

**UJIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

<b>Mata Kuliah</b>	<b>: IF570L Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>:</b>
<b>Dosen</b>	<b>: Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I. Vincentius Kurniawan, S.Kom., M.Eng.Sc.</b>	<b>Jam</b>	<b>:</b>
<b>Sifat Ujian</b>	<b>: Take Home</b>	<b>Tipe Soal</b>	<b>: Mini Project</b>

**KETENTUAN / PETUNJUK UJIAN:**

- Baca dan pahami soal-soal berikut dengan seksama
- Dalam menjawab pertanyaan Anda TIDAK diperkenankan untuk diskusi dengan dan mendapatkan bantuandari orang lain
- Pastikan Anda meng-unggah file jawaban yang benar dan pastikan unggah file ke e-learning berhasil.
- Pengumpulan jawaban dapat dilakukan dengan du acara, yaitu:
  - Folder project aplikasi tersebut di-compress dalam format .zip, dan di-upload ke E-Learning dengan format penamaan yang telah ditentukan, atau
  - Project tersebut di-upload ke repositori GitHub Anda, pastikan repo tersebut public pada saat pengumpulan dan berikan link ke repo tersebut dalam file .txt dengan format penamaan yang telah ditentukan.

**SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK):**

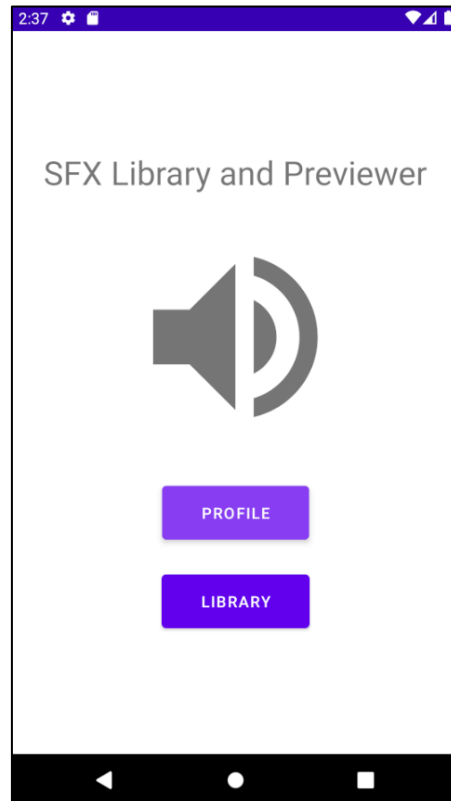
<b>SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)</b>		<b>CPL</b>
<b>Kode Sub-CPMK</b>	<b>Penjelasan Sub-CPMK</b>	
Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sistem operasi Android dan alur pengembangan aplikasi Android (C2)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-2	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai teknik pengaturan layout untuk menghasilkan tampilan aplikasi yang rapih (C3).	CPL-4, 8
Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai komponen user-interface dan user-interaction untuk menghasilkan tampilan aplikasi dan membuat interaksi antar tampilan (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan Activity, Intent dan Fragment untuk menghasilkan tampilan yang dinamis dan fleksibel (C3).	CPL-4, 8
Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu menerapkan grafik yang ditampilkan pada layar perangkat (seperti kanvas) secara interaktif (C3).	CPL-4, 8
Sub-CPMK-6	Mahasiswa mampu menerapkan fitur multimedia dan animasi pada aplikasi yang dibuat (C3).	CPL-4, 8
Sub-CPMK-7	Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang aplikasi yang bermanfaat sesuai studi kasus atau kebutuhan masyarakat (C4, C6)	CPL-4, 8

**SOAL: Sub-CPMK-1 – 7, Bobot (100%)**

Buatlah sebuah aplikasi semacam SFX Library dan Previewer dengan **Android Studio** menggunakan bahasa pemrograman **Java**. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi untuk menampilkan beberapa sound effect yang dapat diputar, dihapus atau dilihat informasinya secara detail.

