



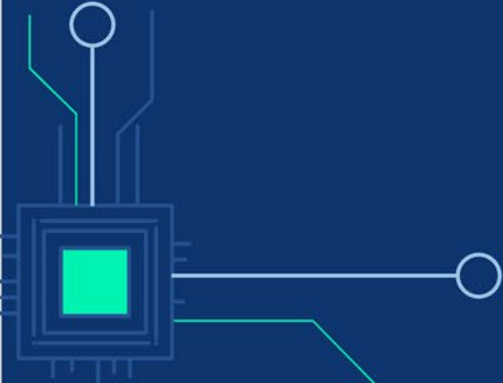
DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY

Mobile Programmer

Pertemuan #7- : Aplikasi Mobile Sederhana



KOMINFO



#JADIJAGOANDIGITAL

Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

PROFIL PENGAJAR



Jabatan Akademik / Lektor / Kepala LAB Prodi Teknik Komputer

Latarbelakang Pendidikan Pengajar

- S1– STMIK Budi Darma (Skripsi : Aps Mobile Kompresi SMS)
- S2– Universitas Putra Indonesia YPTK Padang (Tesis : Aps Mobile Security SMS)

Riwayat Pekerjaan

- Dosen Tetap Politeknik Negeri Medan
- Trainer Pemrograman Java dan Mobile, Networking, Cyber Security, OS Server
- Konsultan Bidang Aplikasi, Networking, Cyber Security dan Server
- CEO PT. Nusa Tirta Teknologi

Sertifikat Kompetensi :

- Program : Senior Programmer (BNSP)
- Networking : Mikrotik, CISCO
- Server : Windows Server, Redhat
- Project : Comptia Project +

Contact Pengajar

Ponsel :-

Email : azanuddin@polmed.ac.id

Deskripsi Singkat

Deskripsi Singkat mengenai Topik

Peserta pelatihan melakukan praktek mengerjakan project membuat aplikasi sederhana berbasis mobile

Tujuan Pelatihan

Peserta pelatihan dapat mengerjakan tugas membuat aplikasi sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

Materi Yang akan disampaikan:

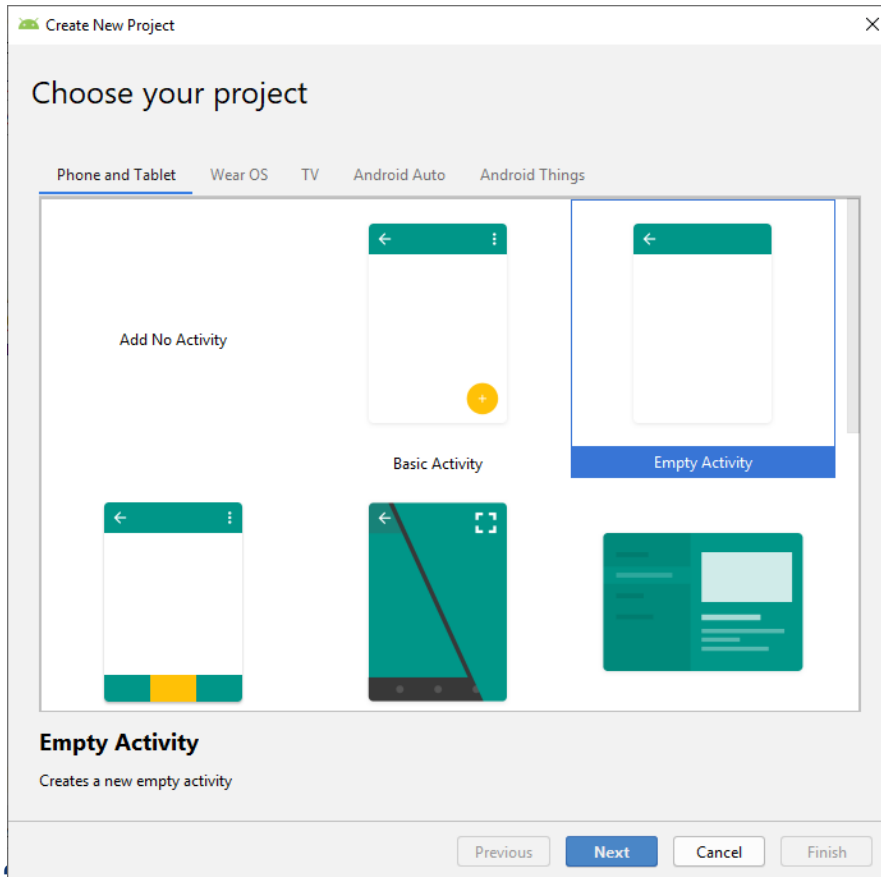
Tugas :

Membuat aplikasi mobile sederhana dengan alat bantu yang telah diinstalasi sebelumnya sesuai dengan spesifikasi projek yang diberikan.

Aplikasi Sederhana Android

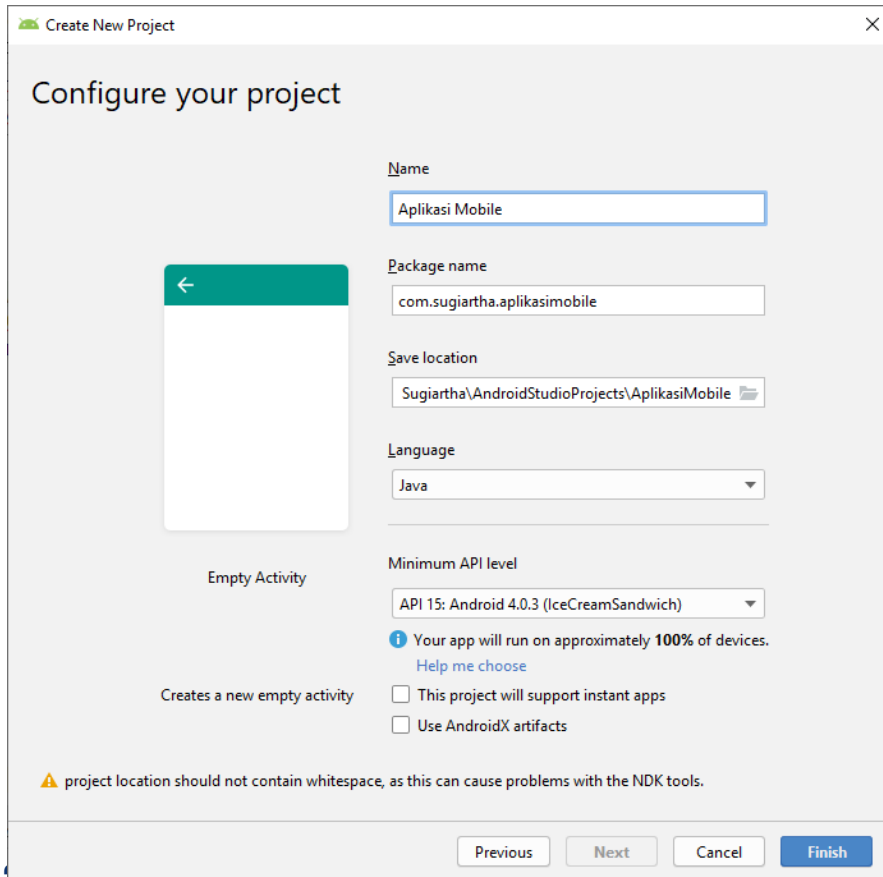
1. Aplikasi Input Nama
2. Aplikasi Kalkulator
3. Aplikasi List View

