

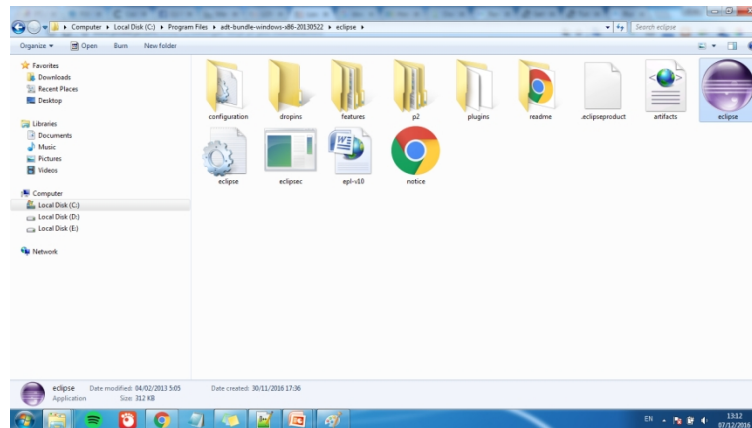
BAB 3

Memulai Project Baru

Menjalankan aplikasi Eclipse ADT

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat project baru dengan eclipse ADT.

1. Buka Folder `adt-bundle-windows-x86-20130522` atau `adt-bundle-windows-x86-20130522` yang sebelumnya telah di extract, kemudian buka folder `eclipse` dan klik shortcut `eclipse.exe`.



Buka shortcut aplikasi eclipse ADT.

Catatan :

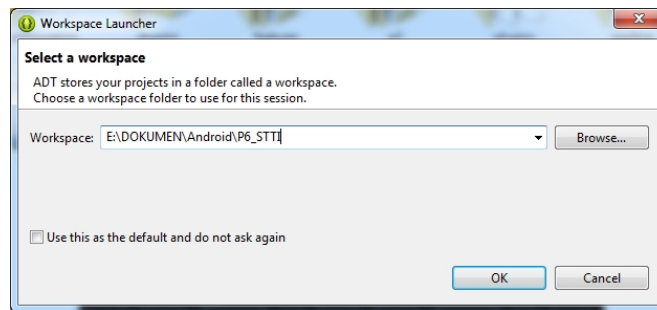
Supaya memudahkan dan mempercepat membuka aplikasi eclipse ADT, silahkan pindahkan shortcut tersebut ke layar desktop komputer anda (Klik kanan pada shortcut `eclipse.exe` > Send To > Dekstop).

2. Splash screen eclipse ADT akan tampil.



Splash screen eclipse ADT

- Jendela **Select a workspace** akan tampil, kita disuruh untuk memilih lokasi penyimpanan project, silahkan klik tombol **Browse** kemudian pilih tempat penyimpanan project di drive komputer anda.

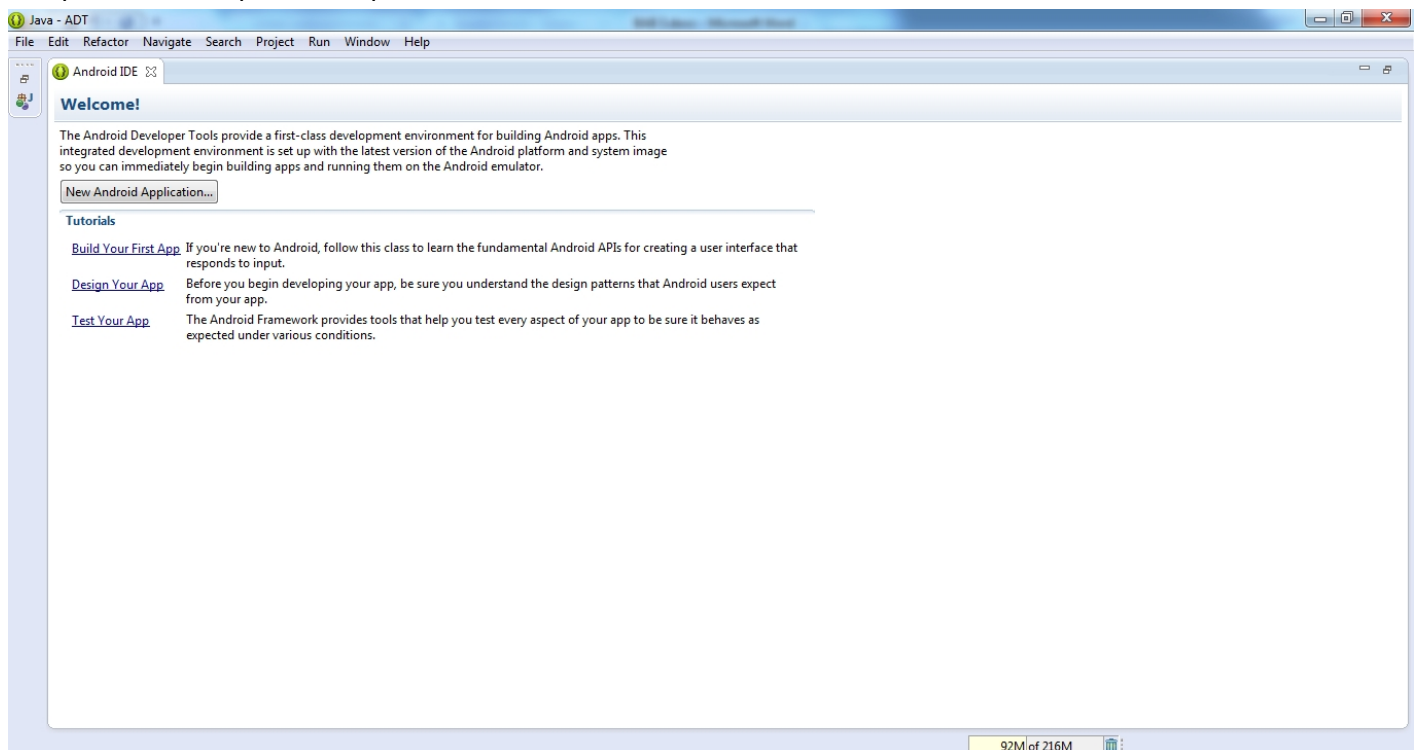


Memilih tempat penyimpanan project

Catatan :

Jendela ini akan tampil setiap membuka eclipse ADT, Jika anda tidak ingin mengubah tempat penyimpanan project setiap membuka aplikasi eclipse ADT, silahkan centang opsi **Use this as the default and do not ask again**.

- Jika sudah memilih tempat penyimpanan project kemudian klik **OK**.
- Tampilan utama aplikasi eclipse ADT akan muncul.

