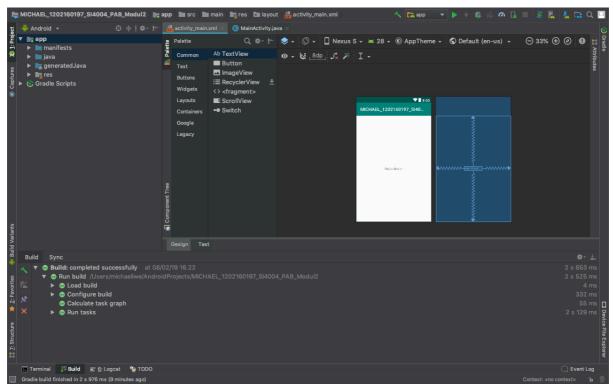
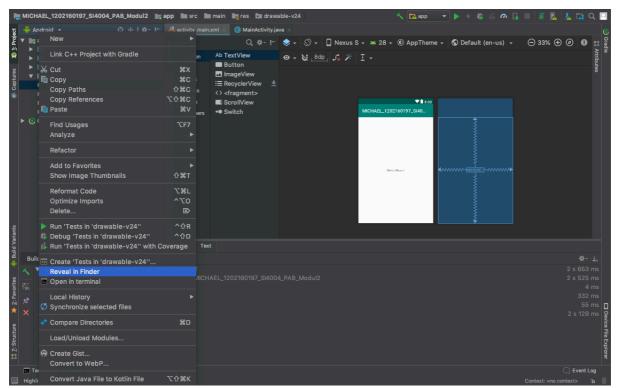
DOKUMENTASI PRAKTIKUM MODUL 02 PEMOGRAMAN APLIKASI BERGERAK

Nama: Michael Addryan Liwe

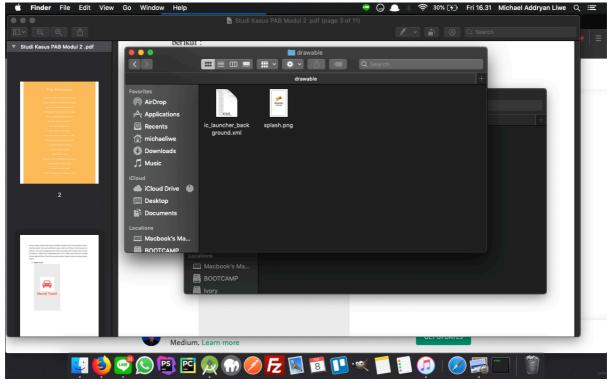
NIM : 1202160197 Kelas : SI4004



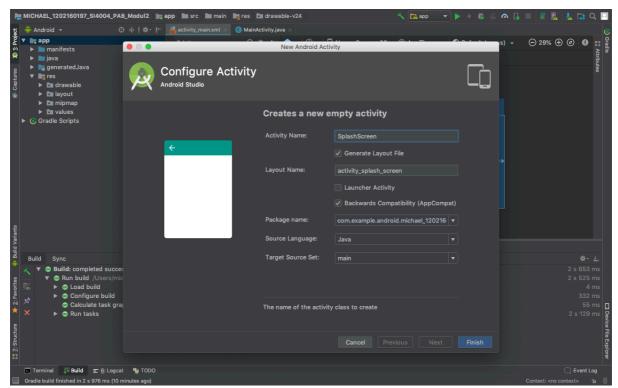
Penjelasan : Membuat projek dengan nama MICHAEL_1202160197_SI4004_PAB_Modul2



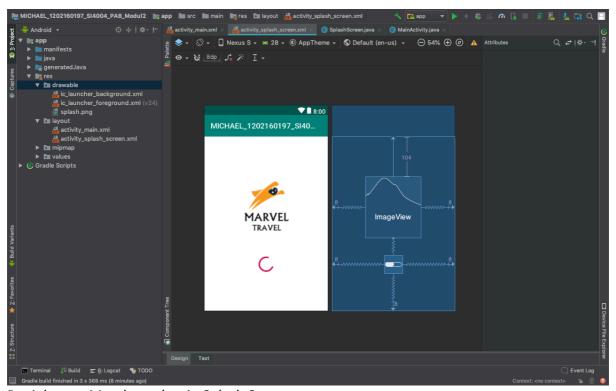
Penjelasan: Membuka folder Drawable



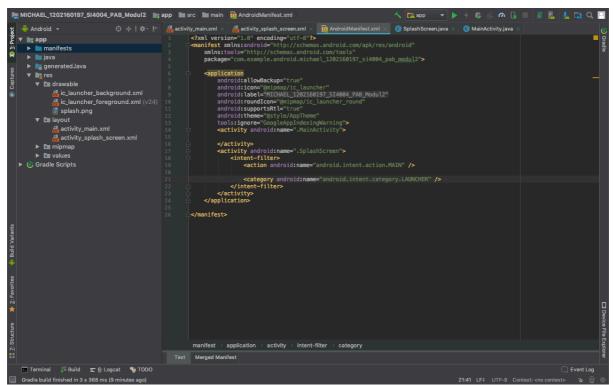
Penjelasan: Meletakan gambar logo Marvel Travel di folder drawable



