

**Laporan Workshop Mobile Applications
Implementasi Intent**



GOLONGAN B

Disusun oleh :

Nama : HANI'ATUL KHOIRIYAH

Nim : E41201173

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan “Laporan Workshop Mobile Applications” tepat waktu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tersebut. Tugas yang telah diberikan ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait bidang yang ditekuni penulis.

Untuk mempermudah pemahaman juga sebagai bahan latihan, penulis menyertakan gambar dalam setiap langkah-langkah yang dapat dipraktekkan oleh para pembaca.

Penulis menyadari bahwa laporan tersebut masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap akan kritik dan saran yang membangun dari segenap pembaca. Demikianlah semoga laporan yang telah dibuat dapat bermanfaat.

Jember, 13 Oktober 2021

Penulis

Hani'Atul Khoiriyah

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| KATA PENGANTAR | 1 |
| DAFTAR ISI..... | 2 |
| DAFTAR GAMBAR | 3 |
| BAB I..... | 4 |
| PENDAHULUAN | 4 |
| 1.1. Dasar Teori | 4 |
| 1.2. Tujuan dan Manfaat Praktikum | 5 |
| BAB II..... | 6 |
| PEMBAHASAN | 6 |
| 2.1. Implementasi Intent | 6 |
| BAB III | 14 |
| PENUTUP..... | 14 |
| 3.1. Kesimpulan..... | 14 |
| DAFTAR PUSTAKA | 15 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 1. Activity_main.xml | 6 |
| Gambar 2. Activity_second.xml | 7 |
| Gambar 3. MainActivity.java..... | 8 |
| Gambar 4 SecondActivity.java | 9 |
| Gambar 5. Output..... | 10 |
| Gambar 6. Output..... | 11 |
| Gambar 7. Output..... | 12 |
| Gambar 8. Output..... | 13 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Dasar Teori

Intent adalah sebuah kelas dalam programming android yang berfungsi untuk perpindahan halaman dan juga mekanisme untuk melakukan sebuah action dan komunikasi antar komponen aplikasi misal activity, services, dan broadcast receiver. Intent juga merupakan suatu objek yang terdapat dalam suatu activity dimana objek tersebut dapat komunikasi dengan activity yang lain, baik activity pada fungsi internal android misal seperti memanggil activity dalam satu package atau beda package yang masih berada dalam satu project.

Terdapat tiga penggunaan umum intent dalam aplikasi android yaitu:

- Memindahkan satu activity ke activity lain dengan atau tidak membawa data.
- Menjalankan background service, misalnya melakukan sinkronisasi ke server dan menjalankan proses berulang (periodic/scheduler task).
- Mengirimkan obyek broadcast ke aplikasi yang membutuhkan. Misal, ketika aplikasi membutuhkan proses menjalankan sebuah background service setiap kali aplikasi selesai melakukan booting. Aplikasi harus bisa menerima obyek broadcast yang dikirimkan oleh sistem Android untuk event booting tersebut. Intent merupakan objek tipe android.content.Intent. Melalui metode startActivity() yang digunakan untuk memulai sebuah activity lain. Intent dibagi menjadi 2, yaitu :

1. Explicit Intent berfungsi untuk mengaktifkan komponen-komponen dalam satu aplikasi yang sama. Misalnya seperti : Berpindah Activity. Tipe Intent ini digunakan untuk menjalankan komponen dari dalam sebuah aplikasi. Explicit intent bekerja dengan menggunakan nama kelas yang dituju misal : com.dicoding.activity.DetailActivity. umumnya intent ini digunakan untuk mengaktifkan komponen pada satu aplikasi.