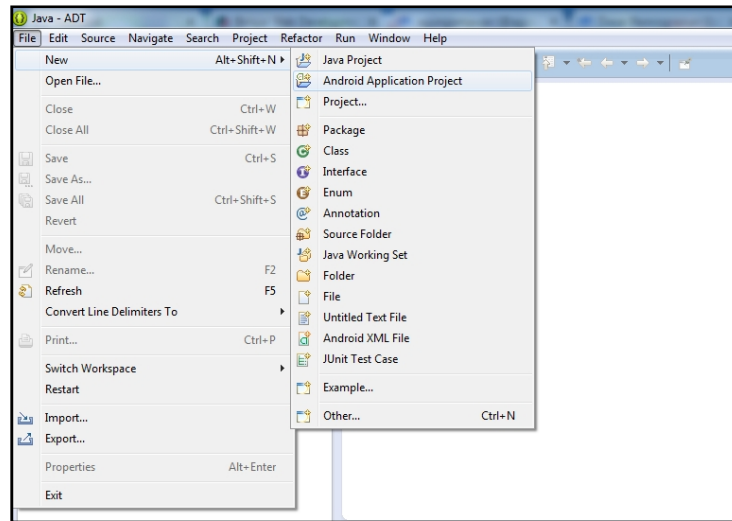


Tampilan utama aplikasi eclipse ADT

- Selesai.

Membuat Project Baru

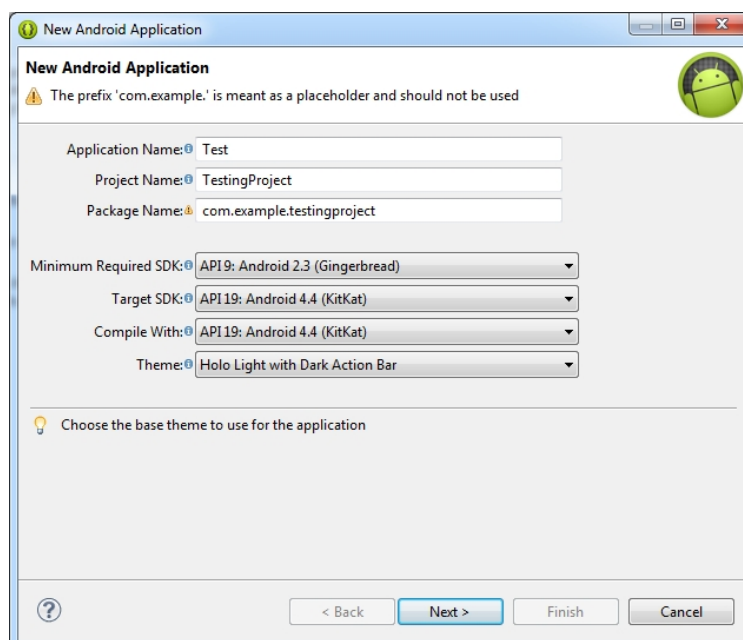
1. Pilih menu **File > New > Android Application Project**.



memilih File > New > Android Application Project

2. Jendela **New Android Application** akan tampil, Silahkan isi atribut project anda mengikuti tabel, kemudian jika sudah selesai klik **Next**.

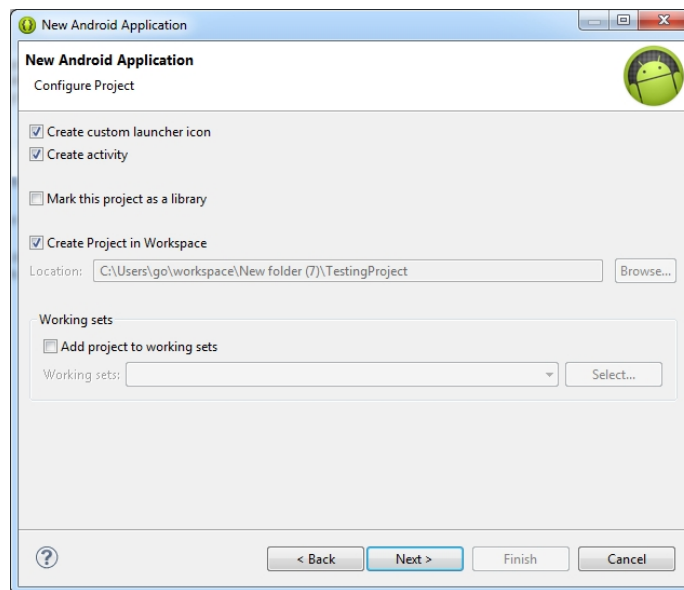
Application Name	Test
Project Name	TestingProject
Package Name	com.example.testingproject
Minimum Required SDK	API 9: Android 2.3
Target SDK	API 19: Android 4.4
Compile With	API 19: Android 4.4
Theme	Holo Light with Dark Action Bar



Berikut ini adalah penjelasan dari atribut project diatas:

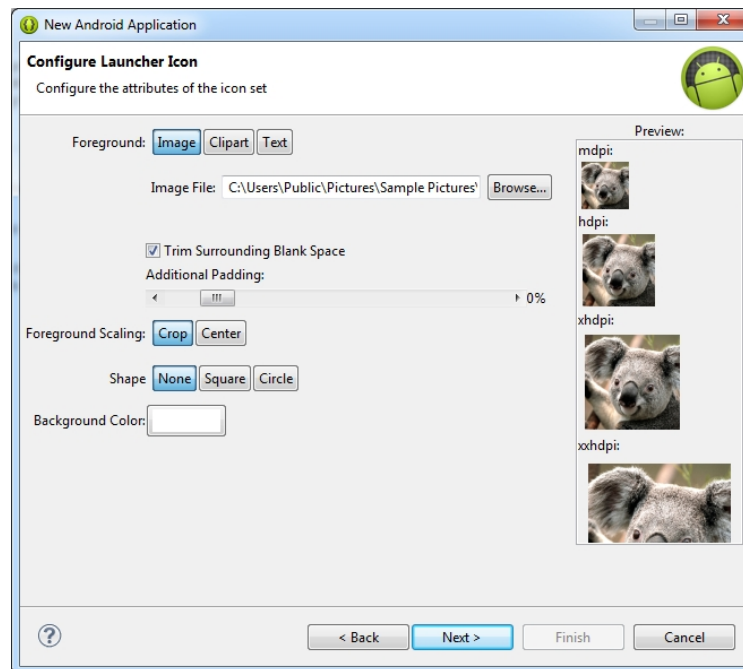
KETERANGAN		
Application Name	:	Nama aplikasi yang muncul di icon menu screen android
Project Name	:	Nama project dari suatu aplikasi yang dibuat
Package Name	:	Nama paket / tempat dimana source code java yang dibuat dalam project
Minimum Required SDK	:	Minimal versi android yang dapat diinstall
Target SDK	:	Target versi android yang dapat diinstall
Compile SDK	:	versi API SDK untuk mengcompile aplikasi android, biasa SDK yang di pilih adalah yang versi terakhir di SDK anda
Theme	:	Template / Tema default yang tampil di aplikasi

3. Jendela konfigurasi project akan tampil, silahkan ceklis opsi **Create custom launcher icon**, **Create Activity** dan **Create Project in Workspace**, selanjutnya Klik **Next**.



