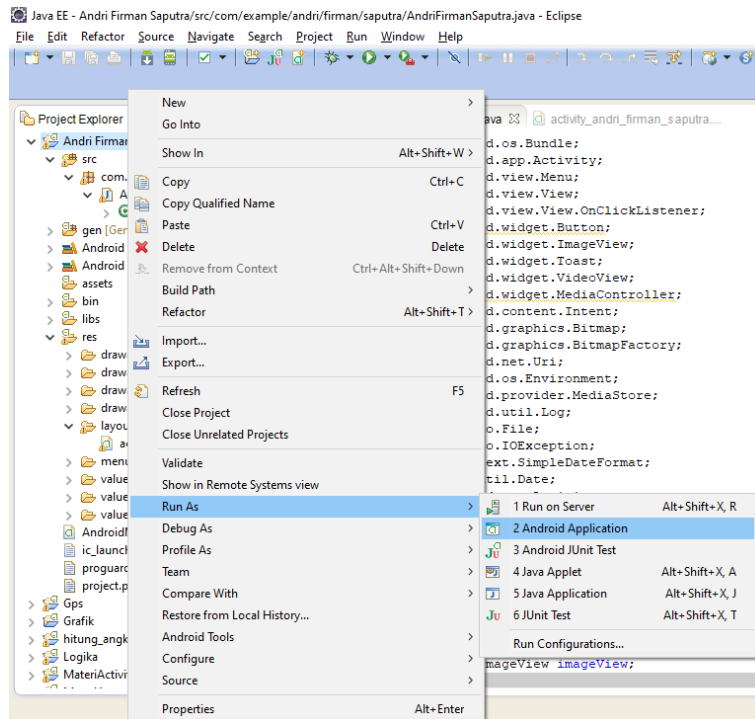
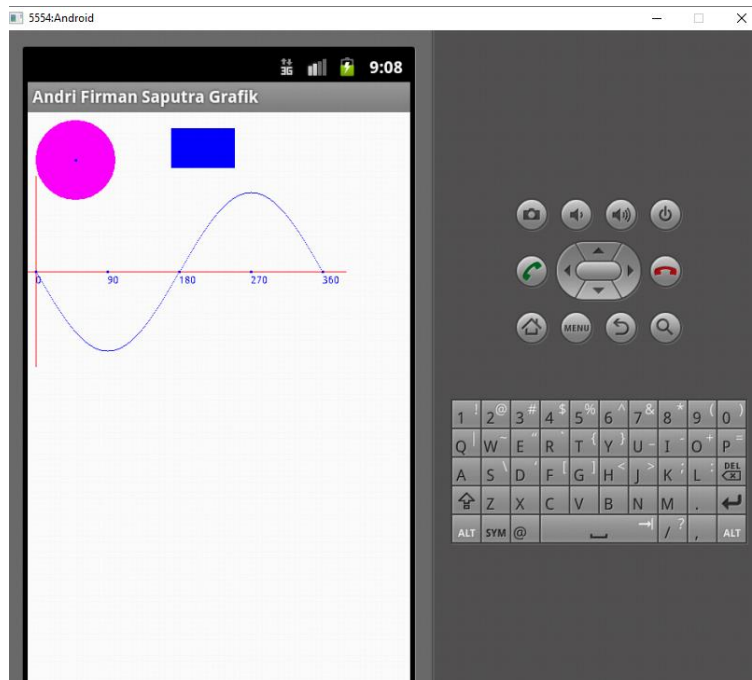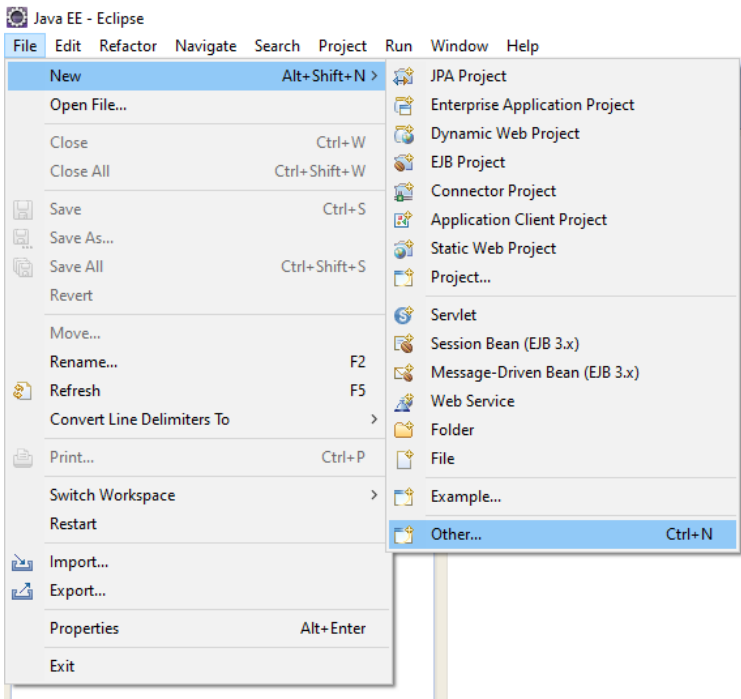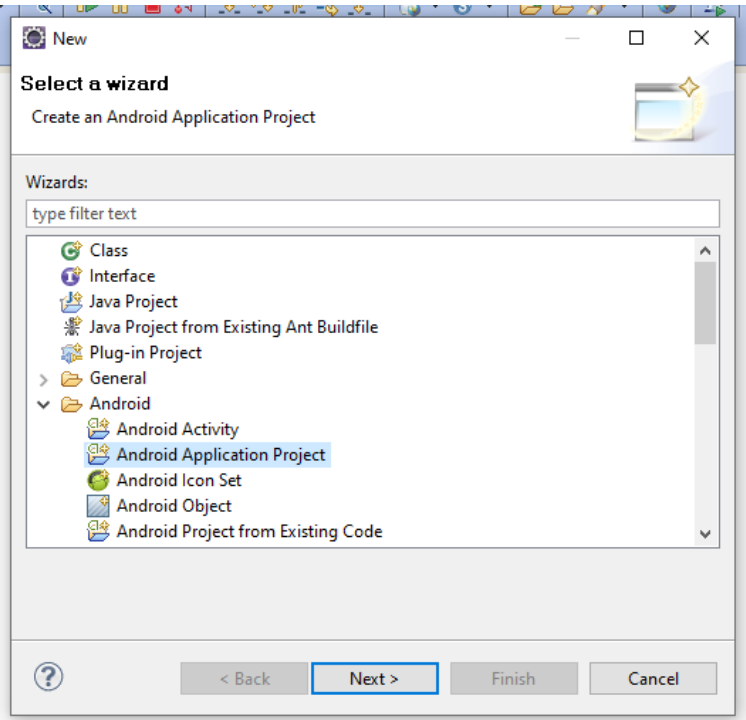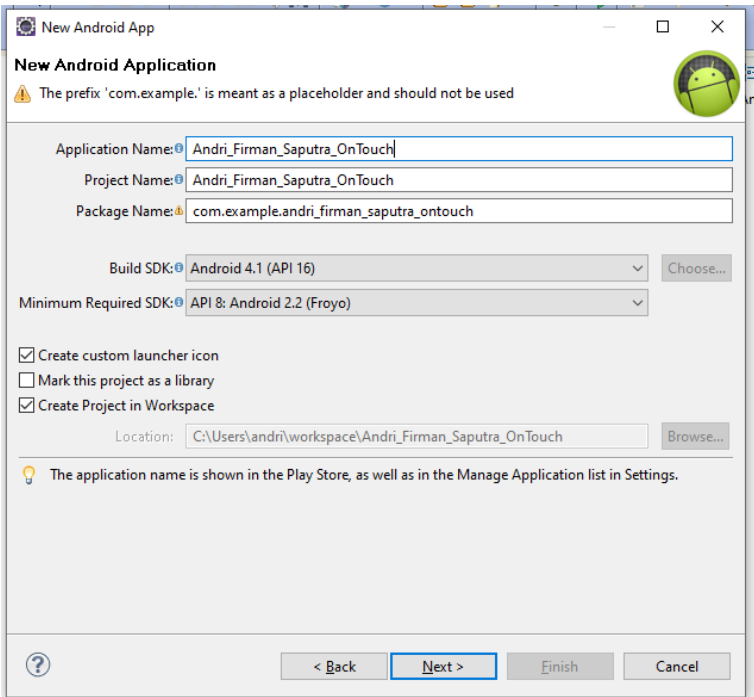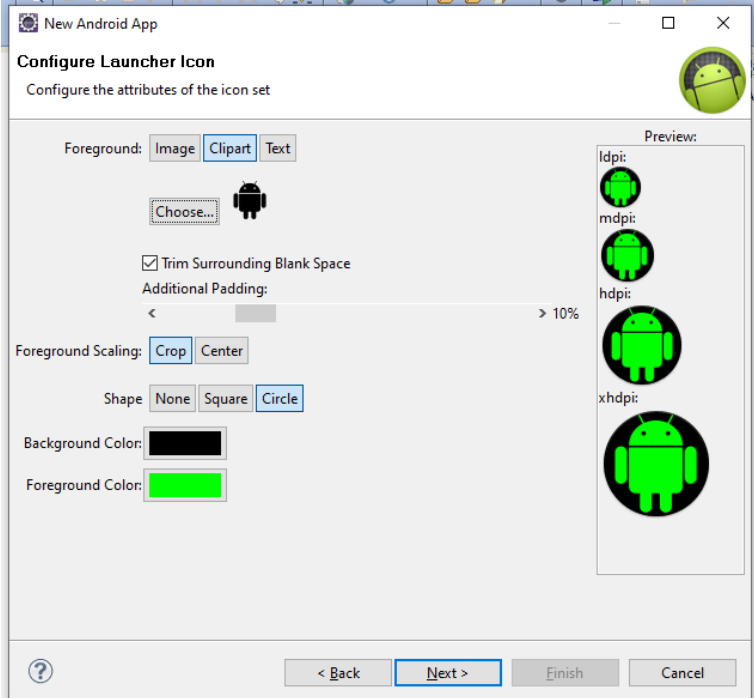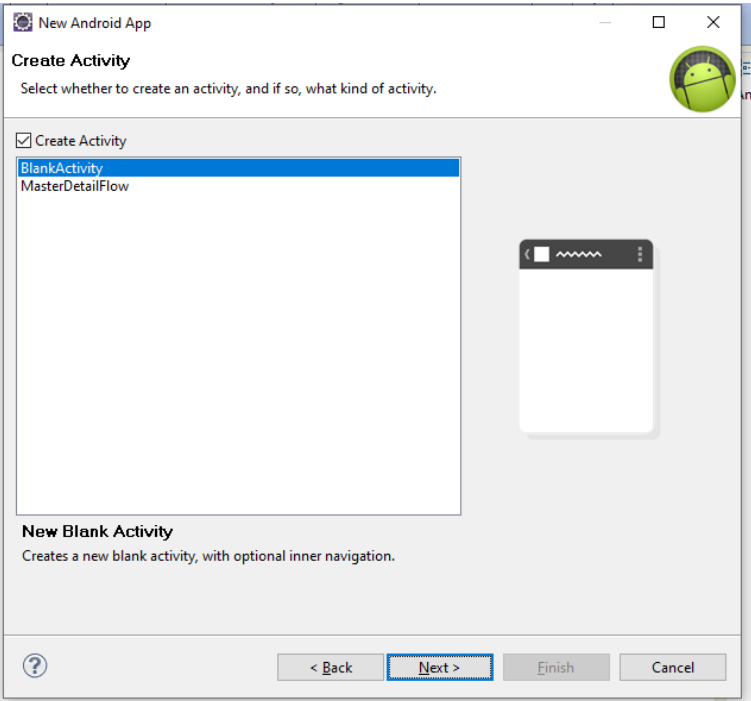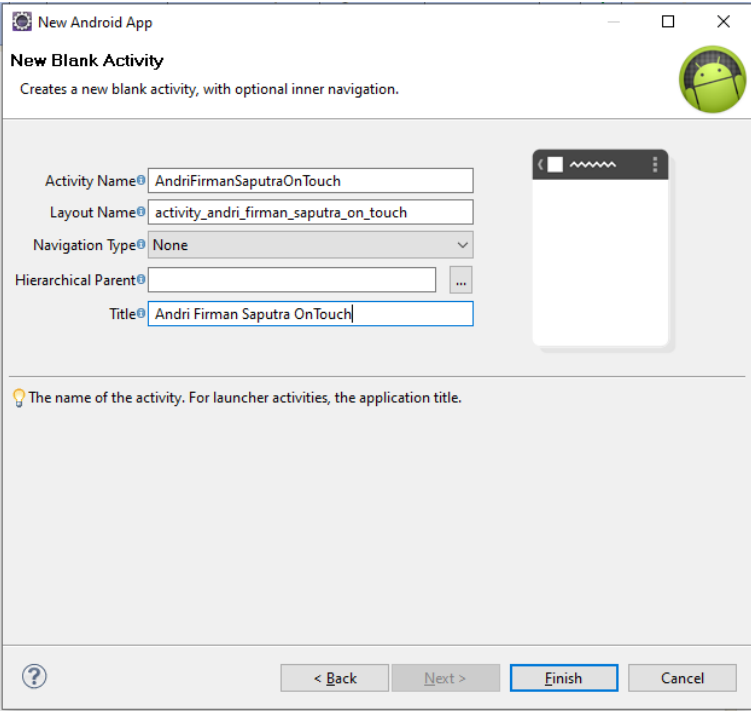