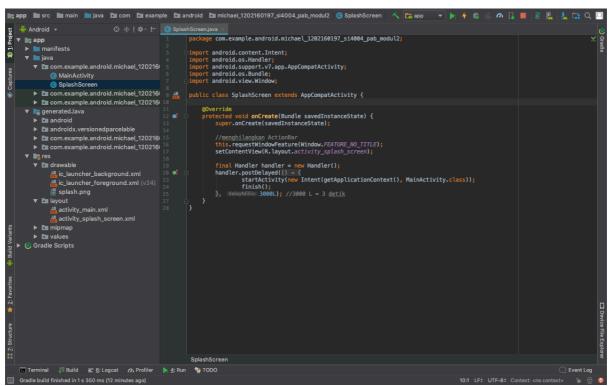
Penjelasan: Membuat Empty Activity baru dengan nama SplashScreen



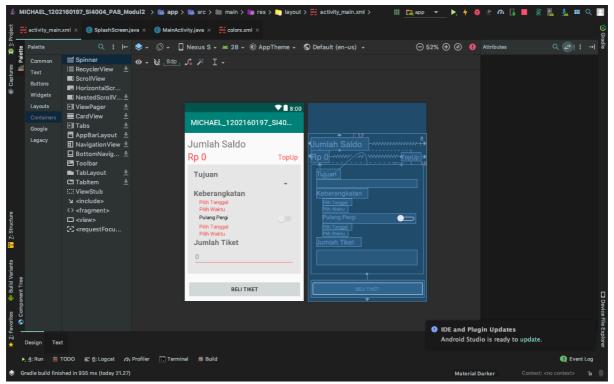
Penjelasan: Membuat desain Splash Screen



Penjelasan: Mengubah AndroidManifest untuk menjadikan Activity Splash Screen sebagai activity yang tampil saat pertama kali.



Penjelasan: Membuat delay pada progressBar dan memindahkan activity aktif ke Mainactivity



Penjelasan: Membuat desain activity_main.xml

```
| Book | December | De
```

Penjelasan: Membuat isi dari spinner

```
| Second | S
```

Penjelasan : membuat tanggal dan waktu pulang pergi dapat disembunyikan dan ditampilkan saat switch diklik.

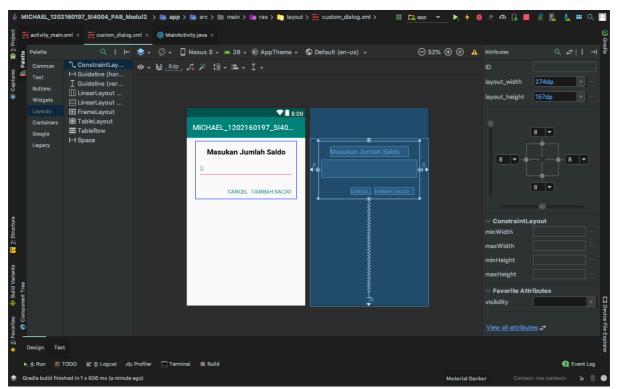
```
s src > 🖿 main > 🖿 java > 🟗 com > 🛅 example > 🛅 android > 🛅 michael_1202160197_si4004_pab_modul2 > 🔞 MainActivity > 🏥 📭 app 🔻 🕨 🚧 🇯 🥙 🔼 🚦 🥃 🦺 💃 🚻
                                                                                               Android 🕶
               > manifests
               🗸 🖿 java
                                                                                                                                                                                                               getText tanggal pp.setVisibility(View.GONE):

∨ □ com.example.android.michael_120216(
                                                                                                                                                                                                                 getText_waktu_pp.setVisibility(View.GONE);
                      > com.example.android.michael_120216( 5 com.example.android.android.michael_120216( 5 com.example.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.android.andr
                  ∨ ■ res
                                                                                                                                                                                                   else if (getSpinnerString.equals("Cirebon (Rp 150.000)")) { harga = 150000; }
                        > 🗀 drawable
                                                                                                                                                                                                   else if (getSpinnerString.equals("Bekasi (Rp 70.000)")) { harga = 70000; }
                                                                                                                                                                                               int selisih_saldo = saldo - harga;
                                                                                                                                                                                                                                             text: "Maaf saldo kamu kurang. Top Up saldo dulu!",
                                                                                                                                                                                                               toast.show():

√ □ values

           ▶ 4: Run 🗏 TODO 🖃 6: Logcat 🕜 Profiler 🕟 Terminal 🗐 Build
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                Event Log
Sradle build finished in 2 s 28 ms (a minute ago)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         Material Darker 68:13 LF‡ UTF-8‡ Context: <n
```

Penjelasan: membuat kondisi dimana jika saldo tidak mencukupi untuk membeli tiket maka akan muncul toast untuk menyarankan pengguna menambahkan saldo terlebih dahulu.