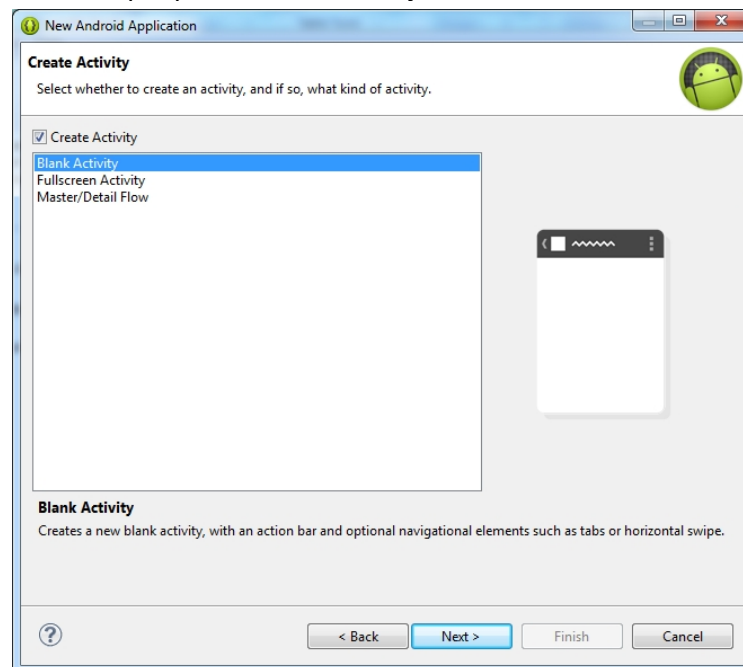
Jendela konfigurasi project

4. Jendela **Configure Launcher Icon** akan tampil, digunakan untuk mengganti/kustomisasi icon standar yang tampil di menu screen android dengan gambar yang kita inginkan. Pilih **Browse** untuk memilih gambar (format gambar bisa JPG atau PNG), setelah selesai dipilih kemudian klik **Next**.



kustomisasi icon launcher

5. Jendela Create Activity akan tampil, pilih **Blank Activity** kemudian klik **Next**.



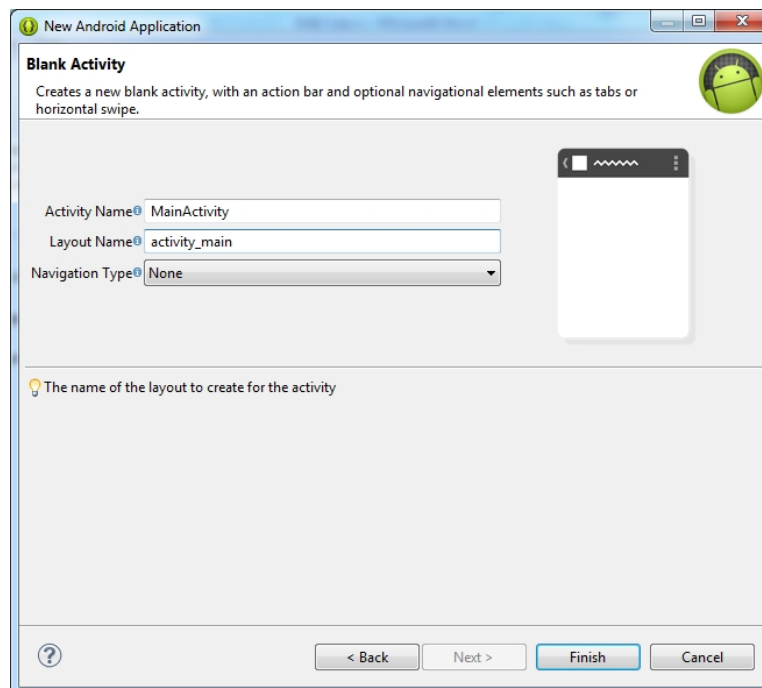
Memilih activity

Berikut ini penjelasan singkat mengenai jenis-jenis activity pada Android :

- Blank Activity : Template ini berisi activity kosong dengan sebuah action bar. Action bar berisi title dan menu options. Tipe navigasi bisa berupa antarmuka tab (tab fixed atau scrollable), horizontal swipe, atau menu dropdown.
- Fullscreen Activity : Template ini menyembunyikan antarmuka system (seperti bar notifikasi) dalam tampilan fullscreen. Mode full-screen ditampilkan dengan action bar yang muncul ketika pengguna menyentuh layar.
- Master/Detail Flow : Membuat sebuah alur master/detail baru, yang memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi benda-benda serta rincian masing-masing objek. Alur ini disajikan menggunakan dua kolom pada layar ukuran-tablet dan satu kolom pada handsets dan layar terkecil. Template ini menciptakan dua activity, sebuah *master fragment*, dan sebuah rincian fragment.