2. Implicit Intent berfungsi untuk memanggil fungsi activity yang sudah ada di fungsi internal android seperti Dial Number, Open Browser dan lainnya. Tipe intent ini tidak memerlukan detail nama kelas yang ingin diaktifkan. Model ini memungkinkan komponen dari aplikasi lain bisa merespon request intent yang dijalankan. Penggunaan tipe intent ini umumnya diperuntukan untuk menjalankan fitur/fungsi dari komponen aplikasi lain. Contohnya ketika kita membutuhkan fitur untuk mengambil foto. Daripada membuat sendiri fungsi kamera, lebih baik kita menyerahkan proses tersebut pada aplikasi kamera bawaan dari peranti atau aplikasi kamera lain yang telah terinstal sebelumnya di peranti. Hal yang sama misalnya ketika kita membutuhkan fungsi berbagi konten. Kita bisa memanfaatkan intent untuk menampilkan aplikasi mana saja yang bisa menangani fitur tersebut. Implementasi implicit intent ini akan sangat memudahkan bagi pengembang agar tetap fokus pada proses bisnis inti dari aplikasi yang dikembangkan.

1.2. Tujuan dan Manfaat Praktikum

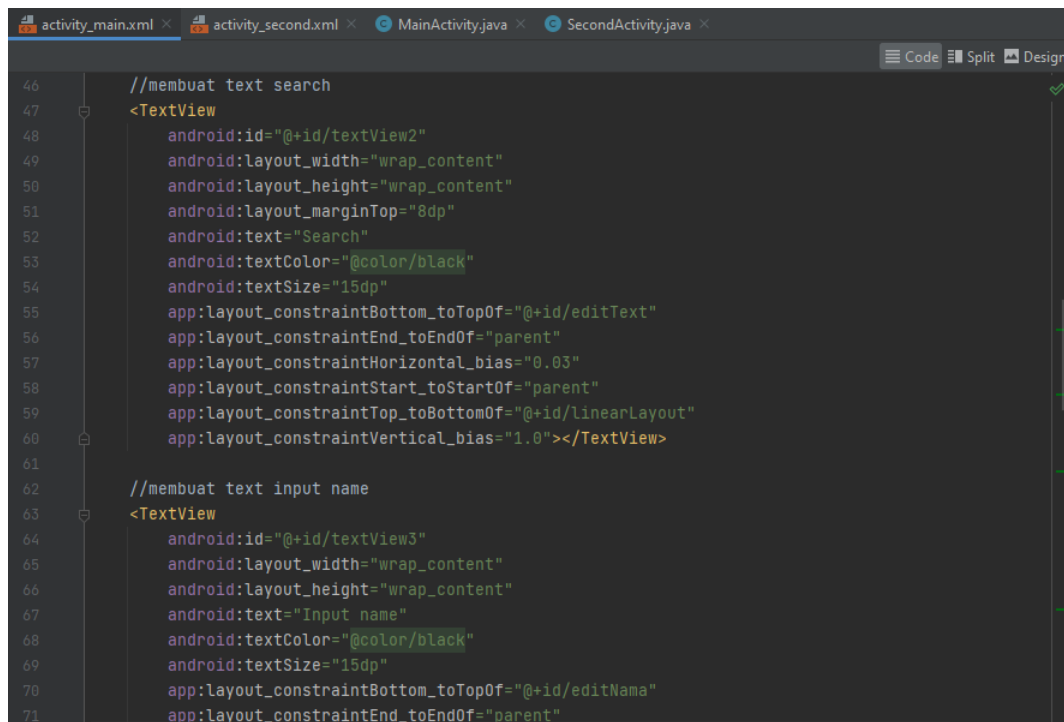
- 1.2.1. Mahasiswa mampu memahami konsep intent.
- 1.2.2. Mahasiswa mampu menerapkan dan mengimplementasikan inten pada android.
- 1.2.3. Mahasiswa mampu membedakan penggunaan intent imlicit dan intent explicit.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Implementasi Intent