Aplikasi Mobile Input Nama



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

Aplikasi Input Nama



Create New Project

Configure your project

Name
Aplikasi Mobile

Package name
com.sugiartha.aplikasimobile

Save location
Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiMobile

Language
Java

Minimum API level
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

i Your app will run on approximately **100%** of devices.
[Help me choose](#)

☐ This project will support instant apps

☐ Use AndroidX artifacts

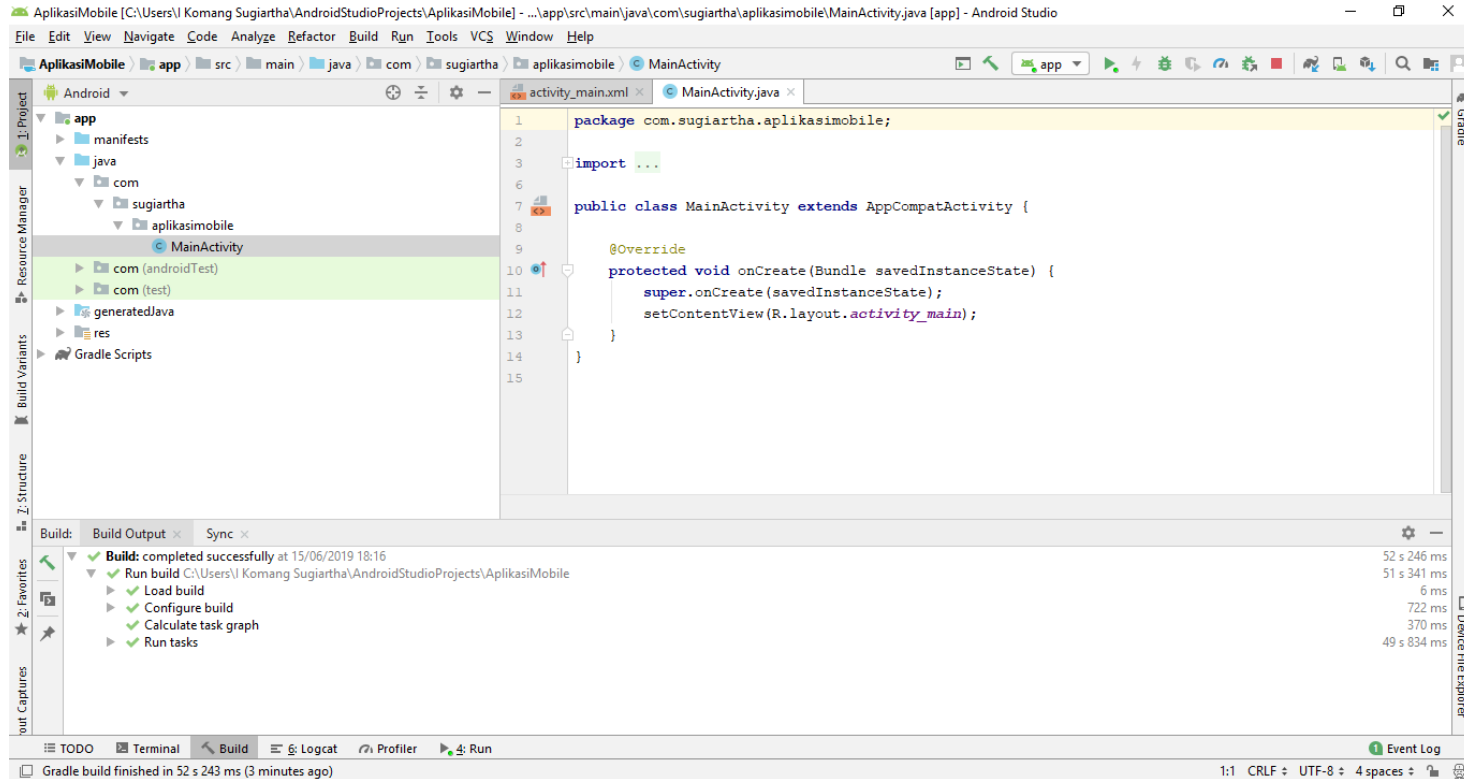
⚠ project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish