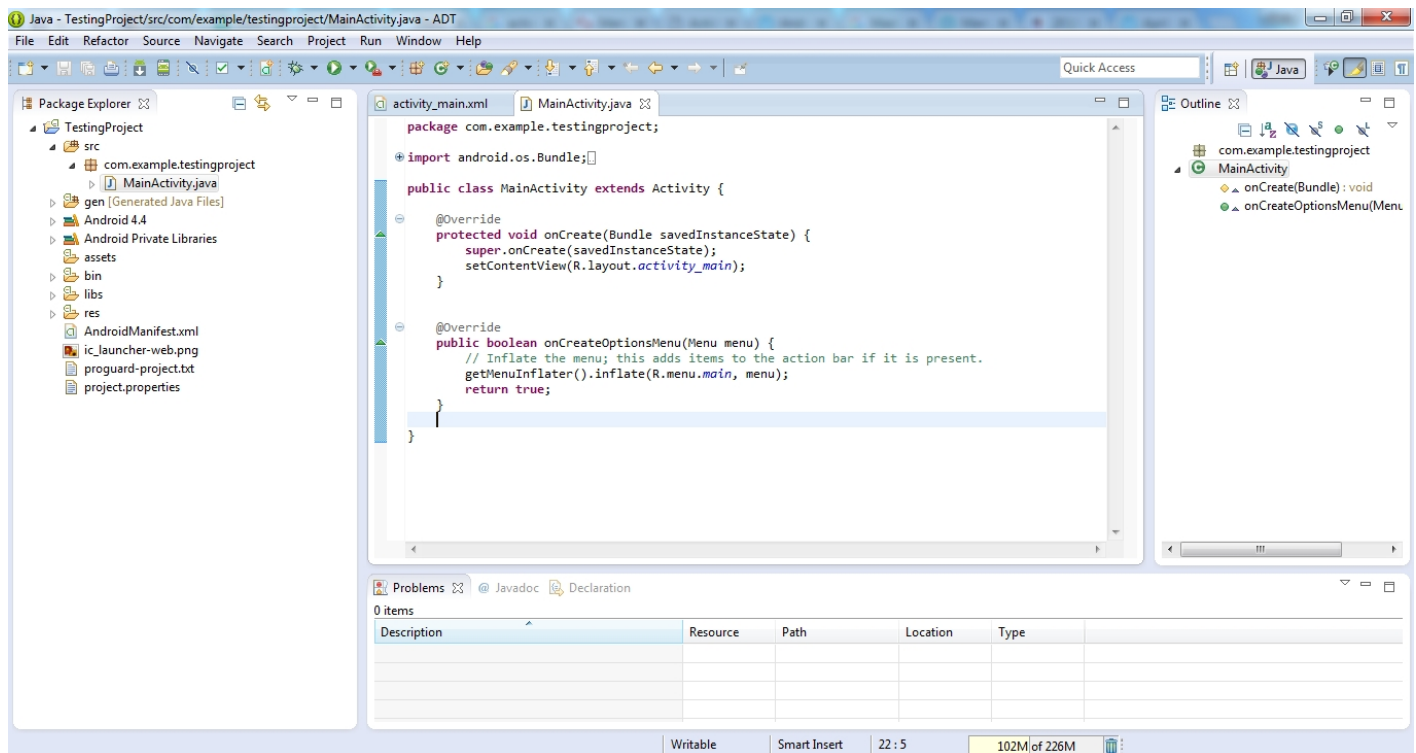
6. Silahkan isi Activity Name dan Layout Name mengikuti tabel. Kemudian klik **Finish**.

Activity Name	MainActivity
Layout Name	activity_main



Mengisi nama activity dan nama layout

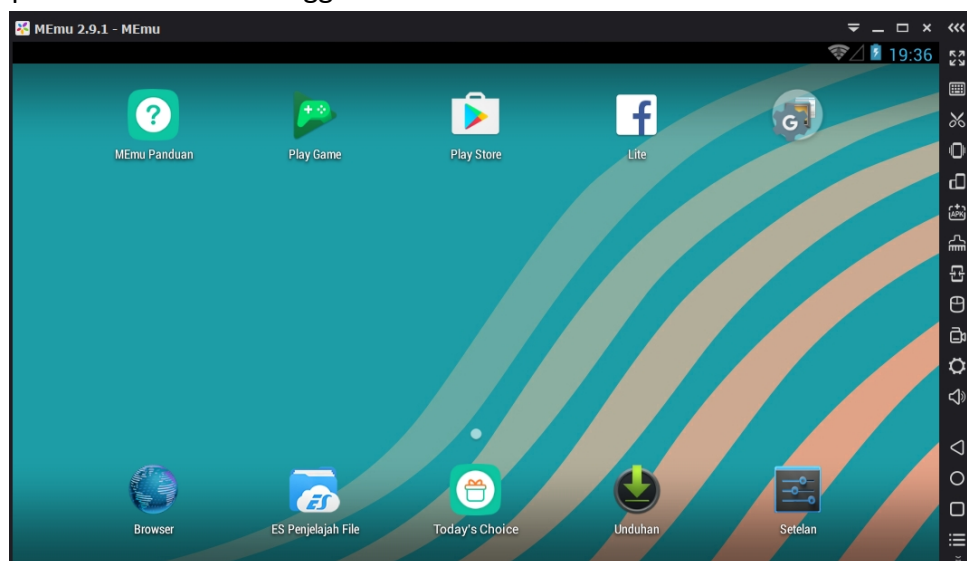
7. Tampilan utama project.



8. Selesai.

Menjalankan Project Aplikasi Android Menggunakan Emulator

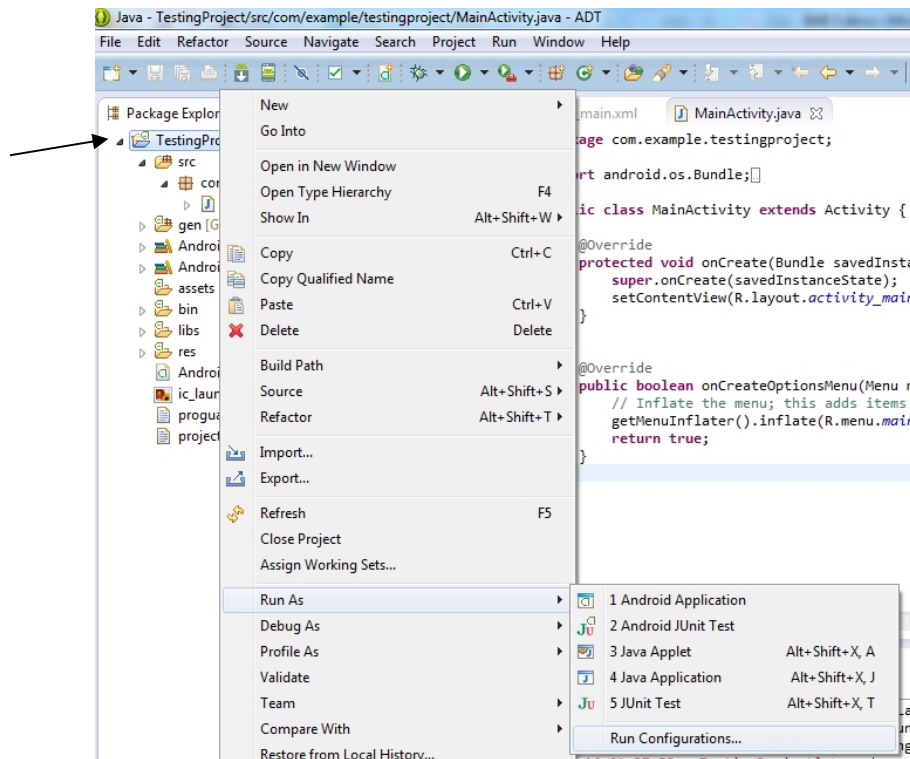
1. Jalankan aplikasi emulator android, seperti MEMU, KOPLAYER, WINDROYE, BLUESTACKS dan lain-lain. Namun pada praktikum ini kita menggunakan emulator MEMU.