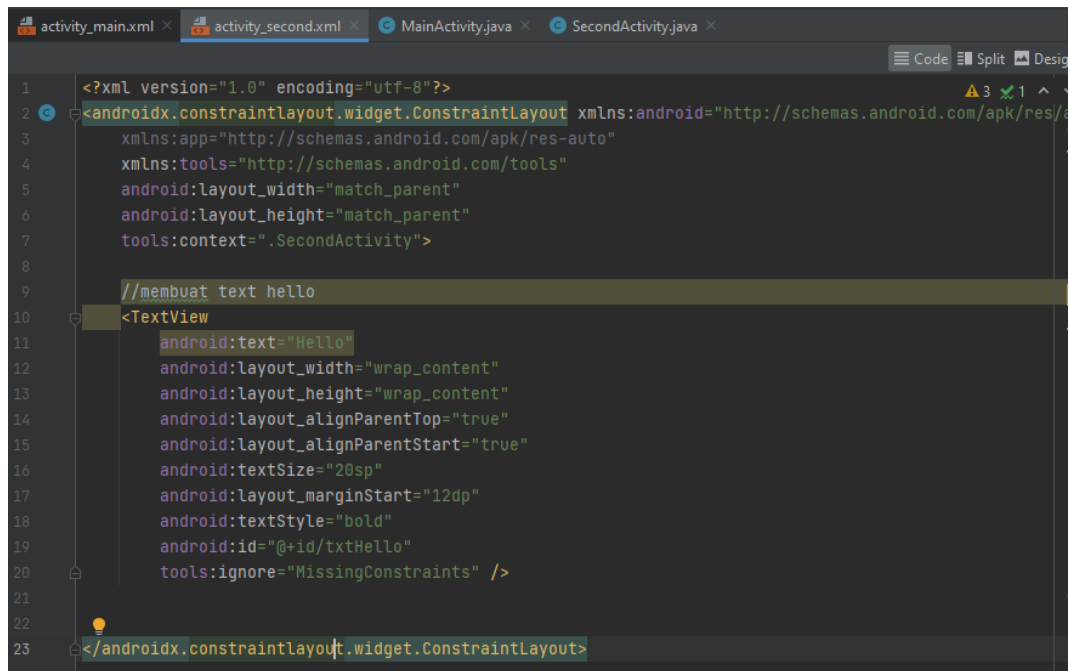
A. Activity_main.xml



Gambar 1. Activity_main.xml

Terdapat source code activity_main.xml disini saya membuat layout utama pada main utama yaitu activity_main.xml. Di dalamnya saya menggunakan ImageView untuk menaruh gambar, EditText untuk membuat kolom inputan, TextView untuk keterangan text, dan Button untuk tombol.

B. Activity_second.xml



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
3   xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5   android:layout_width="match_parent"
6   android:layout_height="match_parent"
7   tools:context=".SecondActivity">
8
9   //membuat text hello
10  <TextView
11    android:text="Hello"
12    android:layout_width="wrap_content"
13    android:layout_height="wrap_content"
14    android:layout_alignParentTop="true"
15    android:layout_alignParentStart="true"
16    android:textSize="20sp"
17    android:layout_marginStart="12dp"
18    android:textStyle="bold"
19    android:id="@+id/txtHello"
20    tools:ignore="MissingConstraints" />
21
22
23 </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

Gambar 2. Activity_second.xml

Terdapat source code activity_second.xml untuk membuat layout kedua setelah di klik tombol submit. Disini saya menggunakan TextView untuk menaruh text pada layout yang nantinya akan muncul apabila telah diklik tombol submit.