Aplikasi Input Nama

Tampilan Awal Aplikasi Mobile



Aplikasi Input Nama

Create New Project

Configure your project

Name
Aplikasi Mobile

Package name
com.sugiartha.aplikasimobile

Save location
Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiMobile

Language
Java

Minimum API level
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

Empty Activity

Creates a new empty activity ☒

☐ This project will support instant apps

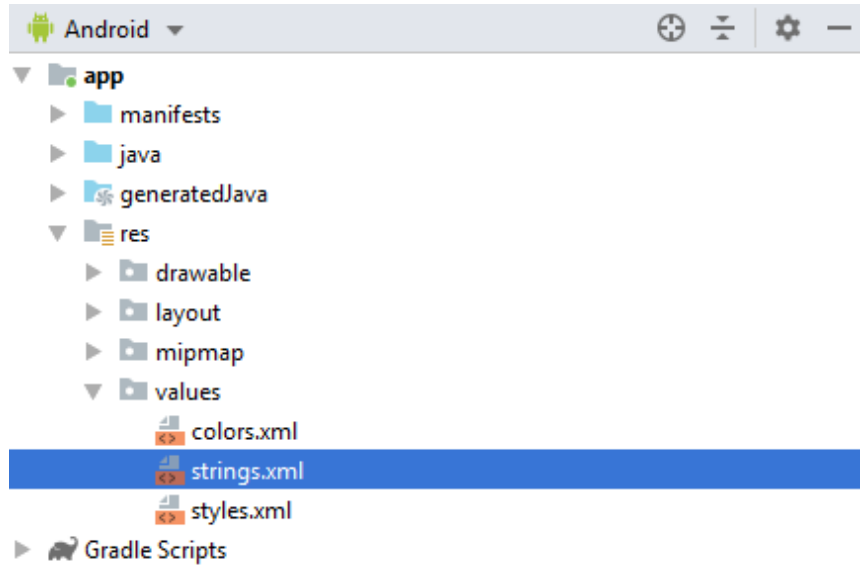
☐ Use AndroidX artifacts

⚠ project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish

Aplikasi Input Nama



- ❖ Buka file string.xml yang didalam res
 - values □ strings.xml
- ❖ Tambahkan 2 baris kode berikut:

```
1 <resources>
2     <string name="app_name">Aplikasi Mobile</string>
3     <string name="Lbl_Nama">Masukan Nama Anda</string>
4     <string name="Btn_Tampil_Nama">Tampilkan</string>
5 </resources>
```

Aplikasi Input Nama

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <TextView
11         android:layout_width="wrap_content"
12         android:layout_height="wrap_content"
13         android:text="@string/Lbl_Nama"
14         android:id="@+id/Lbl_Nama"
15         android:textSize="14sp"
16         android:textStyle="bold"/>
17
18     <EditText
19         android:layout_width="match_parent"
20         android:layout_height="wrap_content"
21         android:layout_below="@+id/Lbl_Nama"
22         android:id="@+id/TxtNama"
23         android:inputType="none"/>
```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan TextView dan EditText

Aplikasi Input Nama

```
24
25 <Button
26     android:layout_width="wrap_content"
27     android:layout_height="wrap_content"
28     android:layout_below="@+id/TxtNama"
29     android:text="@string/Btn_Tampil_Nama"
30     android:id="@+id/BtnTampil"
31     android:onClick="TampilNama"/>
32
33 <TextView
34     android:layout_width="match_parent"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:id="@+id/Label2"
37     android:textSize="20sp"
38     android:layout_below="@+id/BtnTampil"
39     android:textStyle="bold"
40     android:layout_marginTop="30dp"
41     android:gravity="center"
42     android:padding="5dp"/>
43
44 </RelativeLayout>
```

- ❖ Melanjutkan program sebelumnya.
- ❖ Tambahkan Button dan TextView.

Aplikasi Input Nama

```
7  public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
8  
9      //Deklarasikan Variabel  
10     EditText TxtNama;  
11     TextView Hasil;
```

```
14  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
15      super.onCreate(savedInstanceState);  
16      setContentView(R.layout.activity_main);  
17  
18      //Panggil Variabel Berdasarkan id  
19      TxtNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);  
20      Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);  
21  }
```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut untuk deklarasi variable.
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

Aplikasi Input Nama

```
23 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
24 public void TampilNama(View v){
25     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
26 }
27 }
```

```
10 //Deklarasikan Variabel
11 EditText TextNama;
12 TextView Hasil;
13
14 @Override
15 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16     super.onCreate(savedInstanceState);
17     setContentView(R.layout.activity_main);
18
19     // Make 'private'
20     // Make 'protected'
21     // Make 'public'
22
23
24 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
25 public void TampilNama(View v){
26     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
27 }
28 }
```

- ❖ Buat fungsi baru dengan TampilNama seperti gambar disamping.
- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.
- ❖ Pilih Import Class

Aplikasi Input Nama

❖ Full program dari MainActivity.java

```
1 package com.sugiartha.aplikasimobile;
2
3 import ...
4
5
6
7
8
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11
12     //Deklarasikan Variabel
13     EditText TxtNama;
14     TextView Hasil;
15
16     @Override
17     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
18         super.onCreate(savedInstanceState);
19         setContentView(R.layout.activity_main);
20
21         //Panggil Variabel Berdasarkan id
22         TxtNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
23         Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
24     }
25
26     //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
27     public void TampilNama(View v){
28         Hasil.setText("Nama Anda: "+TxtNama.getText());
29     }
30 }
```

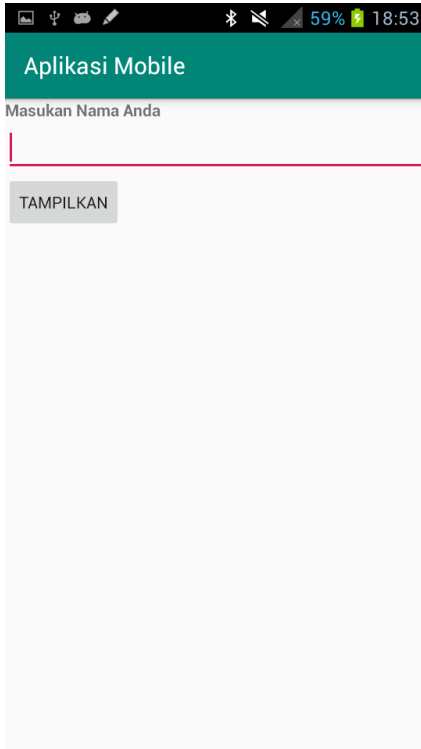
Aplikasi Input Nama