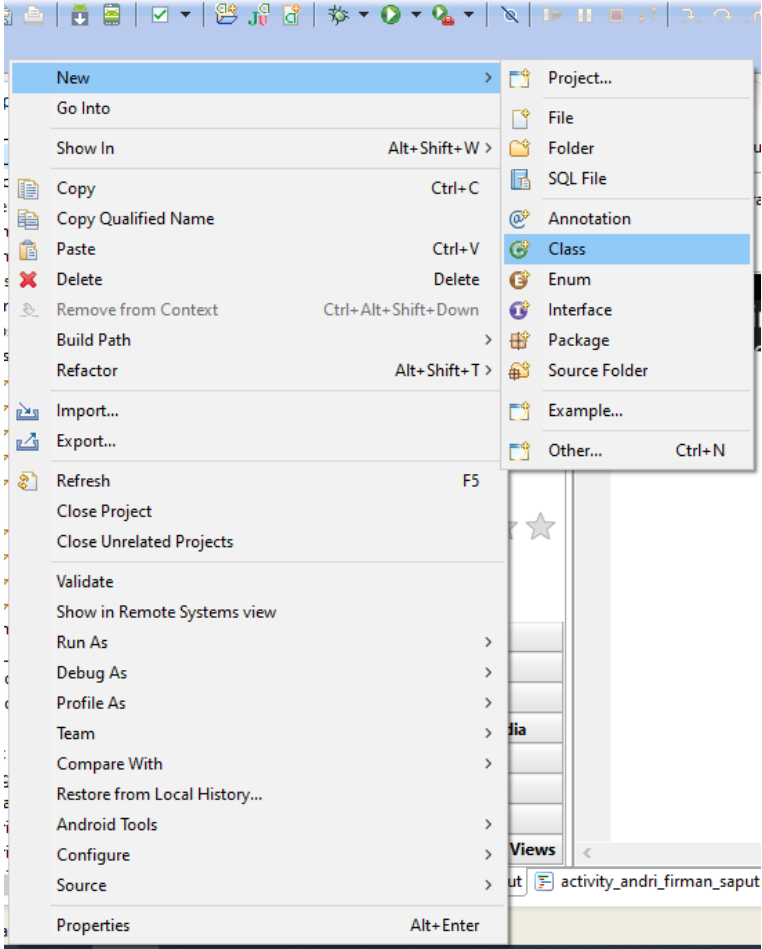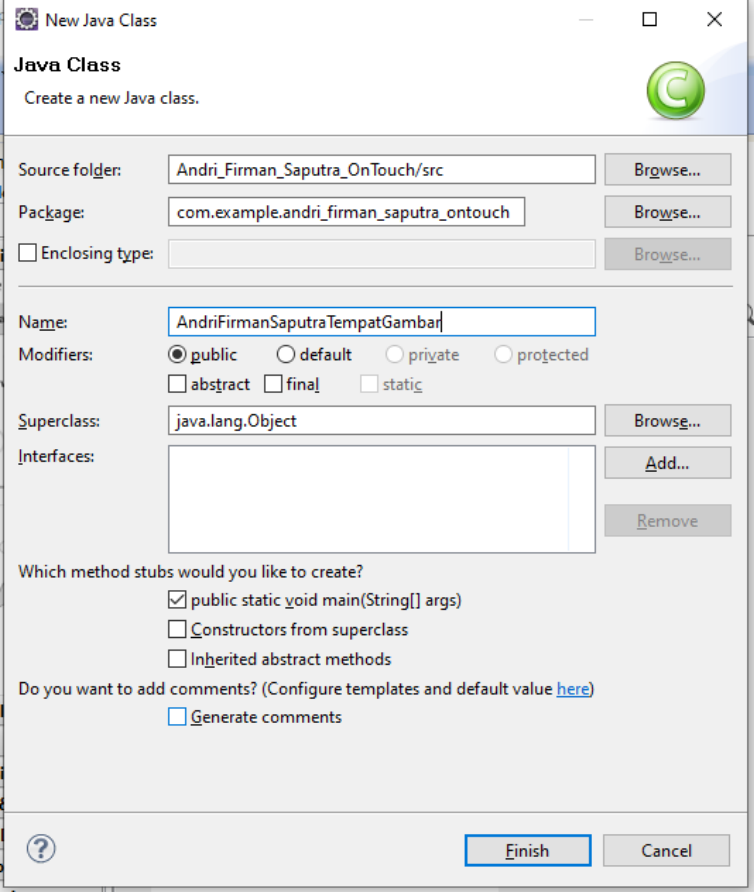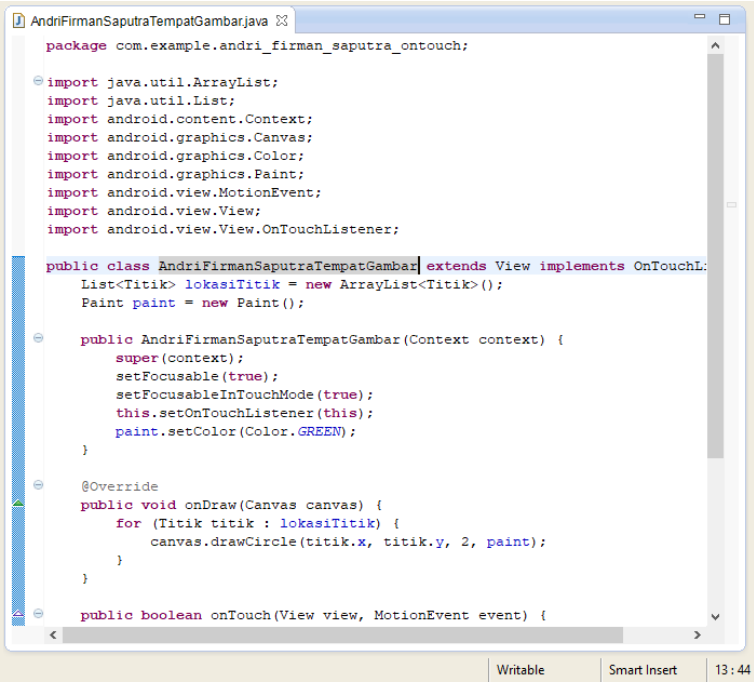| 8.		06/07/2023	
	Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra Grafik'. Lalu, pilih Run As > Android Application.		
9.		06/07/2023	
	Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan.		