Tampilan emulator MEMU

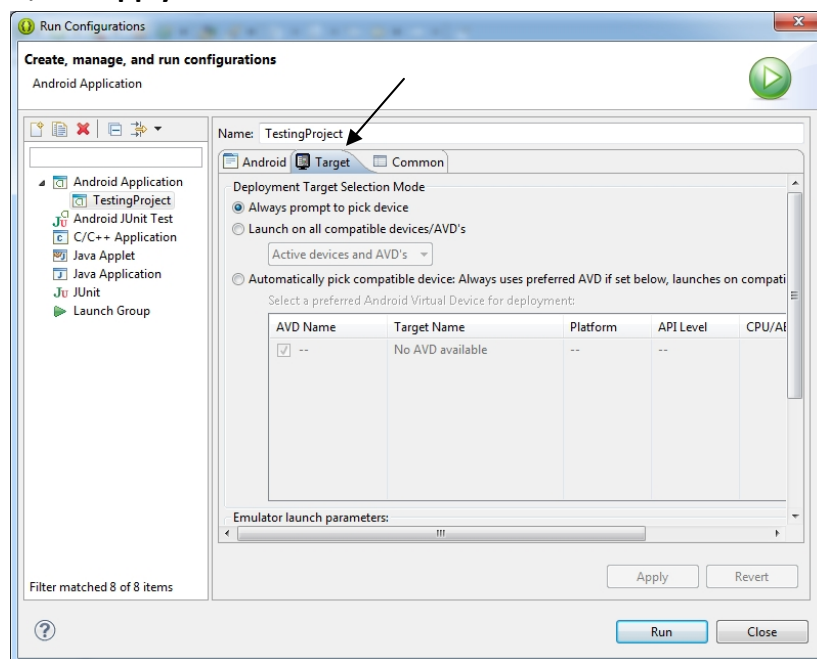
2. Klik kanan project yang akan dijalankan pada menu package explorer.

Pilih **Run As > Run Configurations**.



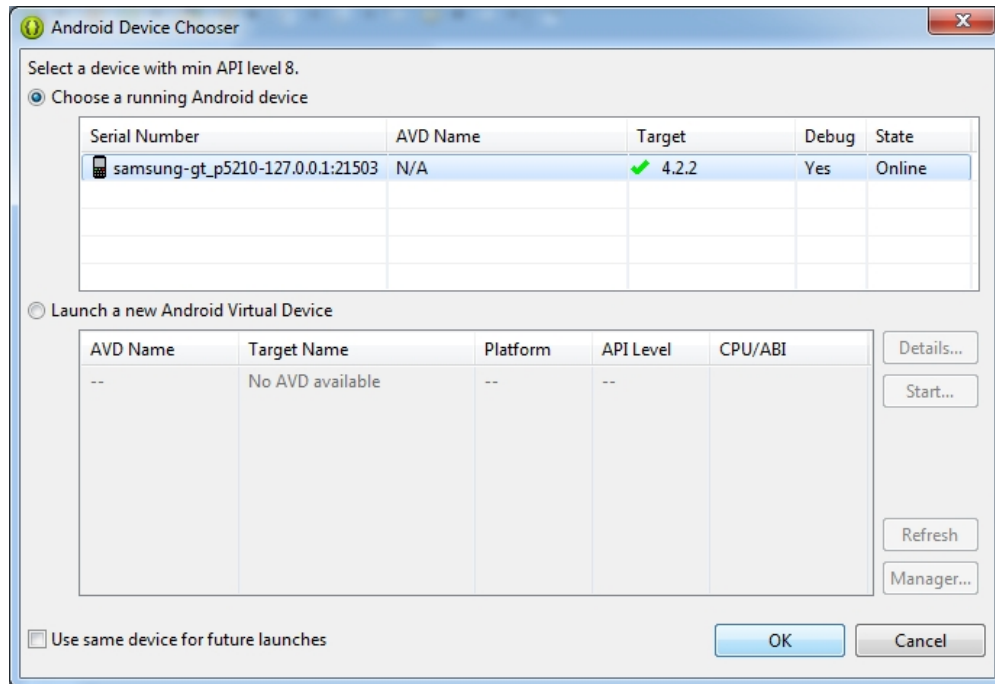
memilih run configurations

3. Jendela **Run Configurations** akan tampil, pilih tab **Target** kemudian selection modenya pilih yang **Always prompt to pick device**, Klik **Apply** dan diakhiri klik **Run**.



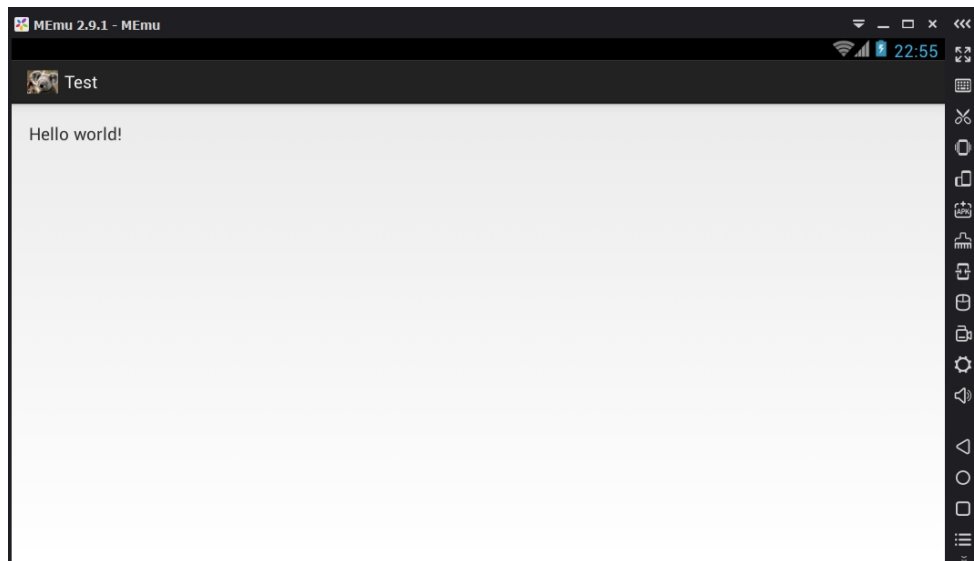
konfigurasi menjalankan project android

4. Jendela **Android Device Chooser** akan tampil. Klik **samsung-gt_p5210** (itu adalah code emulator MEMU) pada list android device, Klik OK.



memilih android device emulator

5. Silahkan anda buka kembali emulator MEMU, proses penginstalan APK akan dilakukan pada emulator MEMU dan lihat aplikasi android yang kita buat telah tampil pada emulator MEMU.