```
3 import ...
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11
12     //Deklarasikan Variabel
13     EditText TextNama;
14     TextView Hasil;
15
16     @Override
17     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
18         super.onCreate(savedInstanceState);
19         setContentView(R.layout.activity_main);
20
21         //Panggil Variabel Berdasarkan id
22         TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
23         Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
24     }
25
26     //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
27     public void TampilNama(View v){
28         Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
29     }
30 }
```

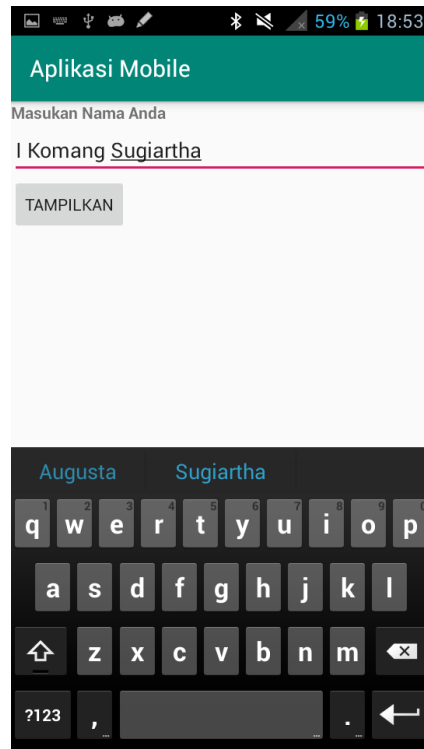
- ❖ Jalankan aplikasi pada emulator atau device android yang terhubung dengan computer/laptop.

Aplikasi Input Nama

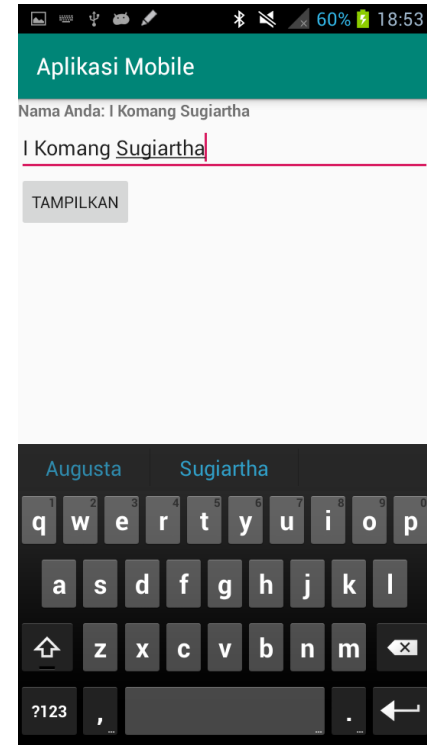
Tampilan Awal



Tampilan Input Nama

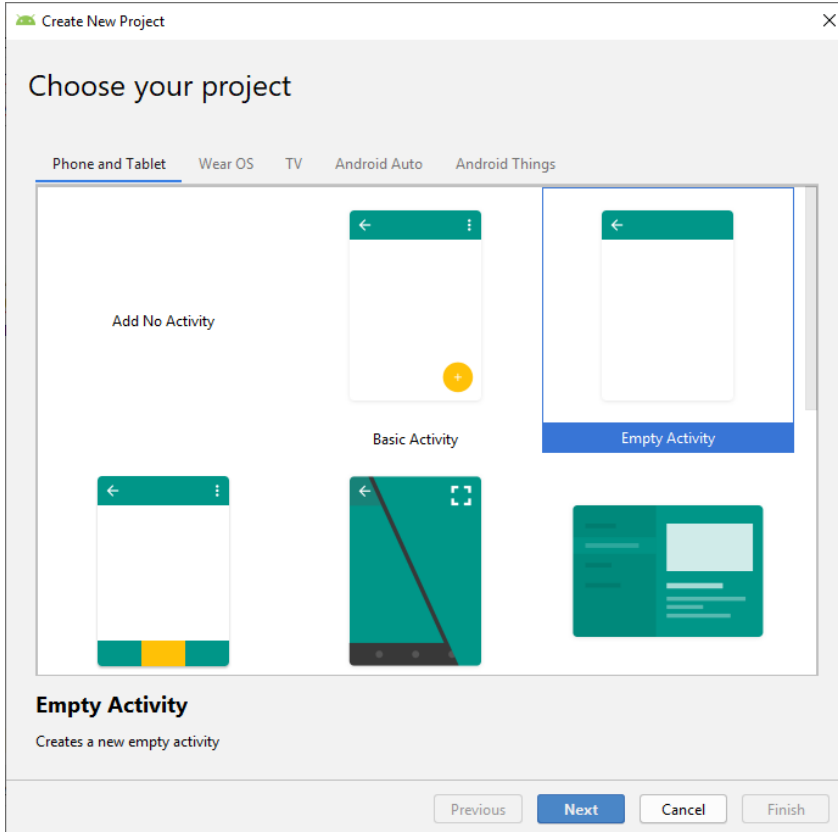


Tampilan Tombol di Klik



Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.



Aplikasi Mobile Kalkulator

Create New Project

Configure your project

Name
Aplikasi Kalkulator

Package name
com.sugiartha.aplikasikalkulator

Save location
C:\Users\I Komang Sugiarta\AndroidStudioProjects\AplikasiKalk

Language
Java

Empty Activity

Minimum API level
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

! Your app will run on approximately **100%** of devices.
[Help me choose](#)

Creates a new empty activity

☐ This project will support instant apps

☒ Use android.* artifacts

! project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Kalkulator
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <RelativeLayout
3     xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6     android:layout_width="match_parent"
7     android:layout_height="match_parent"
8     tools:context=".MainActivity">
9
10    <Button
11        android:text="+"
12        android:layout_height="wrap_content"
13        android:id="@+id/tambah"
14        android:layout_below="@+id/angka_kedua"
15        android:layout_alignParentLeft="true"
16        android:layout_alignParentStart="true"
17        android:layout_marginTop="18dp"
18        android:layout_width="80dp" />
```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti di samping.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```
20 <EditText
21     android:layout_width="match_parent"
22     android:layout_height="wrap_content"
23     android:inputType="number"
24     android:ems="10"
25     android:id="@+id/angka_pertama"
26     android:hint="Masukkan angka pertama"
27     android:textSize="14sp"
28     android:layout_below="@+id/textView5"
29     android:layout_alignParentLeft="true"
30     android:layout_alignParentStart="true"
31     android:layout_marginTop="22dp" />
32
33 <EditText
34     android:layout_width="match_parent"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:inputType="number"
37     android:ems="10"
38     android:layout_below="@+id/angka_pertama"
39     android:layout_alignParentLeft="true"
40     android:layout_alignParentStart="true"
41     android:id="@+id/angka_kedua"
42     android:hint="Masukkan angka kedua"
43     android:textSize="14sp" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

```
45 <TextView
46     android:text="MASUKKAN DUA ANGKA"
47     android:layout_width="match_parent"
48     android:layout_height="wrap_content"
49     android:id="@+id/textView5"
50     android:textAlignment="center"
51     android:textStyle="normal|bold"
52     android:textSize="24sp"
53     android:layout_alignParentTop="true"
54     android:layout_alignParentLeft="true"
55     android:layout_alignParentStart="true" />
56
57 <TextView
58     android:text="0"
59     android:layout_width="match_parent"
60     android:layout_height="wrap_content"
61     android:id="@+id/hasil"
62     android:layout_below="@+id/textView1"
63     android:layout_centerHorizontal="true"
64     android:textSize="36sp"
65     android:textAlignment="center" />
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