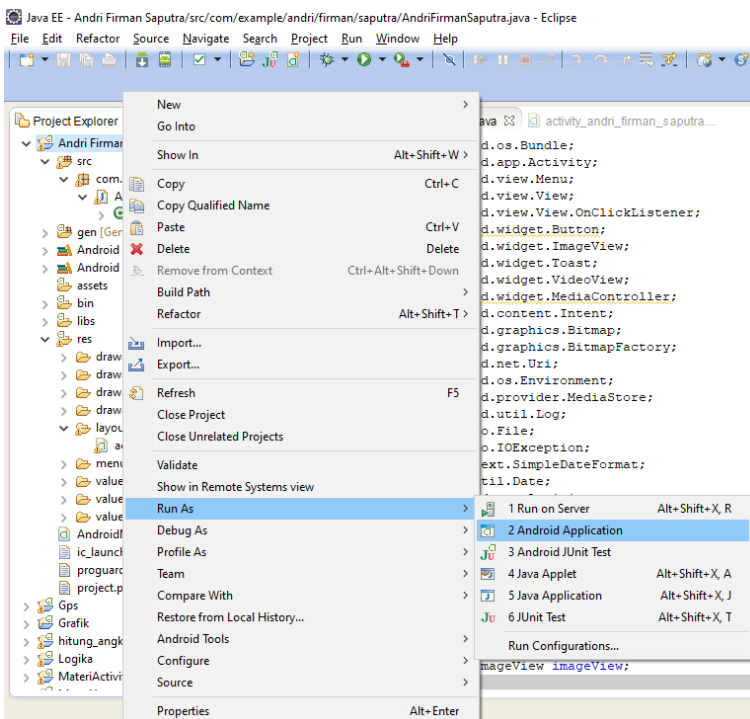## Tabel Kegiatan Membuat Program OnTouch Pertemuan 13