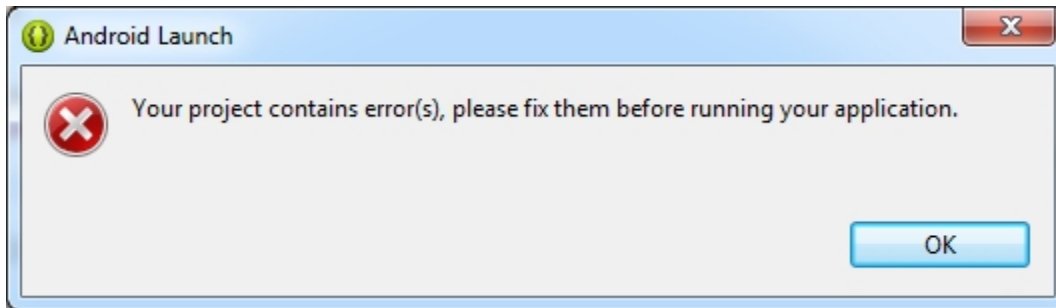
tampilan project aplikasi android yang dijalankan di emulator MEMU

6. Selesai.

Catatan :

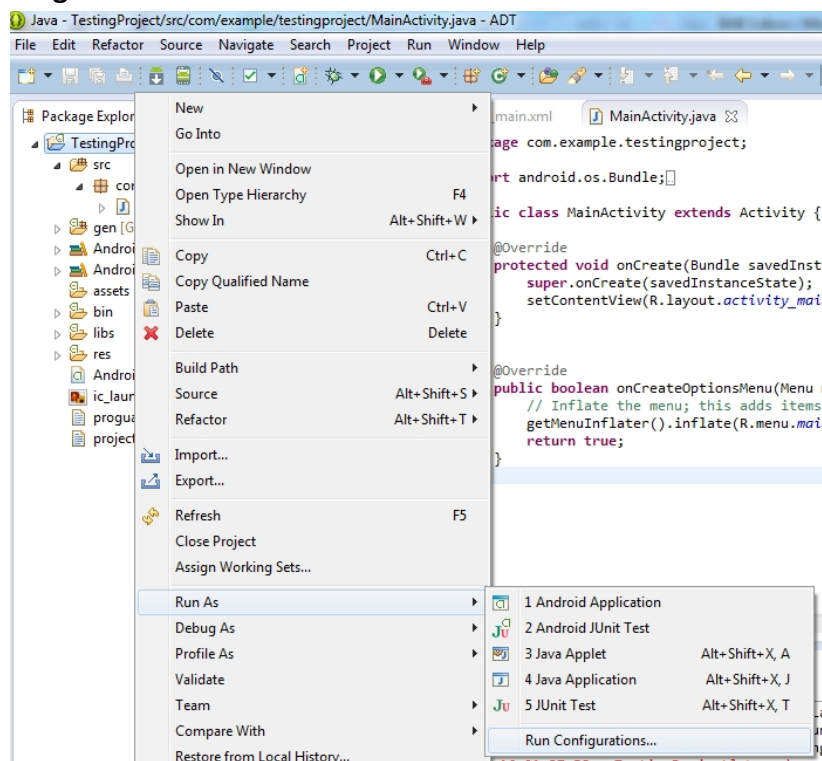
1. Konfigurasi langkah ke 3 hanya sekali di lakukan setiap project pada saat pertama kali mau running/dijalankan, untuk running kedua dan seterusnya, Klik kanan project yang akan dijalankan pada menu package explorer kemudian Pilih **Run As > Android Applications**.

2. Pada saat anda menjalankan/running, ternyata muncul seperti dibawah ini berarti ada yang error di project anda.



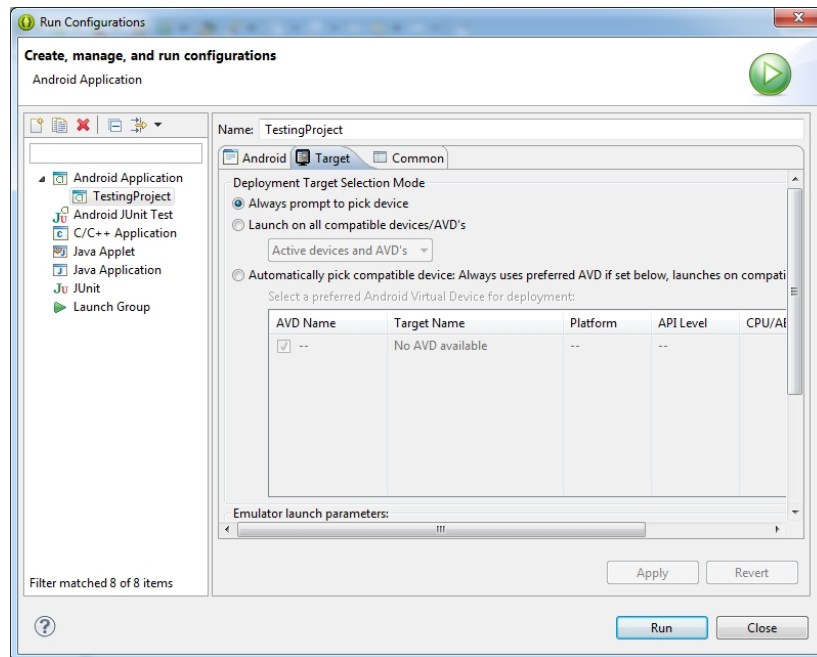
Menjalankan Project Aplikasi Android Menggunakan Smartphone/Tablet

1. Hubungkan smartphone dengan laptop menggunakan kabel data.
2. Pastikan anda sudah menginstal ADB Driver Smartphone yang anda gunakan sebagai target untuk menjalankan project aplikasi android.
3. Klik kanan project yang akan dijalankan pada menu package explorer.
Pilih **Run As > Run Configurations**.