```
67 <TextView
68     android:text="HASIL"
69     android:layout_width="match_parent"
70     android:layout_height="wrap_content"
71     android:id="@+id/textView1"
72     android:textAlignment="center"
73     android:textStyle="normal|bold"
74     android:textSize="24sp"
75     android:layout_marginTop="35dp"
76     android:layout_below="@+id/bersihkan"
77     android:layout_alignParentLeft="true"
78     android:layout_alignParentStart="true" />
79
80 <Button
81     android:text="-"
82     android:layout_height="wrap_content"
83     android:id="@+id/kurang"
84     android:layout_width="80dp"
85     android:layout_alignBaseline="@+id/tambah"
86     android:layout_alignBottom="@+id/tambah"
87     android:layout_toRightOf="@+id/tambah"
88     android:layout_toEndOf="@+id/tambah" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

```
90  <Button
91      android:text="BERSIHKAN"
92      android:layout_width="match_parent"
93      android:layout_height="wrap_content"
94      android:id="@+id/bersihkan"
95      android:layout_below="@+id/tambah"
96      android:layout_centerHorizontal="true" />
97
98  <Button
99      android:text="/"
100     android:layout_height="wrap_content"
101     android:id="@+id/bagi"
102     android:layout_width="80dp"
103     android:layout_above="@+id/bersihkan"
104     android:layout_alignParentRight="true"
105     android:layout_alignParentEnd="true" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

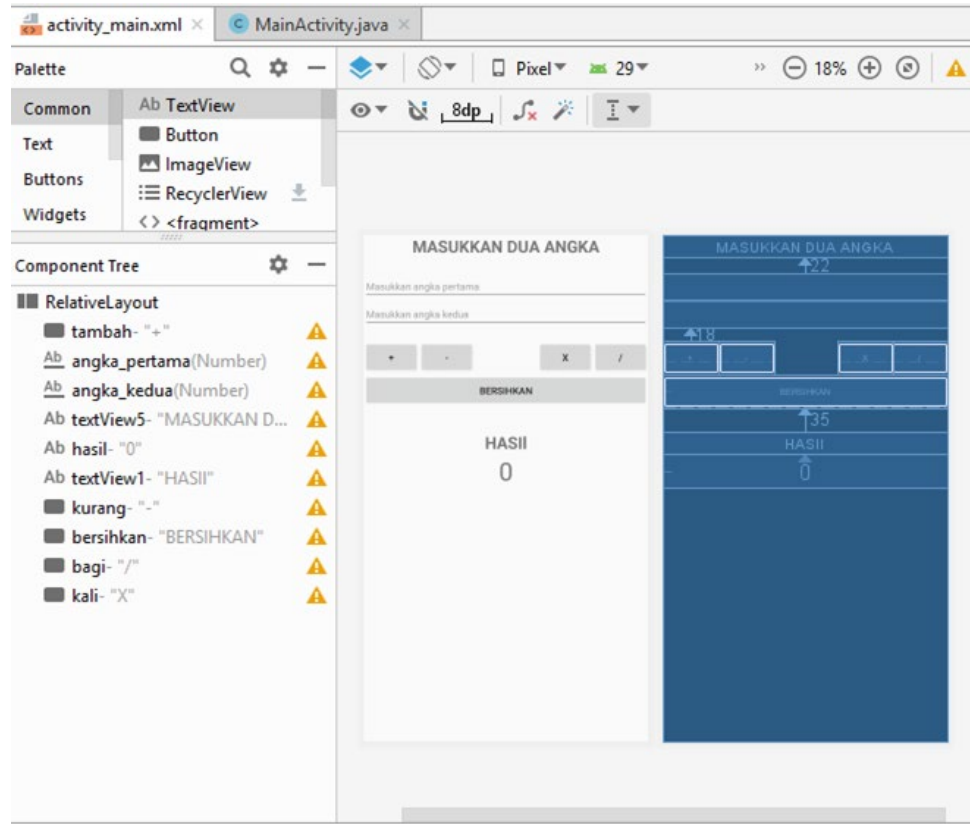
Aplikasi Mobile Kalkulator

```
107 <Button
108     android:text="X"
109     android:layout_height="wrap_content"
110     android:id="@+id/kali"
111     android:layout_width="80dp"
112     android:layout_alignBaseline="@+id/bagi"
113     android:layout_alignBottom="@+id/bagi"
114     android:layout_toLeftOf="@+id/bagi"
115     android:layout_toStartOf="@+id/bagi" />
116
117 </RelativeLayout>
```


- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity_main.xml

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Hasil akhir dari activity_main.xml yang telah dibuat sebelumnya.



Aplikasi Mobile Kalkulator

```
12  public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
13  
14     //Deklarasi variable  
15     EditText angka_pertama, angka_kedua;  
16     Button tambah, kurang, kali, bagi, bersihkan;  
17     TextView hasil;
```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 3 baris program berikut untuk deklarasi variable.

Aplikasi Mobile Kalkulator

```
19  @Override
20  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
21      super.onCreate(savedInstanceState);
22      setContentView(R.layout.activity_main);
23
24      angka_pertama = (EditText) findViewById(R.id.angka_pertama);
25      angka_kedua = (EditText) findViewById(R.id.angka_kedua);
26      tambah = (Button) findViewById(R.id.tambah);
27      kurang = (Button) findViewById(R.id.kurang);
28      kali = (Button) findViewById(R.id.kali);
29      bagi = (Button) findViewById(R.id.bagi);
30      bersihkan = (Button) findViewById(R.id.bersihkan);
31      hasil = (TextView) findViewById(R.id.hasil);
```

- ❖ Tambahkan baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Buat fungsi baru dengan nama tambah seperti gambar dibawah.
- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.