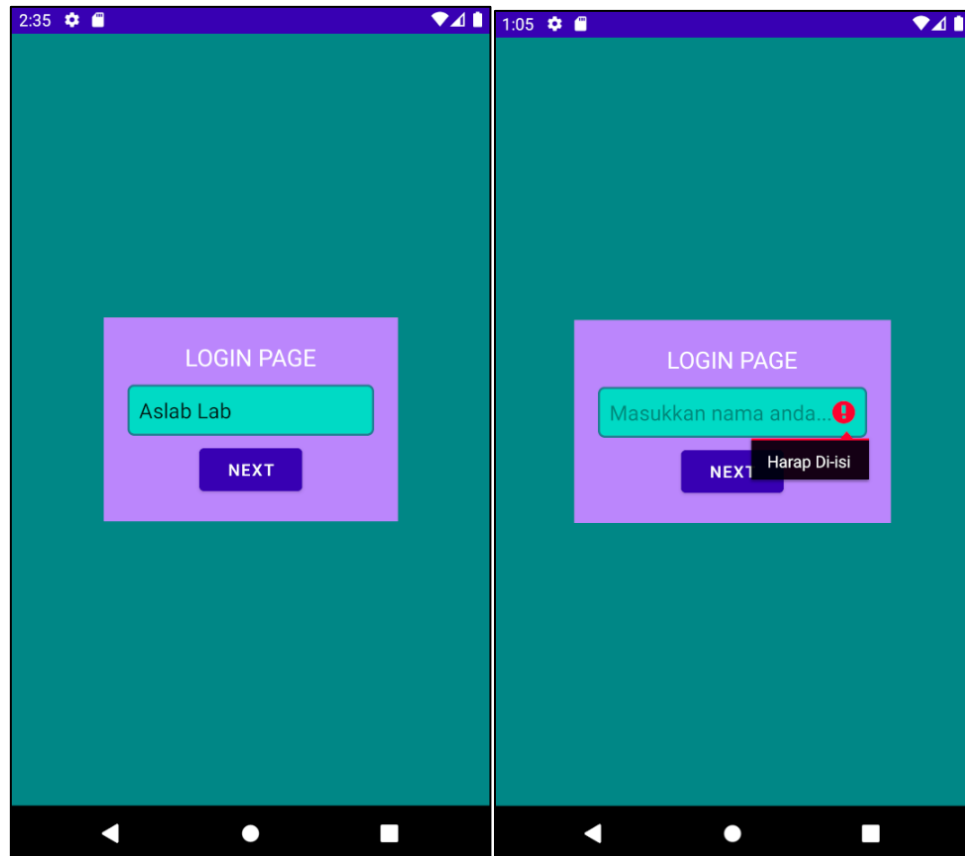
1. **Tampilan Awal**

Tampilan awal aplikasi berupa sebuah halaman utama yang **berisikan tulisan SFX Library dan sebuah icon dibawahnya**. Terdapat 2 tombol, yaitu untuk **melihat profil** dari orang yang membuat aplikasi ini dan tombol **Library**.



## 2. Tampilan Form Input

Sebelum masuk ke halaman library, user akan diminta untuk memasukkan nama lengkap. Pada halaman ini **ada sebuah input box** yang akan menerima inputan berupa nama dari user. Saat tombol Next ditekan, user **akan dibawa** ke halaman library sound effect. Dengan hasil inputan sebelumnya, akan muncul pada **toolbar dan toast** di halaman library. **Inputan tidak boleh kosong, Jika kosong beri pesan kepada user bahwa inputan harus diisi.**