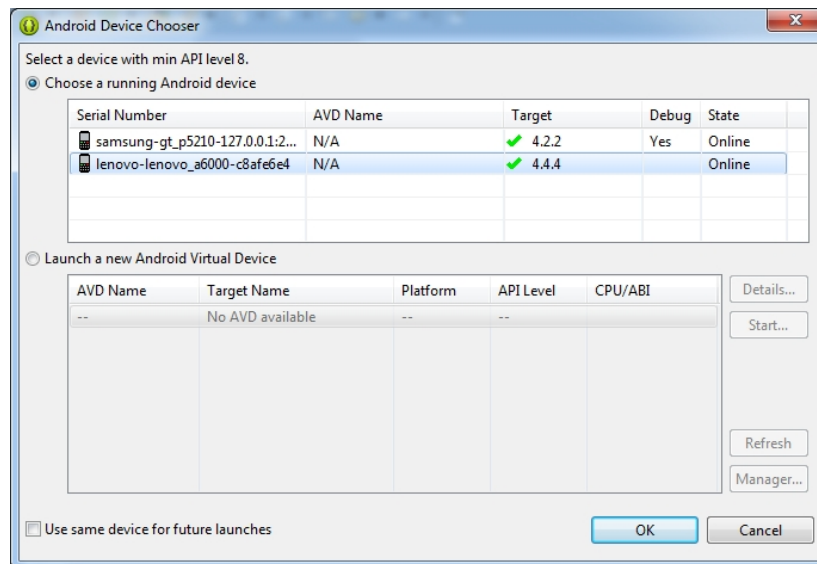
memilih run configurations

4. Jendela **Run Configurations** akan tampil, pilih tab **Target** kemudian selection modenyah pilih yang **Always prompt to pick device**, Klik **Apply** dan diakhiri klik **Run**.



konfigurasi menjalankan project android

- Jendela **Android Device Chooser** akan tampil. Klik **nama smartphone anda** yang muncul pada list android device, Klik OK.



- Silahkan lihat di smartphone anda, aplikasi android yang kita buat telah tampil pada smartphone.
- Selesai.

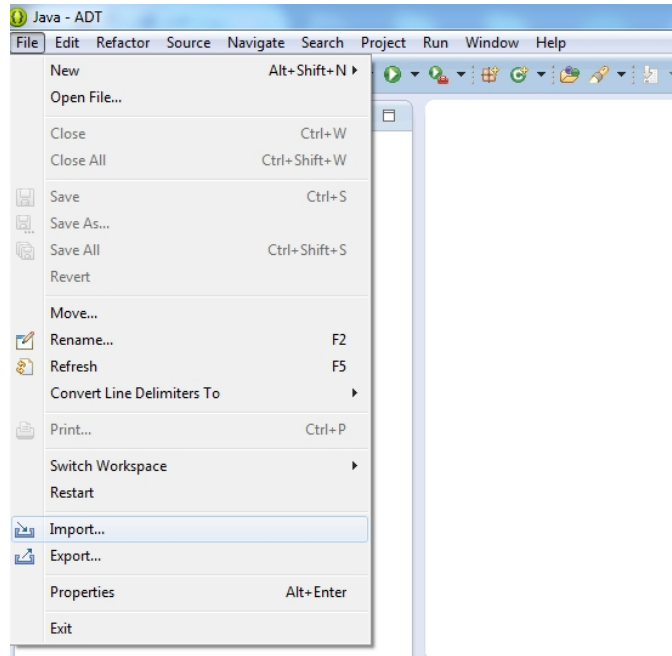
Catatan :

Konfigurasi langkah ke 4 hanya sekali di lakukan setiap project pada saat pertama kali mau running/dijalankan, untuk running kedua dan seterusnya, Klik kanan project yang akan dijalankan pada menu package explorer kemudian Pilih **Run As > Android Applications**.

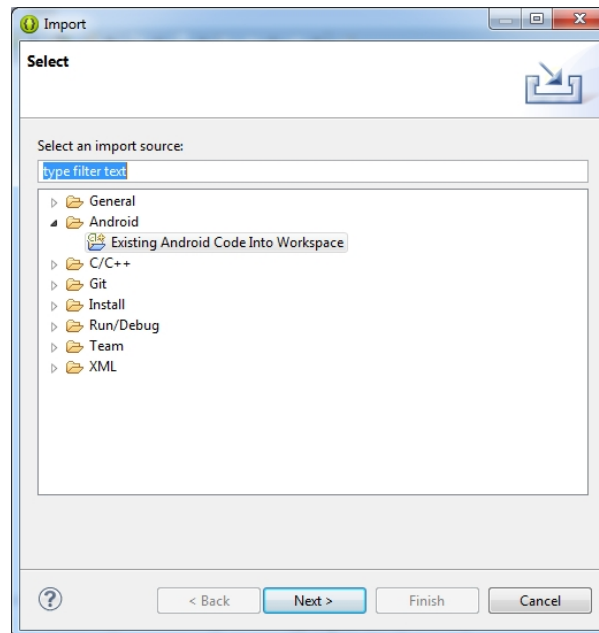
Membuka/Import Project Aplikasi Android

Jika anda ingin membuka project yang sudah dibuat sebelumnya atau mengambil dari teman, pastikan projectnya ada di hardisk anda dan anda tahu lokasi penyimpanannya, ikuti langkah dibawah ini