```
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

tambah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
        {
            double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
            double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
            double result = angka1 + angka2;
            hasil.setText(Double.toString(result));
        }
        else {
            Toast toast = Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
            toast.show();
        }
    }
});
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Jika sudah selesai membuat fungsi tambah, untuk membuat fungsi kurang sama seperti fungsi tambah.
- ❖ Perbedaannya terletak pada nama fungsi dan result.

```
50 kurang.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
51     @Override  
52     public void onClick(View v) {  
53         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
54         {  
55             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
56             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
57             double result = angka1 - angka2;  
58             hasil.setText(Double.toString(result));  
59         }  
60     else {  
61         Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
62         toast.show();  
63     }  
64 }  
65 };
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kurang dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi kali dan rubah bagian result.

```
67 kali.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
68     @Override  
69     public void onClick(View v) {  
70         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
71         {  
72             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
73             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
74             double result = angka1 * angka2;  
75             hasil.setText(Double.toString(result));  
76         }  
77         else {  
78             Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
79             toast.show();  
80         }  
81     }  
82 }  
});
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kali dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi bagi dan rubah bagian result.

```
84     bagi.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
85         @Override  
86         public void onClick(View v) {  
87             if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
88             {  
89                 double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
90                 double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
91                 double result = angka1 / angka2;  
92                 hasil.setText(Double.toString(result));  
93             }  
94             else {  
95                 Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
96                 toast.show();  
97             }  
98         }  
99     });
```

Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Blok program terakhir ini berfungsi untuk membersihkan layar/data yang telah dimasukkan sebelumnya.
- ❖ Atau dengan kata lain, aplikasi akan muncul seperti pertama kali dibuka.

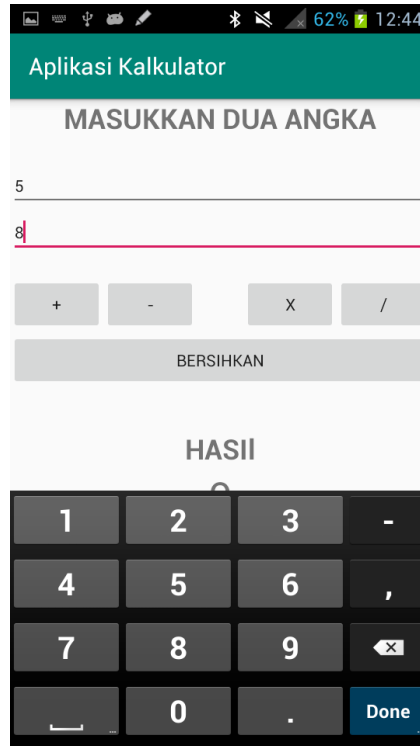
```
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
bersihkan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
        angka_pertama.setText("");  
        angka_kedua.setText("");  
        hasil.setText("0");  
        angka_pertama.requestFocus();  
    }  
});  
}
```