C. MainActivity.java


```

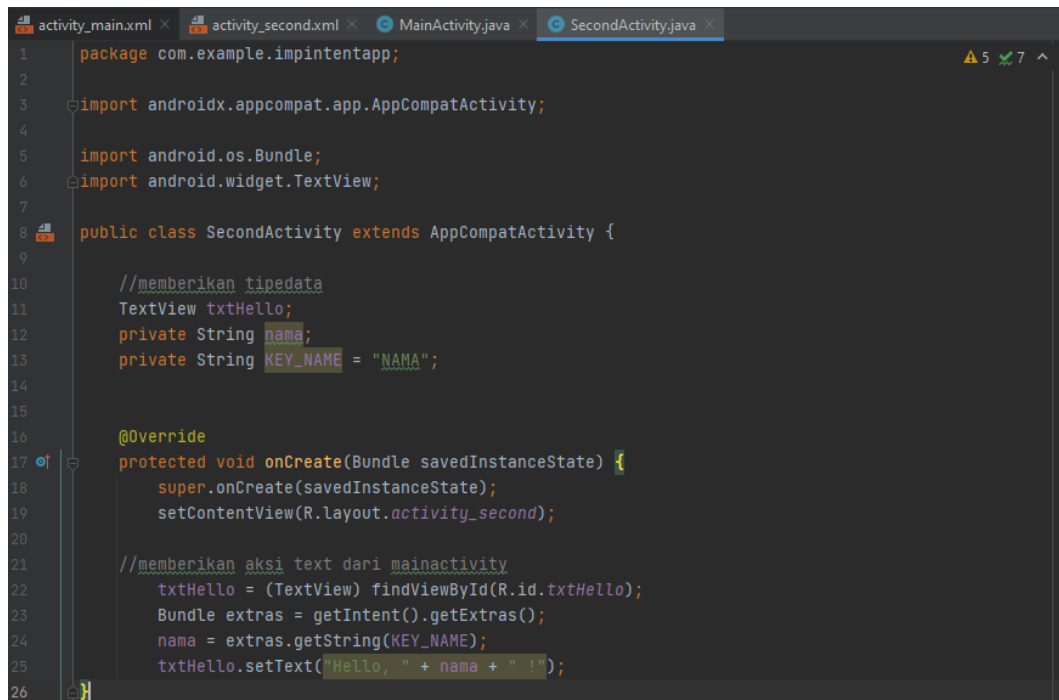
17 //deklarasi
18 Button button;
19 EditText editText;
20 EditText name;
21 Button btnSend;
22 private String KEY_NAME = "NAMA";
23
24 @Override
25 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
26     super.onCreate(savedInstanceState);
27     setContentView(R.layout.activity_main);
28
29     //inisiasi
30     button = findViewById(R.id.button);
31     editText = findViewById(R.id.editText);
32
33     //memberikan aksi pada button
34     button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
35         @Override
36         public void onClick(View view) {
37             String url=editText.getText().toString();
38             Intent intent=new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse(url));
39             startActivity(intent);
40         }
41     });
42
43     //inisiasi
44     name = (EditText) findViewById(R.id.editNama);

```

Gambar 3. MainActivity.java

Pada MainActivity.java untuk membuat aksi pada tombol dan juga memberikan deklarasi untuk inisiasi. Selain memberikan aksi pada tombol dan deklarasi untuk inisiasi juga sebagai koneksi antara apa yang diinputkan user akan masuk pada layout kedua seperti saat memasukkan nama.

D. SecondActivity.java



```

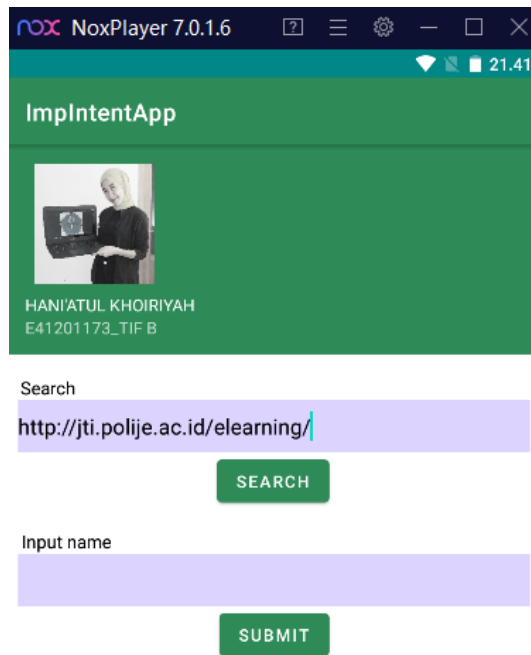
1 package com.example.impententapp;
2
3 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
4
5 import android.os.Bundle;
6 import android.widget.TextView;
7
8 public class SecondActivity extends AppCompatActivity {
9
10     //memberikan typedata
11     TextView txtHello;
12     private String nama;
13     private String KEY_NAME = "NAMA";
14
15
16     @Override
17     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
18         super.onCreate(savedInstanceState);
19         setContentView(R.layout.activity_second);
20
21         //memberikan aksi text dari mainactivity
22         txtHello = (TextView) findViewById(R.id.txtHello);
23         Bundle extras = getIntent().getExtras();
24         nama = extras.getString(KEY_NAME);
25         txtHello.setText("Hello, " + nama + "!");
26