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

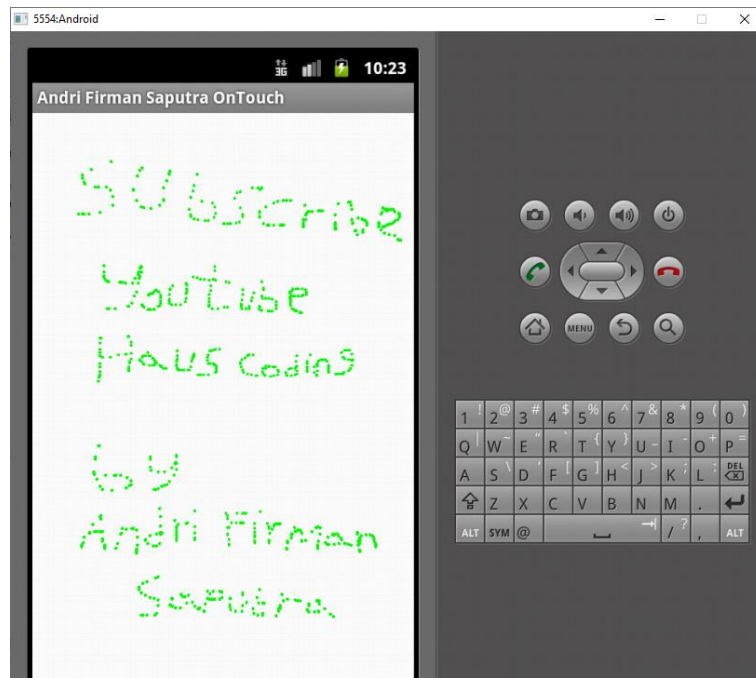|			
	Setelah tampil seperti gambar di atas, pilih menu Android > Android Application Project. Lalu, klik tombol next.		
3.	Isi Nama Aplikasi dengan 'Andri_Firman_Saputra_OnTouch'. Setelah itu, klik tombol next.	06/07/2023	
4.		06/07/2023	

		Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.		
5.	Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next.		06/07/2023	
6.			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.			
7.	Buat class baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Class.		06/07/2023	

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

		Pada file 'AndriFirmanSaputraTempatGambar.java' tambahkan script seperti gambar di atas.		
10.	