Aplikasi Mobile Kalkulator

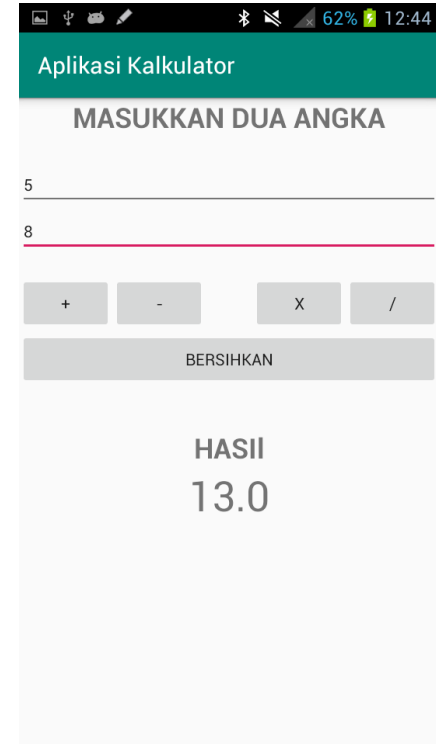
Tampilan Awal



Tampilan Input Angka



Tampilan Tombol (+) di Klik

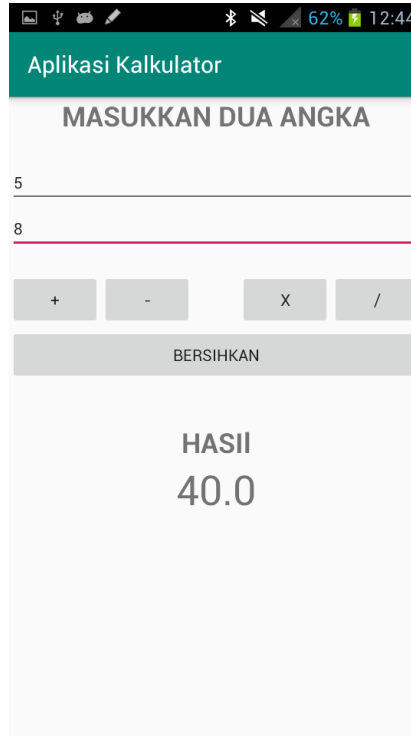


Aplikasi Mobile Kalkulator

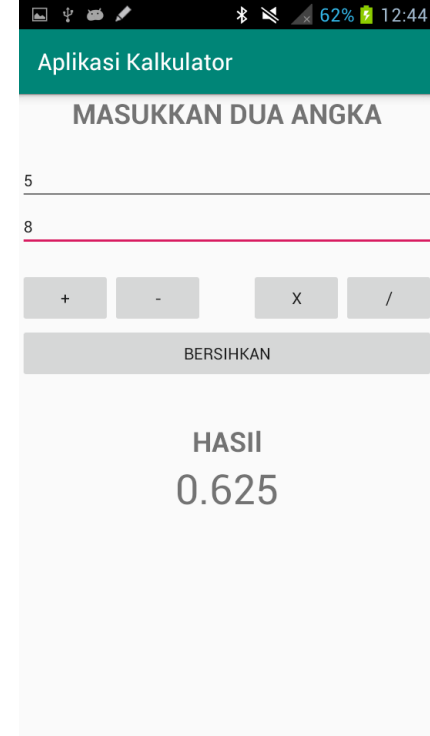
Tampilan Tombol (-) di Klik



Tampilan Tombol (x) di Klik

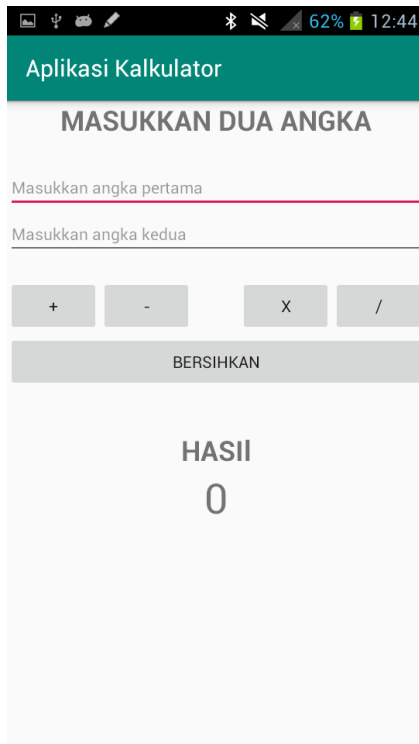


Tampilan Tombol (/) di Klik

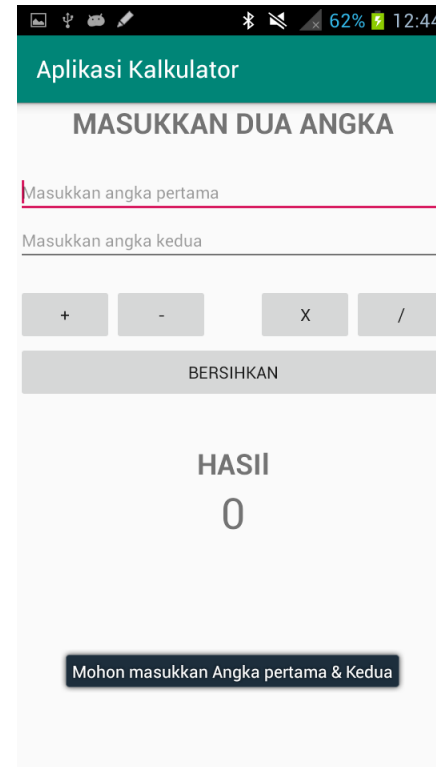


Aplikasi Mobile Kalkulator

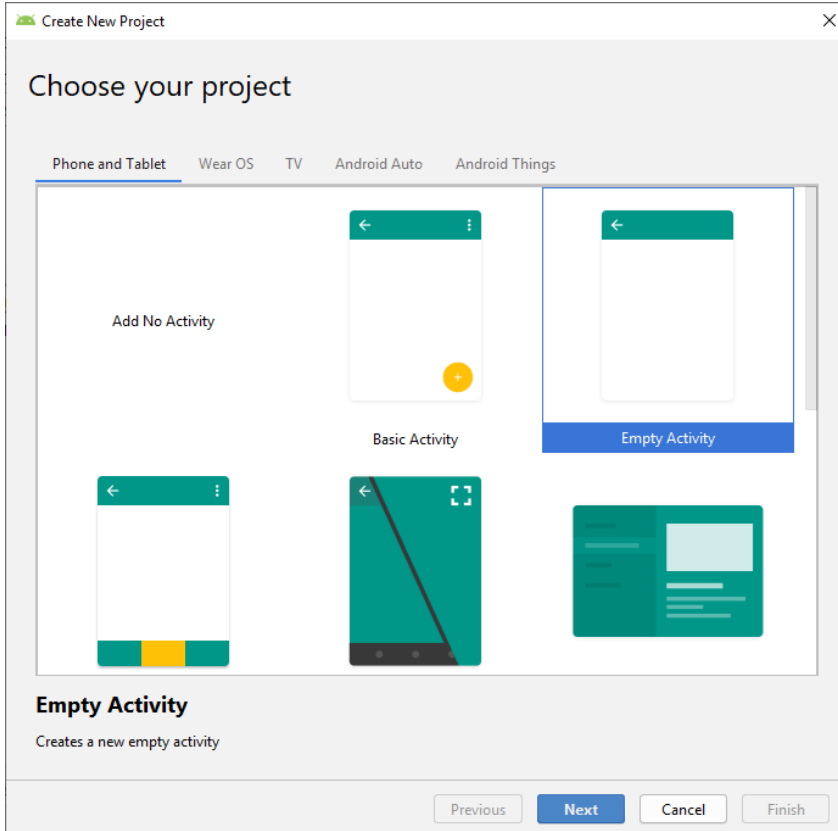
Tampilan Tombol (BERSIHKAN) di klik



Tampilan Jika Angka belum dimasukkan



Aplikasi Mobile List View



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

Aplikasi Mobile List View

Create New Project

Configure your project

Name
Aplikasi List View

Package name
com.sugiartha.aplikasilistview

Save location
C:\Users\I Komang Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiListView

Language
Java

Minimum API level
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

Creates a new empty activity ☒ This project will support instant apps ☐ Use android.* artifacts ☒

project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi List View
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

Aplikasi Mobile List View

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <ListView
11         android:layout_width="match_parent"
12         android:layout_height="match_parent"
13         android:layout_marginTop="17dp"
14         android:id="@+id/list_view" />
15
16     <TextView
17         android:text="Pilih Nama Negara :"
18         android:textStyle="bold"
19         android:layout_marginBottom="16dp"
20         android:layout_alignParentTop="true"
21         android:layout_width="wrap_content"
22         android:layout_height="wrap_content"
23         android:id="@+id/textView"/>
24
25 </RelativeLayout>
```

- ❖ Buka activity_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti disamping.

Aplikasi Mobile List View

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan baris program berikut untuk mendeklarasikan variable listview dan menginisialisasi array dengan tipe data string.

```
11  public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
12  
13     //mendeklarasikan listview var dan menginisialisasi array tipe data string  
14     private ListView lvItem;  
15     private String[] namanegara = new String[]{  
16         "Indonesia", "Malaysia", "Singapore" ,  
17         "Italia", "Inggris", "Belanda",  
18         "Argentina", "Chile",  
19         "Mesir", "Uganda"};
```

Aplikasi Mobile List View

- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memberikan judul pada Action Bar.