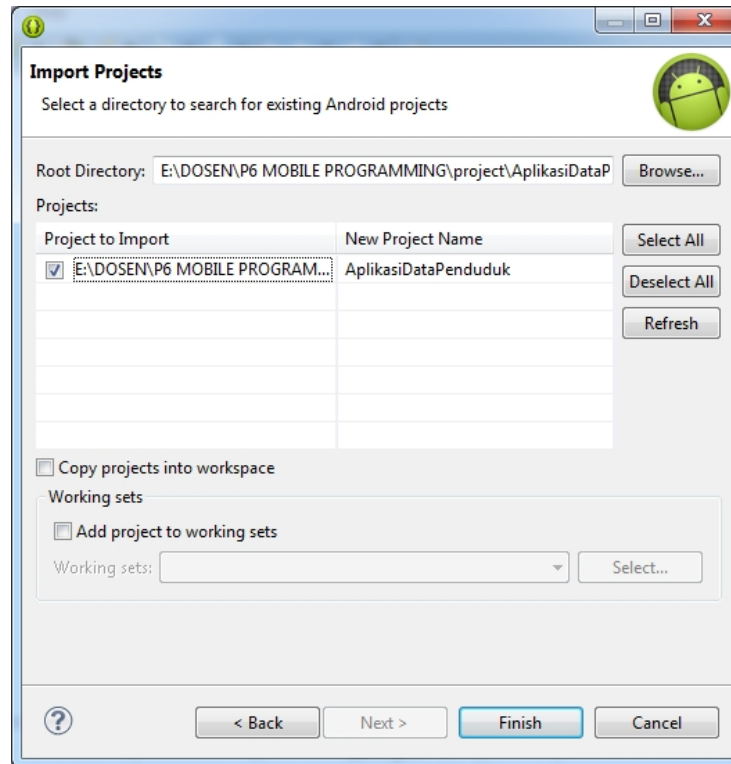
1. Klik Menu **File > Import**



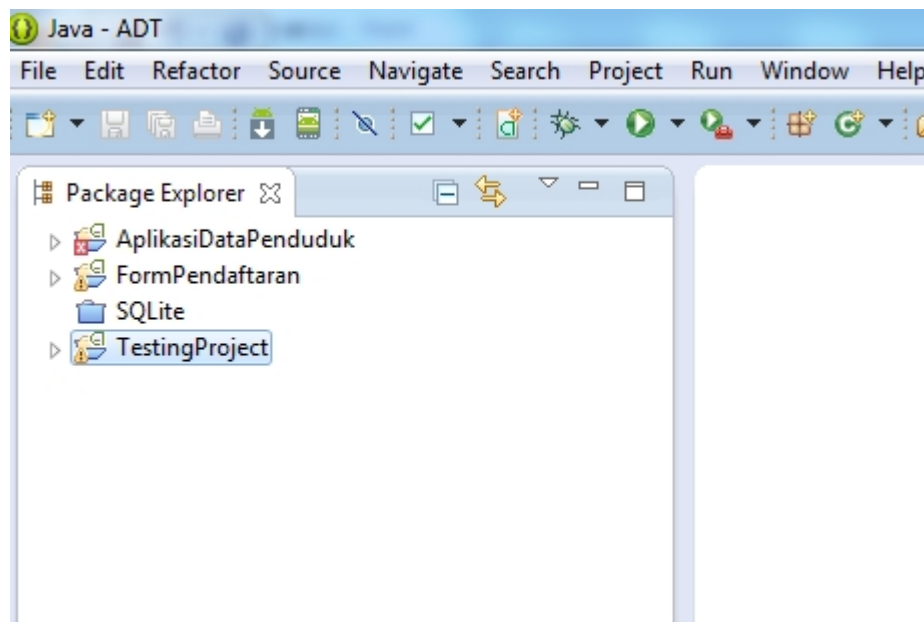
2. Jendela **Select** akan tampil, pilih **Android > Existing Android Code Into Workspace**, klik **Next**



3. Jendela **Import Projects** akan tampil, silahkan pilih folder project yang ingin anda buka dengan mengklik **Browse**, kemudian klik **Finish**.



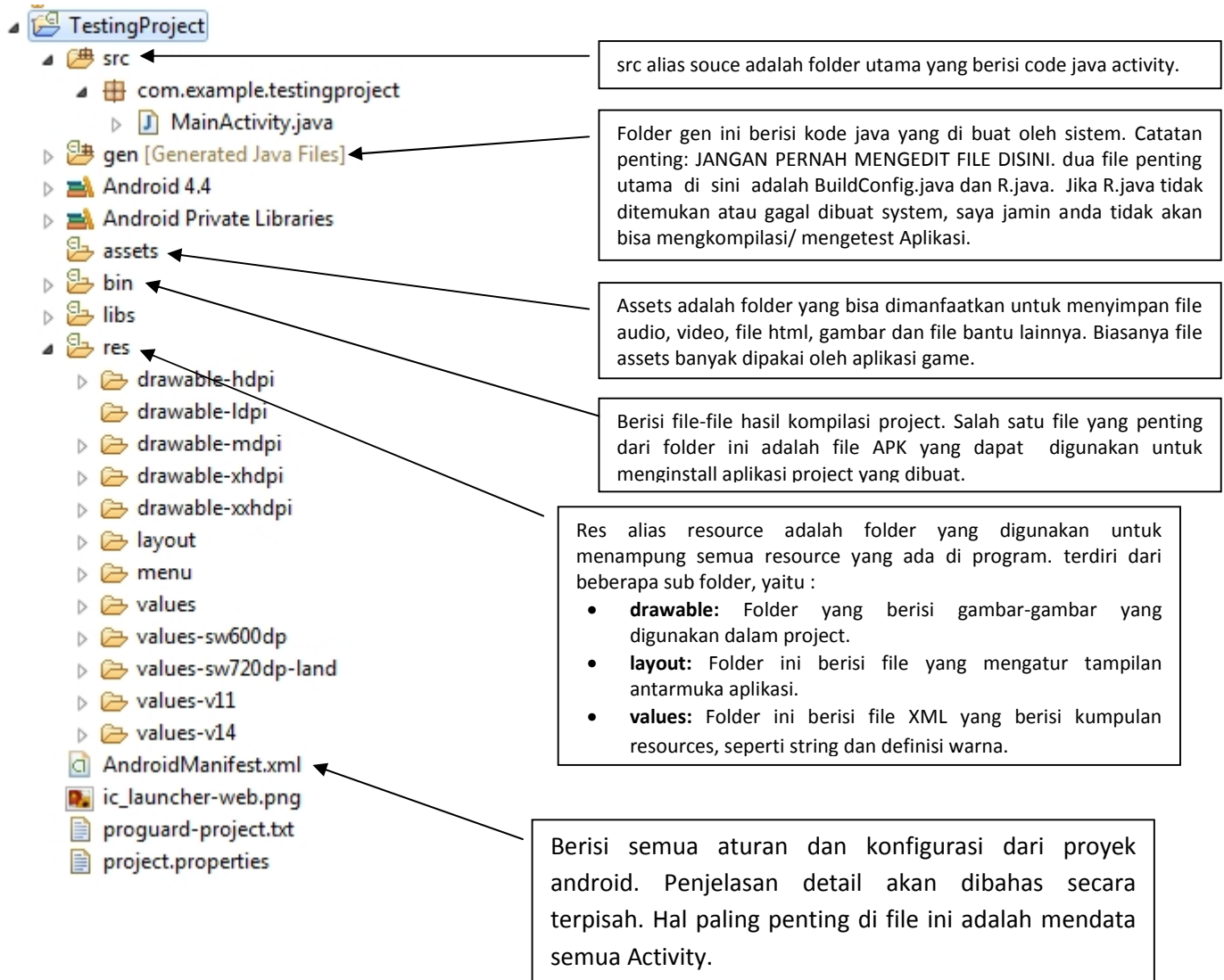
4. Project yang diimport akan tampil di **Package Explorer**.



5. Selesai.

Struktur Project Aplikasi Android

Pada setiap project dibuat di aplikasi eclipse ADT, pasti memiliki struktur project yang terdiri dari folder dan sub folder, adapun penjelasan tentang struktur project dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Latihan

Agar anda lebih memahami cara membuat project, silahkan buat project baru dari awal dengan mengikuti tabel dibawah ini !

1. Atribut project

Application Name	Aplikasi Latihan 1
Project Name	Latihan1
Package Name	com.example.latihan1
Minimum Required SDK	API 9: Android 2.3
Target SDK	API 19: Android 4.4
Compile With	API 19: Android 4.4
Theme	Holo Light with Dark Action Bar

2. Atur nama activity dan layout

Activity Name	MainActivity
Layout Name	activity_main

Jalankan pada emulator / smartphone.