Pada file 'AndriFirmanSaputraOnTouch.java' tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 | |
| 11. | |

Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra OnTouch'. Lalu, pilih Run As > Android Application. | 06/07/2023 | |
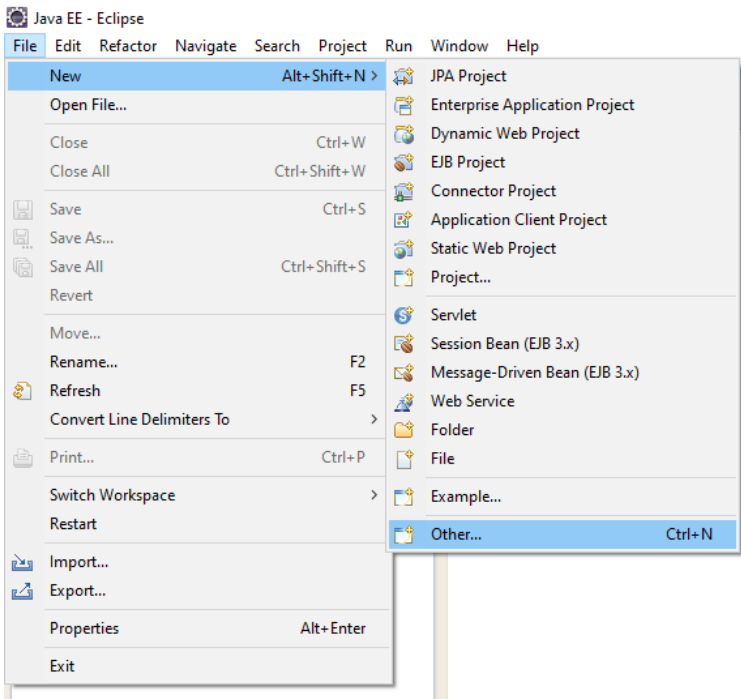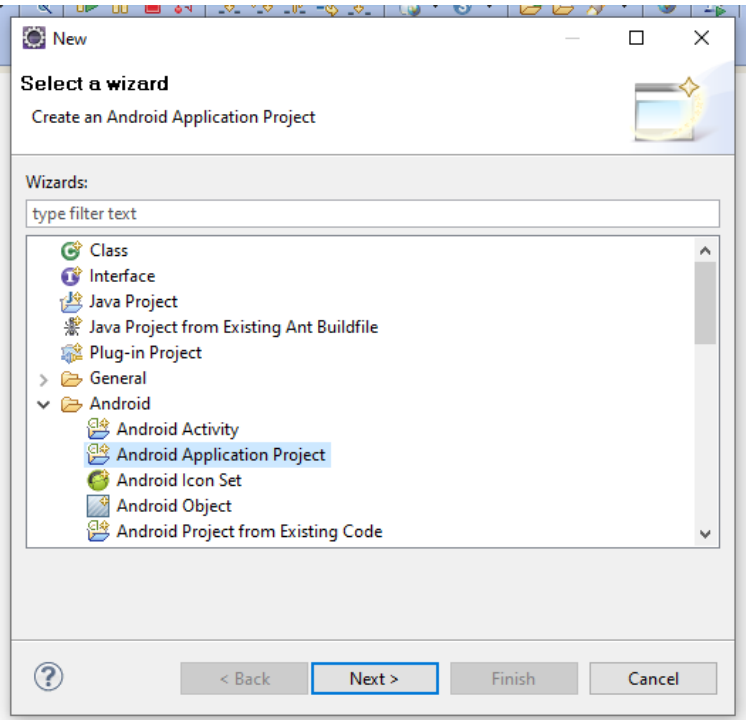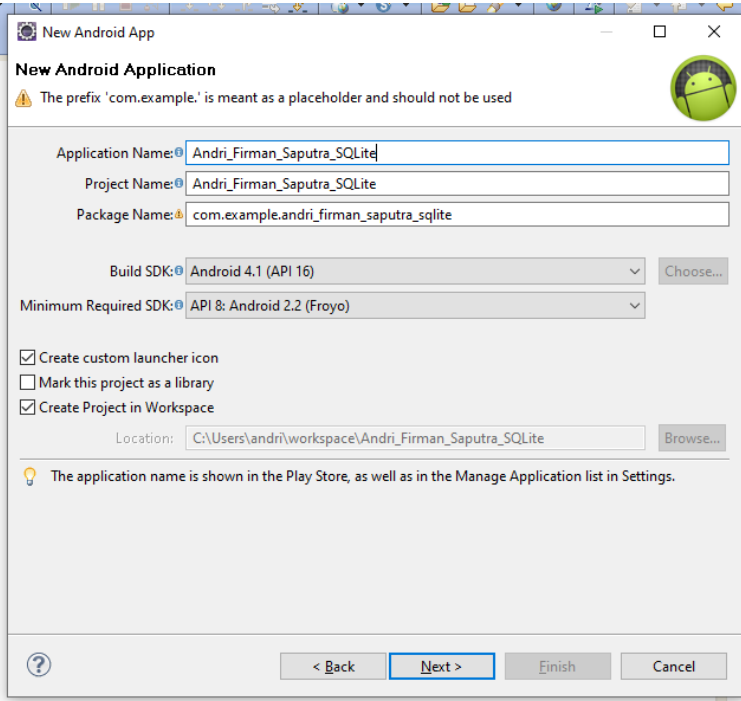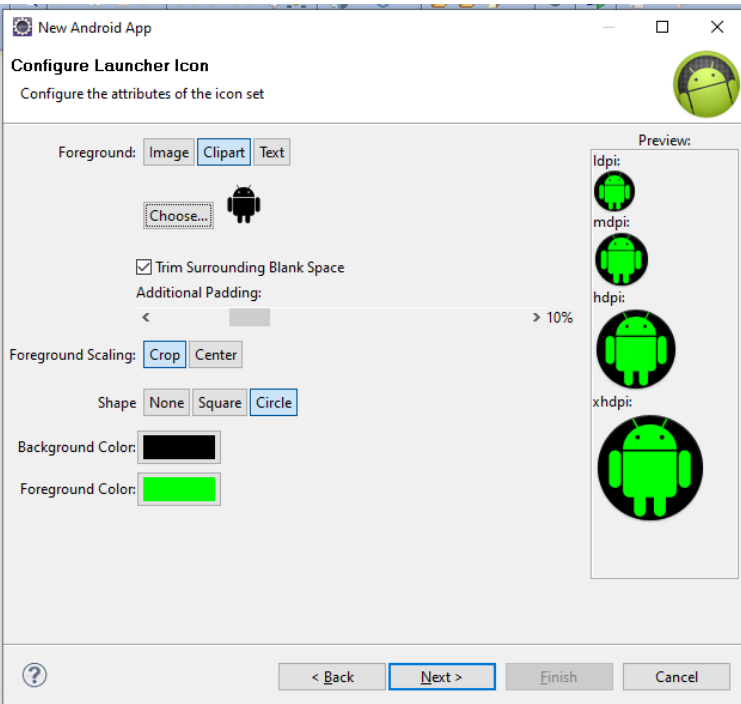
| 12. | Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan. | 06/07/2023 | |

Tabel Kegiatan Membuat Program SQLite Pertemuan 14

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

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

	Pilih Icon Android kemudian Background Color: hitam dan Foreground Color: hijau. Setelah itu, klik tombol next.			
5.