```
21  @Override
22  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
23      super.onCreate(savedInstanceState);
24      setContentView(R.layout.activity_main);
25
26      getSupportActionBar().setTitle("ListView Sederhana"); //tampil judul
```

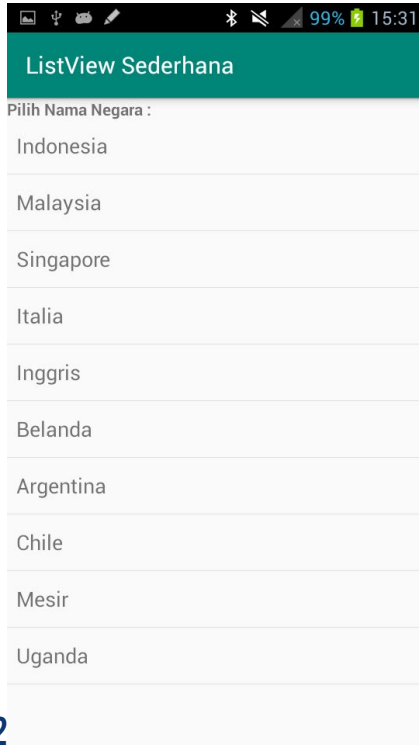

Aplikasi Mobile List View

- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memformat data.
- ❖ Selanjutnya mengeset data kedalam list view.
- ❖ Jika sudah selesai, running aplikasi pada emulator ataupun device yang terhubung.

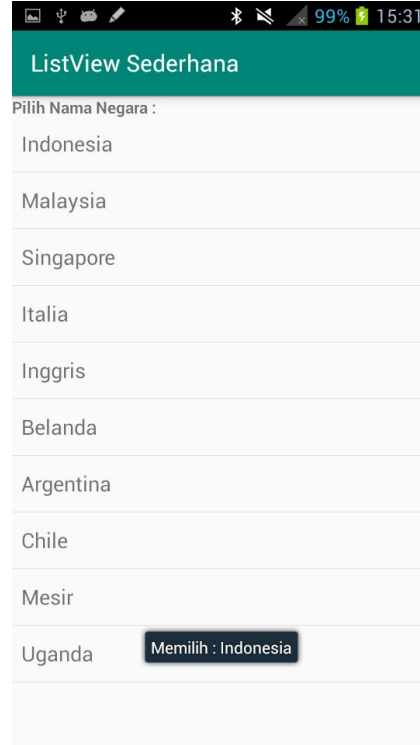
```
28 //Membinding atau memformat data
29 lvItem = (ListView) findViewById(R.id.list_view);
30 ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>(context: MainActivity.this, android.R.layout.simple_list_item_1, android.R.id.text1, namanegara);
31
32 //menset data di dalam listview
33 lvItem.setAdapter(adapter);
34
35 lvItem.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
36     @Override
37     public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long id) {
38         Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Memilih : "+namanegara[position], Toast.LENGTH_LONG).show();
39     }
40 });
```

Aplikasi Mobile List View

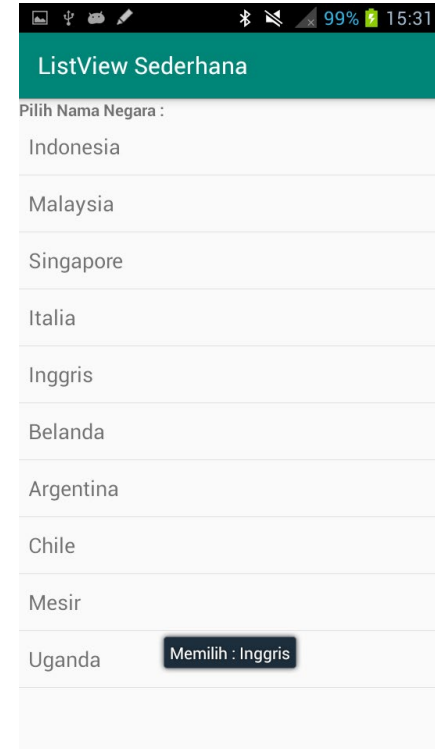
Tampilan Awal



Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Indonesia)



Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Inggris)



Referensi

1. “ “, Java TM Programming Language, Oracle America
2. Android Cook Book, McGraw-Hill/Osborne, 2013
3. Herbert Schildt, *Java2 : A beginner's Guide*, Second Edition, McGraw-Hill/Osborne
4. Matthew Mathias, Swift Programming, 2nd edition, Big Nerd Ranch
5. <https://developer.apple.com/library/archive/referencelibrary/GettingStarted/DevelopiOSAppsSwift/index.html/>
6. <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture>
7. <https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>

Tim Penyusun

- Alif Akbar Fitrawan, S.Pd, M. Kom (Politeknik Negeri Banyuwangi);
- Anwar, S.Si, MCs. (Politeknik Negeri Lhokseumawe);
- Eddo Fajar Nugroho (BPPTIK Cikarang);
- Eddy Tungadi, S.T., M.T. (Politeknik Negeri Ujung Pandang);
- Fitri Wibowo (Politeknik Negeri Pontianak);
- Ghifari Munawar (Politeknik Negeri Bandung);
- Hetty Meileni, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Sriwijaya) ;
- I Wayan Candra Winetra, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Bali) ;
- Irkham Huda (Vokasi UGM) ;
- Josseano Amakora Koli Parera, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Ambon) ;
- I Komang Sugiarta, S.Kom., MMSI (Universitas Gunadarma) ;
- Lucia Sri Istiyowati, M.Kom (Institut Perbanas) ;
- Maksy Sendiang,ST,MIT (Politeknik Negeri Manado) ;
- Medi Noviana (Universitas Gunadarma) ;
- Muhammad Nashrullah (Politeknik Negeri Batam) ;
- Nat. I Made Wiryana, S.Si., S.Kom., M.Sc. (Universitas Gunadarma) ;
- Rika Idmayanti, ST, M.Kom (Politeknik Negeri Padang) ;
- Rizky Yuniar Hakkun (Politeknik Elektronik Negeri Surabaya) ;
- Robinson A.Wadu,ST.,MT (Politeknik Negeri Kupang) ;
- Roslina. M.IT (Politeknik Negeri Medan) ;
- Sukamto, SKom., MT. (Politeknik Negeri Semarang) ;
- Syamsi Dwi Cahya, M.Kom. (Politeknik Negeri Jakarta) ;
- Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs (Politeknik Negeri Jember) ;
- Usmanudin (Universitas Gunadarma) ;
- Wandy Alifha Saputra (Politeknik Negeri Banjarmasin) ;

#JADIJAGOANDIGITAL TERIMA KASIH



digitalent.kominfo



DTS_kominfo



digitalent.kominfo



digital talent scholarship