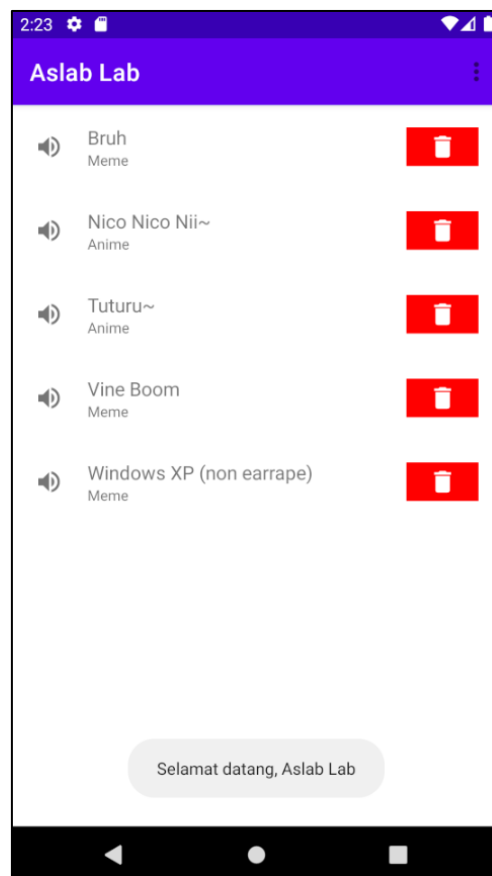
### 3. Tampilan Library

Setelah user masuk ke halaman ini, **title pada toolbar akan diganti menjadi inputan dari halaman form input sebelumnya, dan juga akan muncul toast di bawah halaman yang bertulisan “Selamat datang <nama>”, dengan <nama> yang akan digantikan dari input form sebelumnya.**

Pada toolbar terdapat **option menu** yang berisi tombol untuk ke **tampilan profil** dan juga tombol **keluar untuk kembali ke Tampilan Awal.**

Sound effect sudah **di-hardcoded** dengan artian bahwa sound effect tersebut sudah ada dari aplikasi, dan **tidak membaca data melalui tempat penyimpanan pada handphone user.**

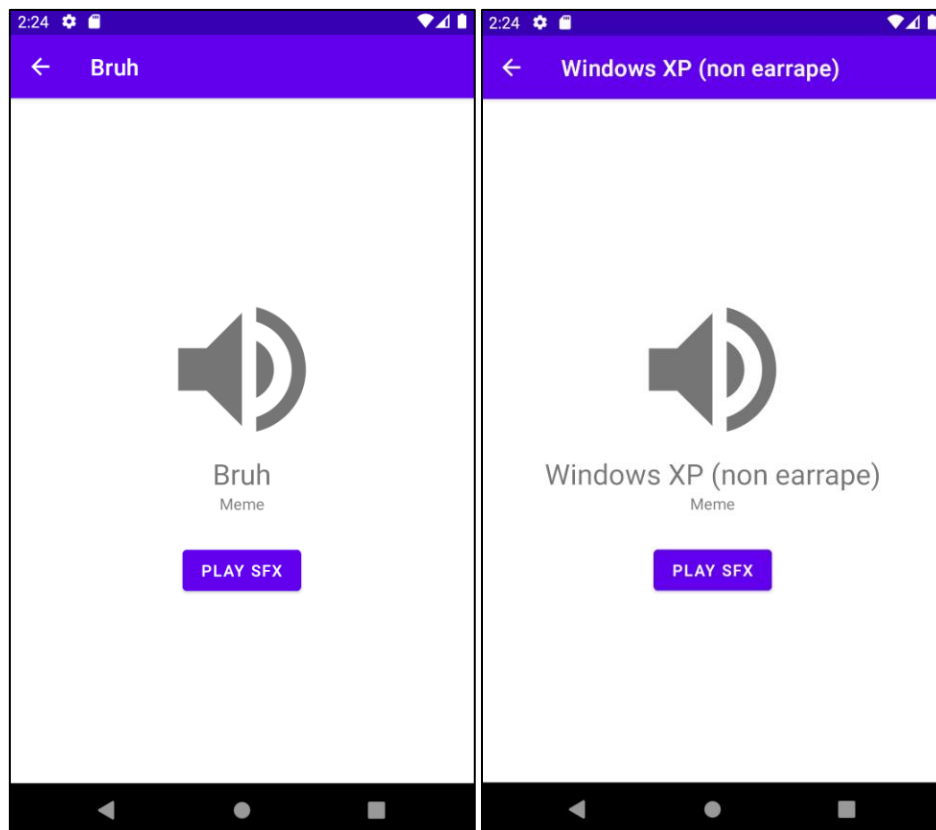
List SFX akan ditampilkan menggunakan **RecyclerView**, yang dimana setiap itemnya terdapat **informasi mengenai SFX dan tombol untuk menghapus SFX** tersebut dari list (tidak perlu ada konfirmasi untuk menghapus).