Pada bagian Create Activity, Centang kotak Create Activity. Lalu, pilih Blank Activity. Setelah itu, klik tombol next. | | 06/07/2023 | |
| 6. | | | 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.		
	7.	 Berikut adalah tampilan dari 'activity_andri_fiman_saputra_sqlite.xml'.	06/07/2023	
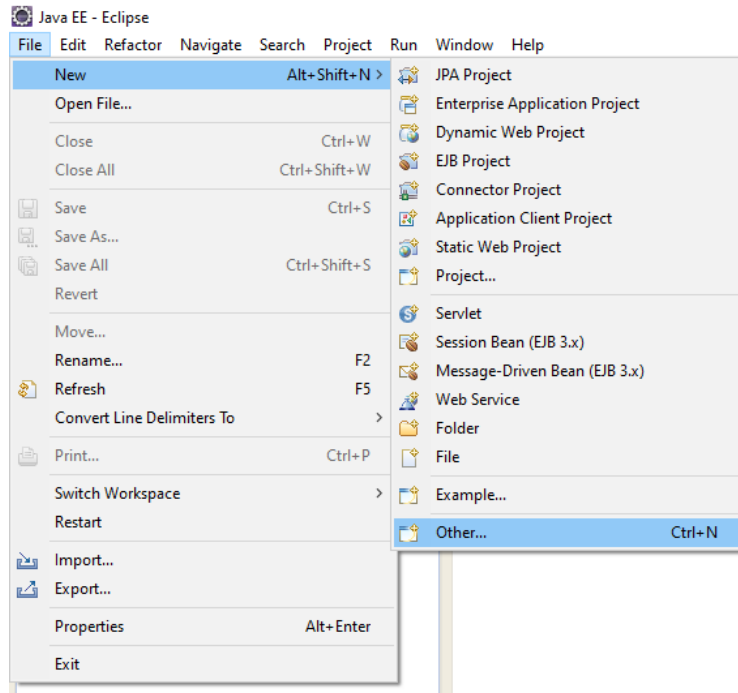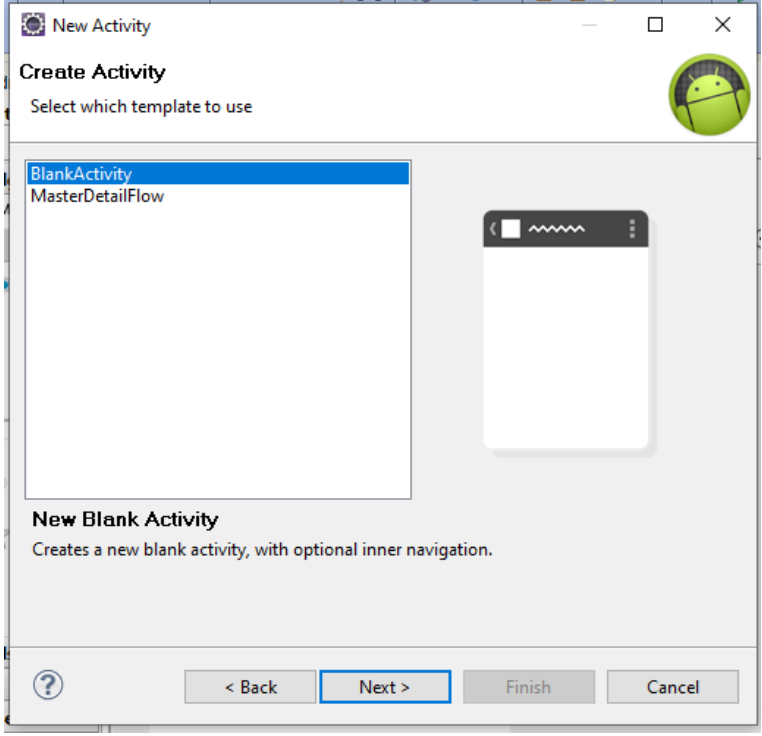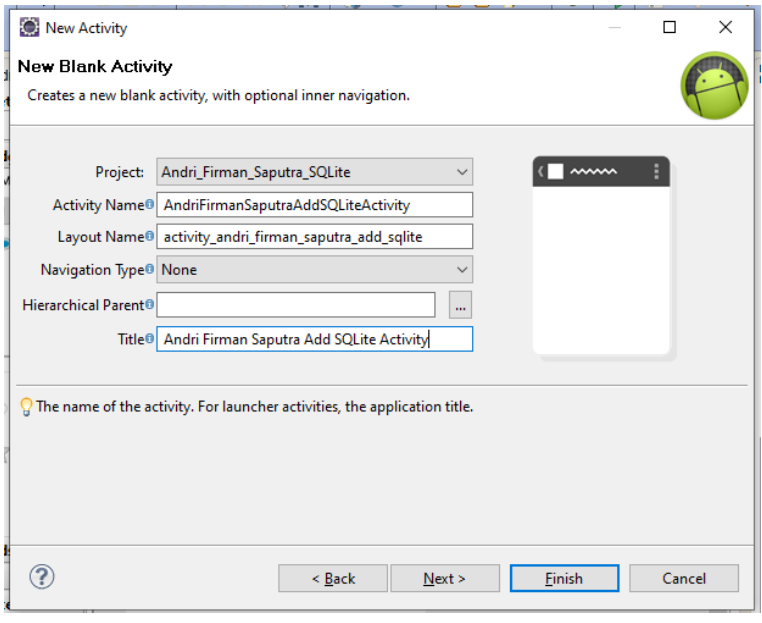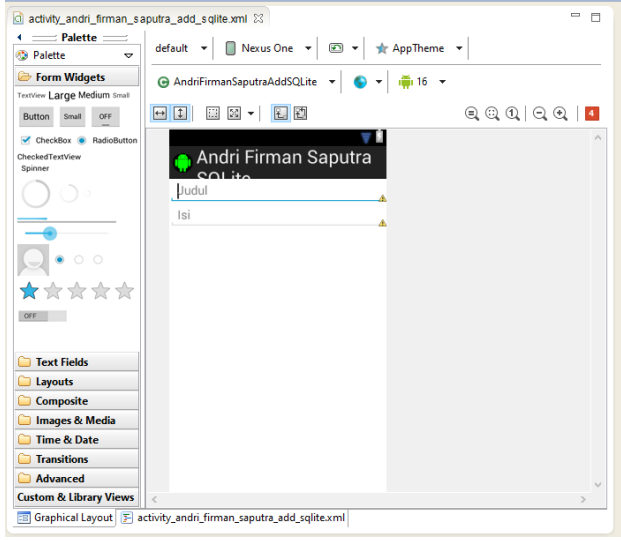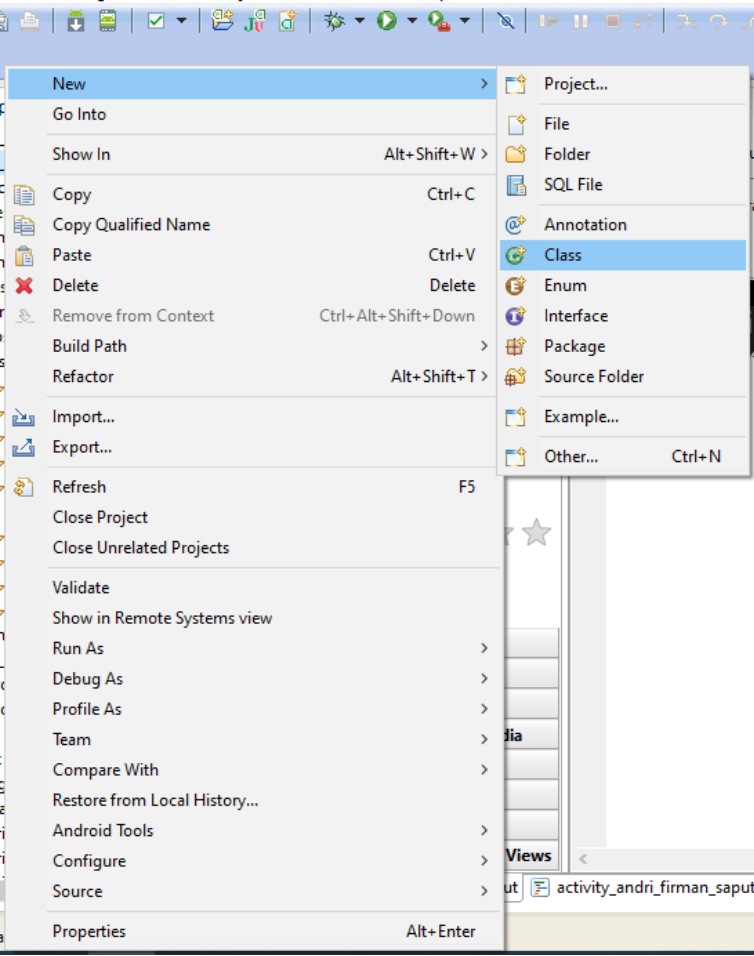
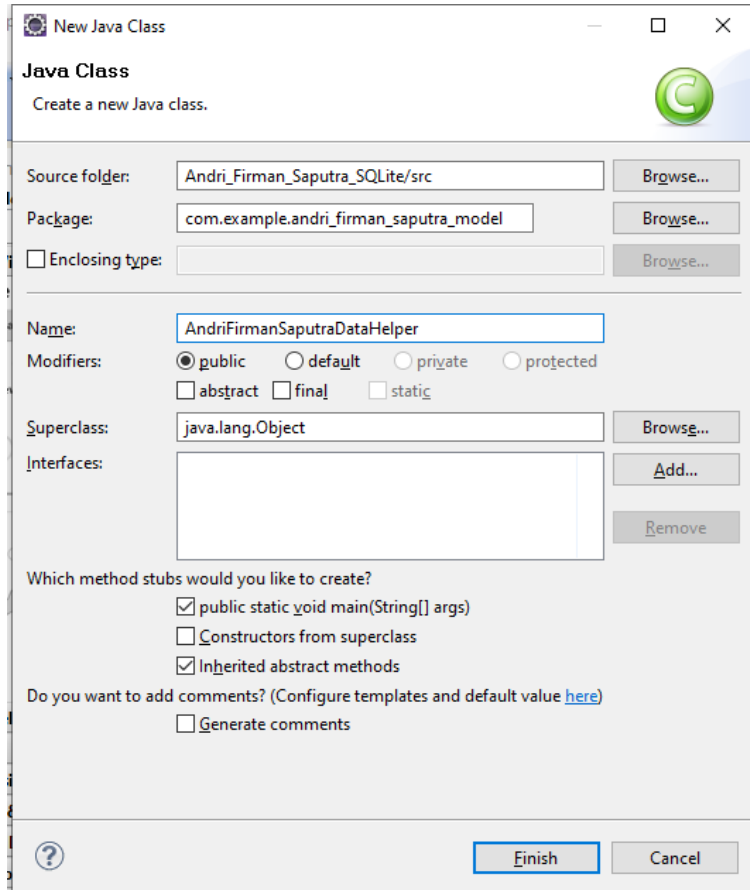| 8. | Buat activity baru dengan cara klik kanan pada nama project, pilih new > Other... | 06/07/2023 | |
| 9. | Pilih Android > Android Activity. Lalu, klik tombol next. | | |
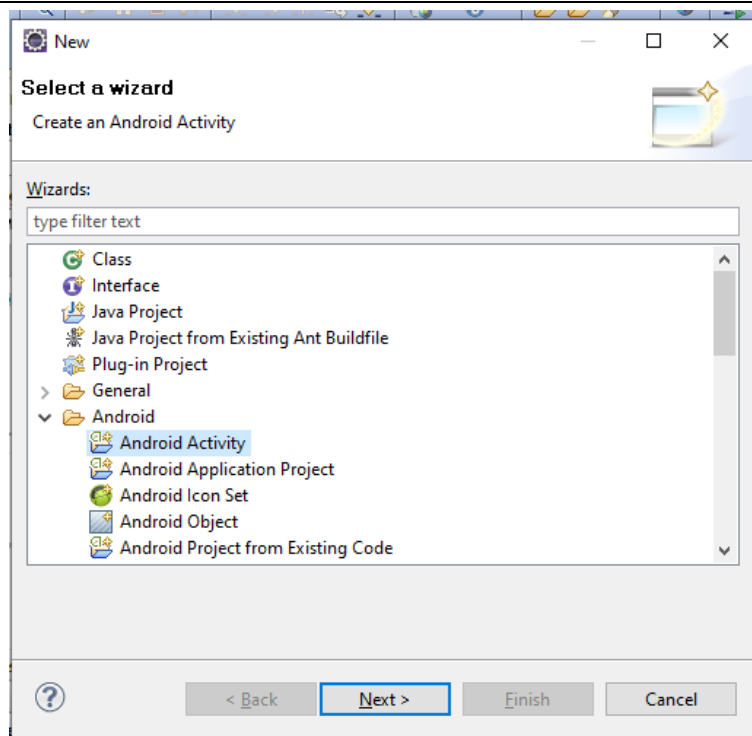
10.	 Pilih 'BlankActivity'. Kemudian, klik tombol next.	06/07/2023	
11.	 Isi Activity Name dengan 'AndriFirmanSaputraAddSQLiteActivity'. Lalu, ganti nama Layout Name dengan 'activity_andri_firman_saputra_add_sqlite', dan Title dengan 'Andri Firman Saputra Add SQLite Activity'. Setelah itu, klik tombol finish.	06/07/2023	