```

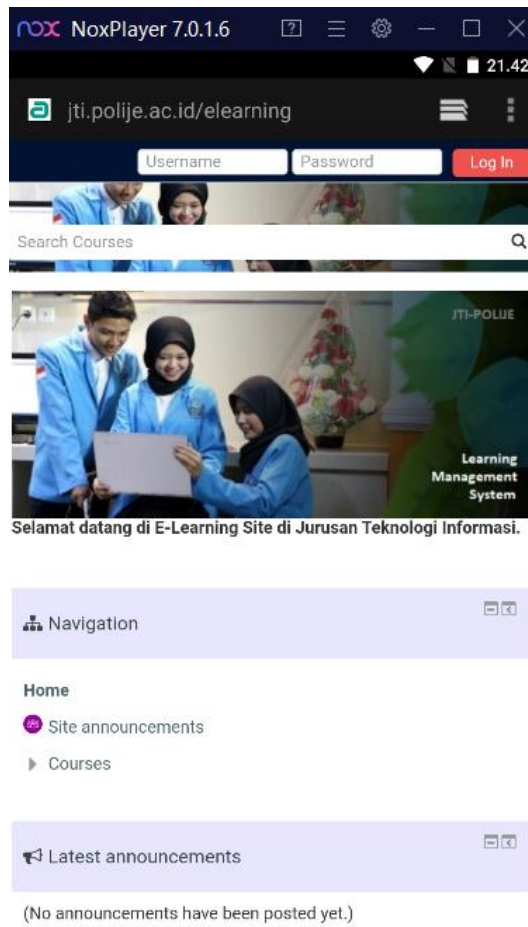
Gambar 4 SecondActivity.java

Pada SecondActivity.java digunakan untuk memberikan aksi pada layout kedua supaya bisa terkoneksi antara apa yang dimasukkan pada inputan nama di activity utama sehingga bisa diterima pada SecondActivity dan dimunculkan pada layout kedua.

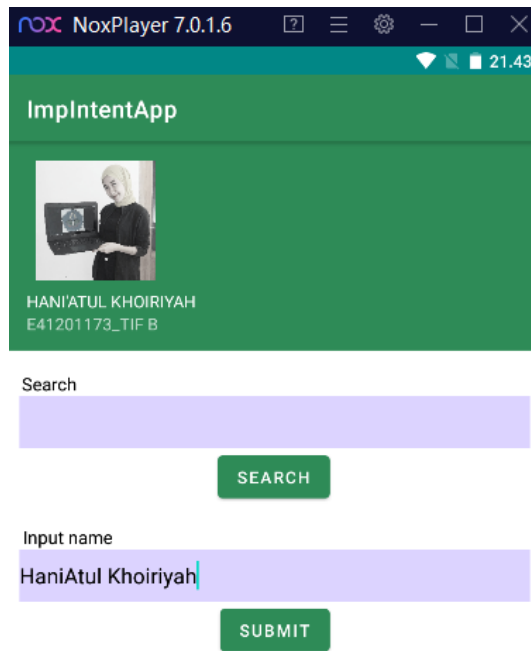
E. Output



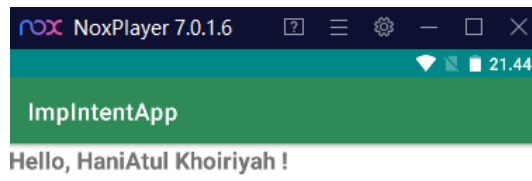
Gambar 5. Output



Gambar 6. Output



Gambar 7. Output



Gambar 8. Output

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Mahasiswa memahami konsep dasar intent dengan menerapkan contoh pada aplikasi android yang sering digunakan sehari-hari. Mahasiswa berhasil mengimplementasi-kan intent implicit pada project individu serta memahami konsep implementasi intent implicit. Mahasiswa berhasil meng-implementasi-kan intent explicit pada project individu serta memahami konsep implementasi intent explicit. Mahasiswa memahami konsep dasar intent implicit dan intent explicit dengan mampu memahami setiap baris code dari implementasi intent implicit dan intent explicit.

DAFTAR PUSTAKA

Khoiriyah, H. (2021). *Laporan Workshop Mobile Applications*. Jember:
Politeknik Negeri Jember.