4. Tampilan SFX Details

Ketika salah satu SFX dari list pada halaman library di tekan, maka user akan **dibawa ke halaman details** yang berisikan informasi SFX tersebut baik itu **nama, kategori, deskripsi** dan juga **tombol play** untuk memainkan SFX tersebut. (Hint: gunakan MediaPlayer)

Pada **Toolbar** juga memiliki tombol back yang jika ditekan akan **kembali ke Tampilan Library** dan juga title pada toolbar adalah **nama dari SFX tersebut**. Saat user kembali ke halaman library, **pastikan SFX telah berhenti dan dibebaskan dari memori**.



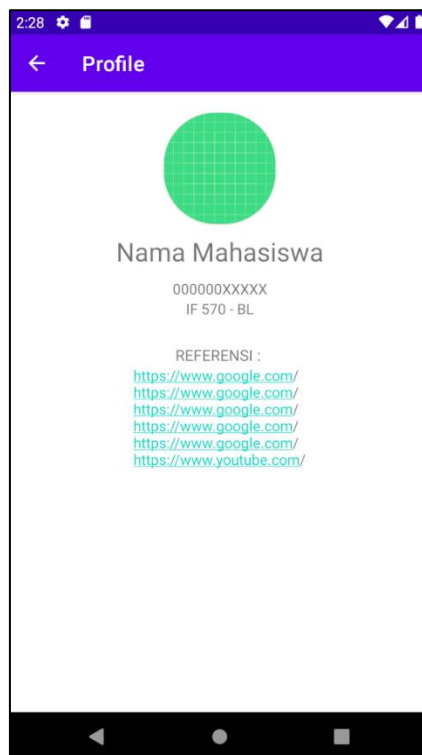
#### 5. Tampilan Profile

Pada halaman ini berisikan suatu **gambar bebas** yang menggambarkan diri anda. Gambar tersebut memiliki **rounded corners** yang nantinya akan terlihat seperti **lingkaran**.

**Title pada toolbar** diganti menjadi **profile**, terdapat **tombol back** yang jika di tekan **akan membawa user ke halaman sebelumnya**.

Pada halaman ini juga berisikan informasi diri anda berupa NIM, Nama, dan Kode Kelas Mobile Application Programming.

**Jika menggunakan Referensi**, harap cantumkan pada tampilan tersebut.



**UJIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**RUBRIK PENILAIAN:**

- Seluruh tampilan aplikasi: 20 poin

+	Awal	Form Input	Library	SFX Details	Profile
Mahasiswa berhasil membuat tampilan	4	4	4	4	4

- Intent (perpindahan antar Activity): 20 poin

+	Nama Toolbar dan popup message terganti	Penggunaan back navigation yang benar	Mengerti Activity Lifecycle
Intent Activity	5	5	10

- Tampilan List SFX: 20 poin

+	Penggunaan Recycler View	Menghapus dari List
Tampilan List SFX	15	5

- SFX Detail dan Pemutar SFX: 20 poin

+	Detail SFX sesuai intent passing	SFX dapat diputar
SFX Detail and Playability	10	10

- Option Menu dan Pesan PopUp: 20 poin

+	Option menu	Muncul toast message
Option menu dan pesan pop-up	10	10

- Styling tampilan aplikasi: 10 poin (Bonus)

+	Tampilan aplikasi terlihat unik, bagus, rapi dan keren
Styling	10 (Bonus)

Acuan Pembuatan Soal:	Soal dibuat oleh:	Disetujui oleh:
<b>Materi Kuliah Pertemuan 1-7</b>	<p>a.n Tim Dosen Mata Kuliah</p> <p>(Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I) Koord. Mata Kuliah</p>	<p>(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.) Ketua Program Studi</p>