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

| 14. | | 06/07/2023 | |
| | Pada Package isi dengan 'com.example.andri_firman_saputra_model' dan Name dengan 'AndriFirmanSaputraDataHelper'. Lalu, klik tombol finish. | | |

| 15. | Pada file 'AndriFirmanSaputraDataHelper.java' tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 | |
| 16. | Pada file 'AndriFirmanSaputraSQLite.java' tambahkan script seperti gambar di atas. | 06/07/2023 | |

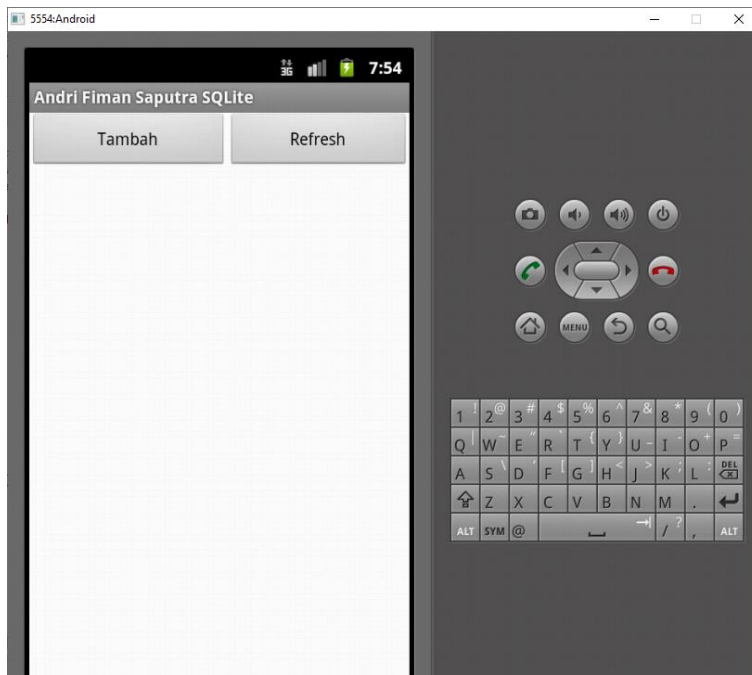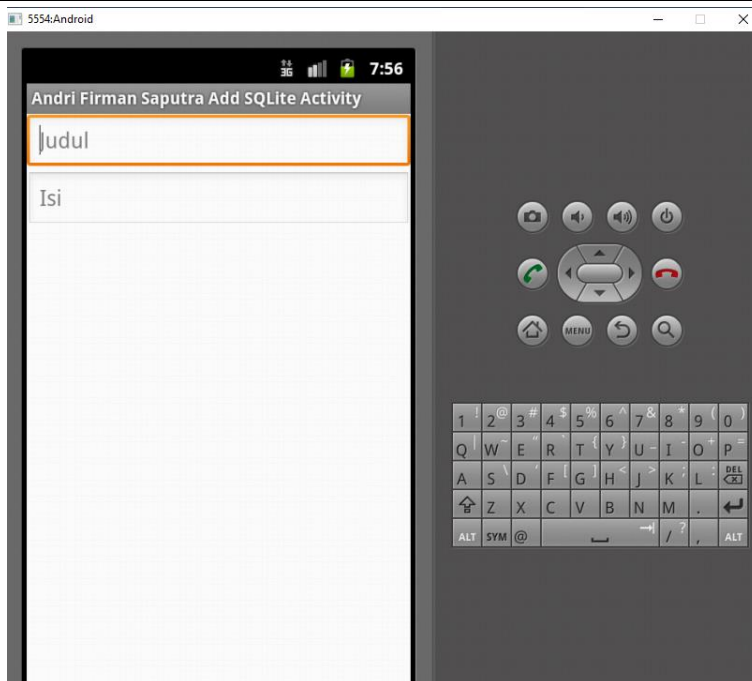| 17.	 Pada file 'AndriFirmanSaputraAddSQLite.java' tambahkan script seperti gambar di atas.	06/07/2023	
18.	 Untuk menjalankan aplikasi, klik kanan pada nama project 'Andri Firman Saputra SQLite'. Lalu, pilih Run As > Android Application.	06/07/2023	
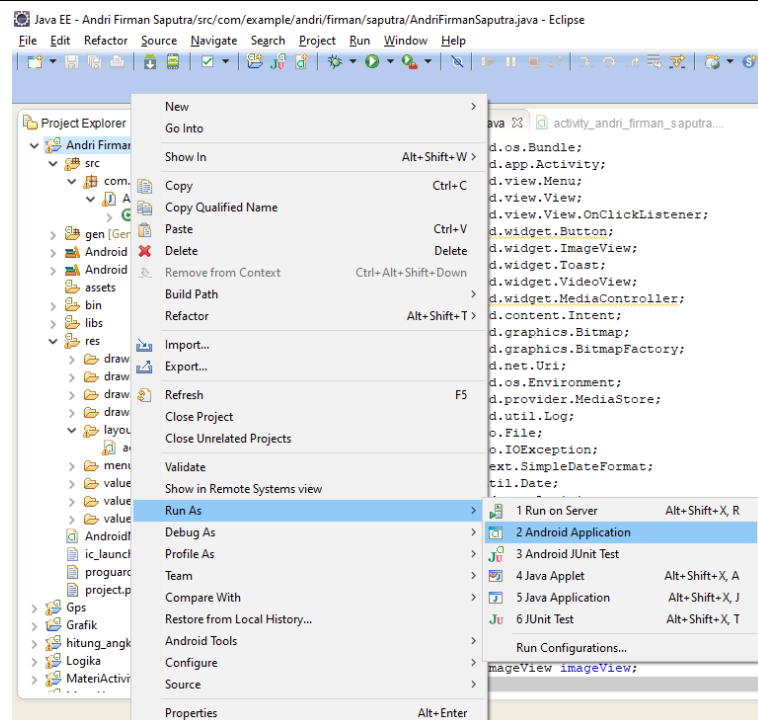
19.		06/07/2023	
	Berikut adalah tampilan dari aplikasi saat dijalankan.		
20.		06/07/2023	
	Tampilan di atas adalah ketika tombol tambah ditekan.		
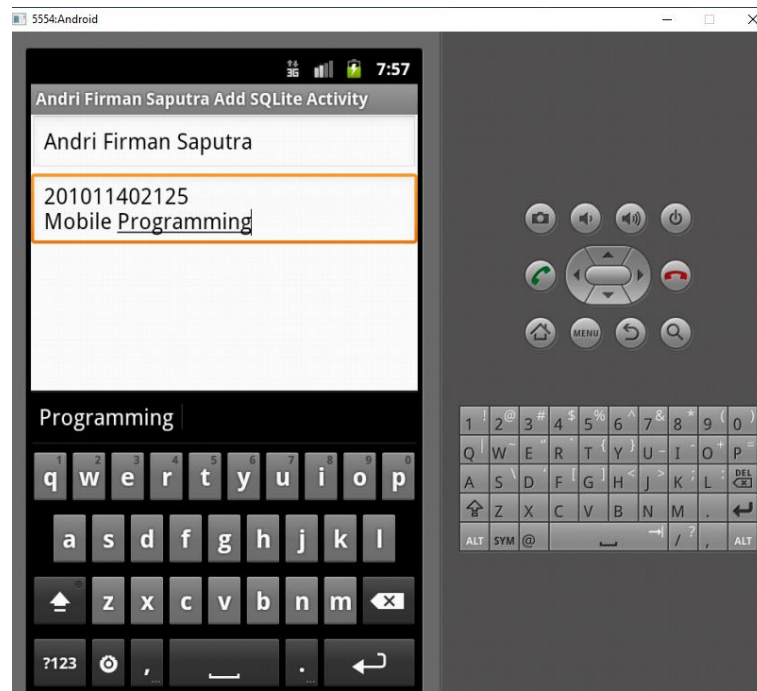
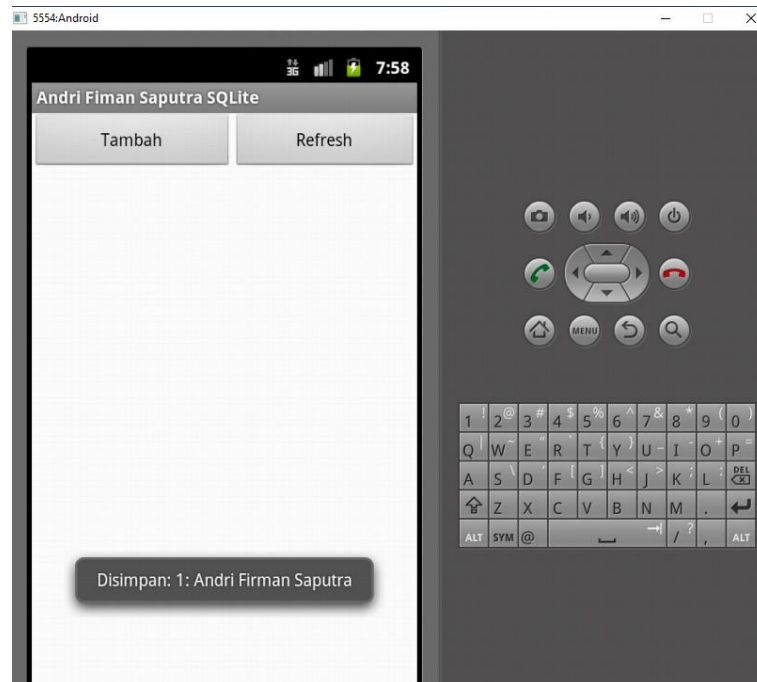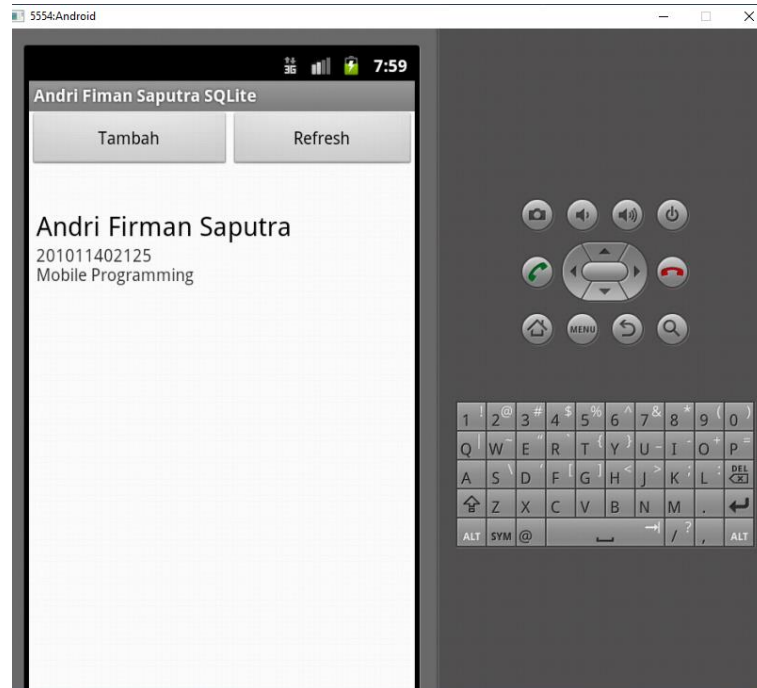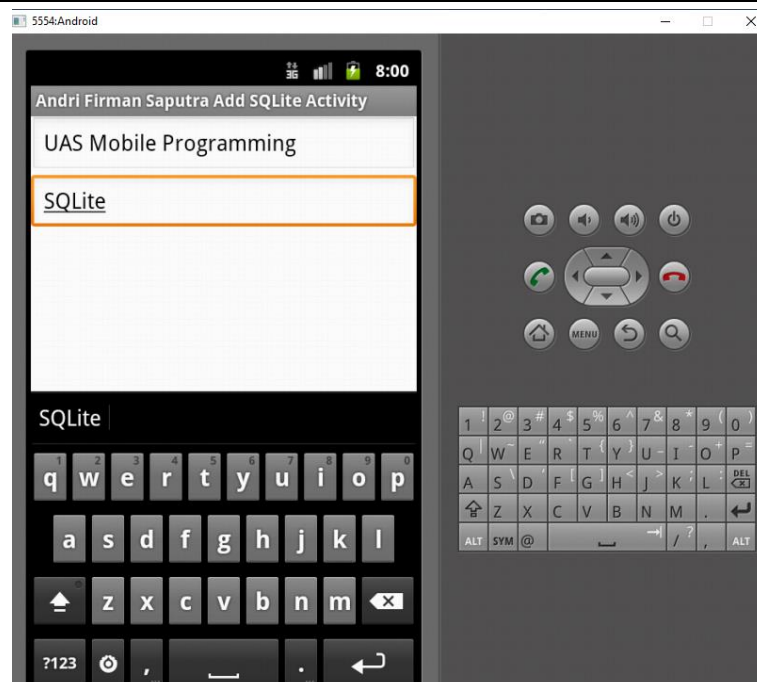| 21.		06/07/2023	
	Tampilan di atas adalah mengisi data pada kolom.		
22.		06/07/2023	
	Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol kembali dan menampilkan alert bahwa berhasil menambahkan data.		

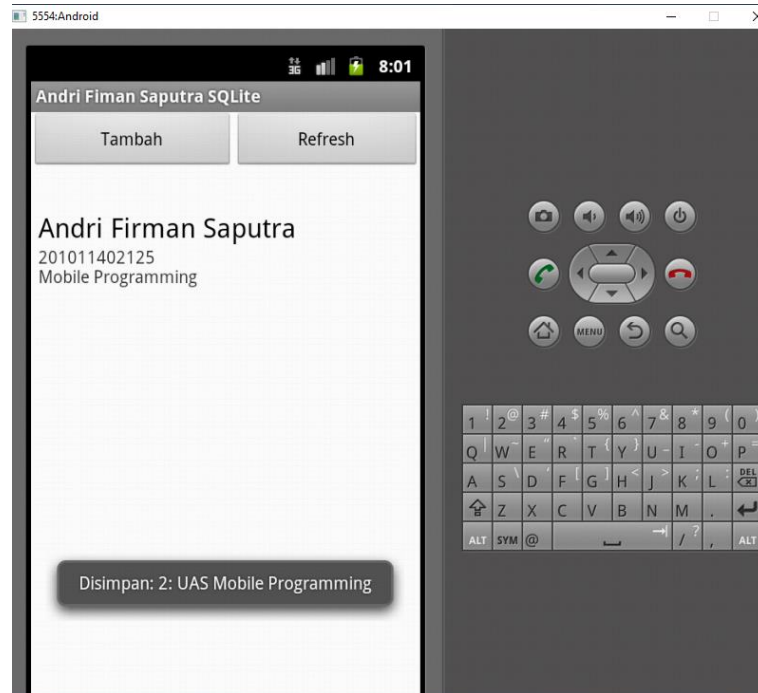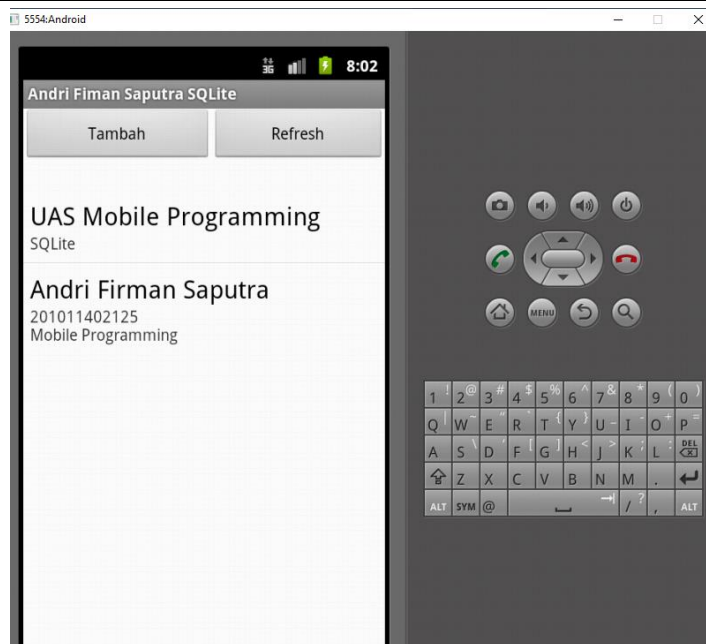| 23.	Tampilan di atas adalah ketika menekan tombol refresh dan menampilkan data.	06/07/2023	
24.	Menambahkan data baru.	06/07/2023	

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.		
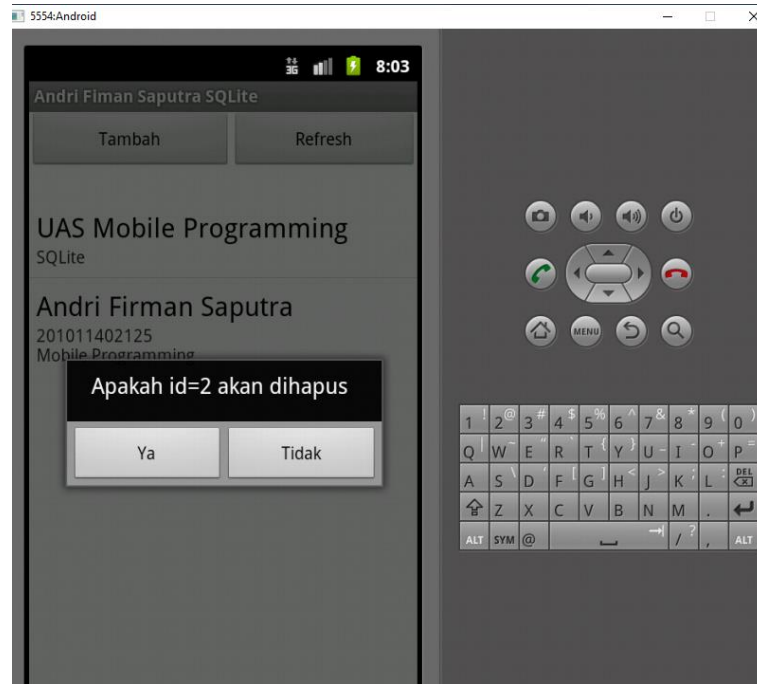
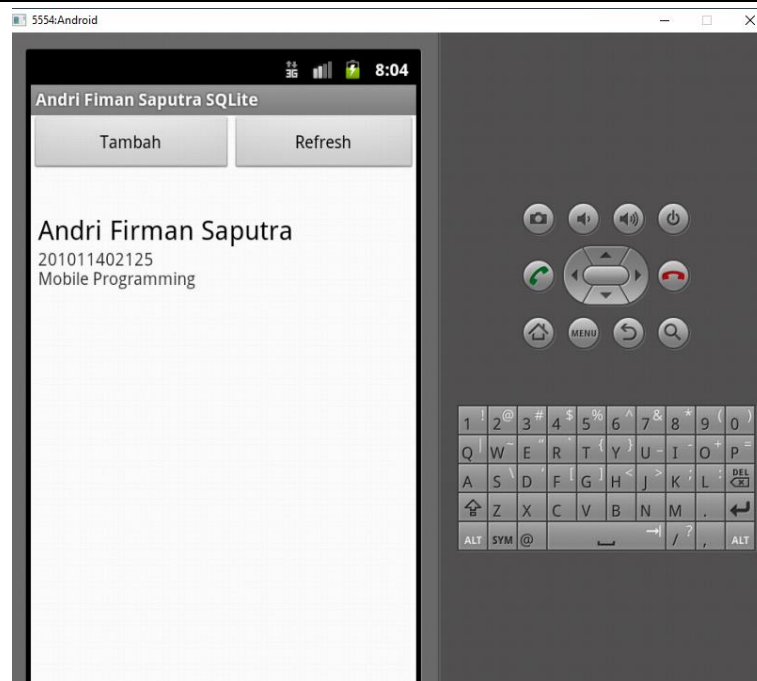| 27.		06/07/2023	
	Berikut adalah tampilan saat list data 'UAS Mobile Programming' ditahan lama.		
28.		06/07/2023	
	Berikut adalah tampilan saat menekan tombol 'Ya' maka data 'UAS Mobile Programming' berhasil terhapus dan menekan tombol refresh.		