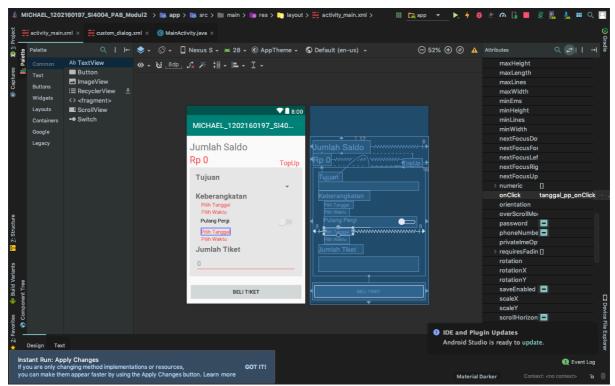
Penjelasan: membuat layout baru untuk membuat custom dialog

```
| Security main | New | New | Comp | example | Comp | example | Comp | New | N
```

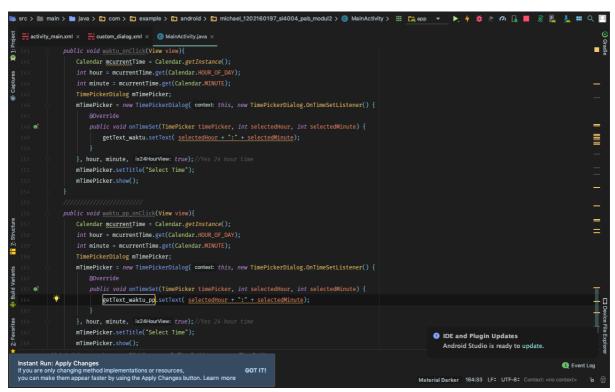
Penjelasan: fungsi untuk menambah saldo setelah di top up

Penjelasan: menampilkan toast "Top Up berhasil!"

Penjelasan: membuat fungsi menampilkan date picker



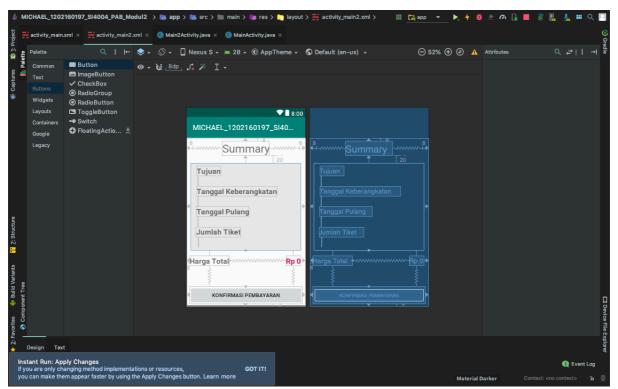
Penjelasan : membuat text view saat di klik menjalankan fungsi untuk menampilkan date picker



Penjelasan: membuat fungsi untuk menambahkan time picker.

Penjelasan : menambahkan fitur untuk mengkalikan harga sesuai dengan tiket yang dibeli dan menambahkan fitur agar jumlah saldo berkurang saat tiket dibeli.

Penjelasan: menambah fitur agar harga dikali 2 ketika pulang pergi dalam keadaan checked.



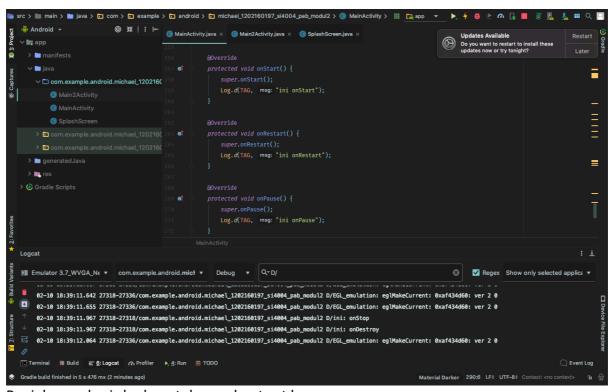
Penjelasan: membuat activity baru dan membuat layoutnya

```
| Second Community | Second Comm
```

Penjelasan: menambahkan baris kode untuk berpindah activity dan untuk melempar variable ke activity lain.

```
> 🖿 main > 🖿 java > 🛅 com > 🛅 example > 🛅 android > 🛅 michael_1202160197_si4004_pab_modul2 > 🔞 Main2Activity > 👭 🕞 app 🔻 🕨 🕴 🍎 🙋 🔼 🧧 🧱 🙋 👢 👢 🗰 🔾 📙
  🚃 activity_main.xml 🗴 🚃 activity_main2.xml × 🏻 📵 Main2Activity.java × 🐧 MainActivity.java ×
                  sBerangkat = in.getStringExtra( name: "berangkat");
                  sPulang = in.getStringExtra( name: "pulang");
                  sTiket = in.getStringExtra( name: "tiket");
                  sHarga_total = in.getStringExtra( name: "harga_total");
                  sHarga_total = "Rp " + sHarga_total;
                  berangkat = (TextView) findViewById(R.id.berangkat);
                  tiket = (TextView) findViewById(R.id.tiket);
harga_total = (TextView) findViewById(R.id.harga_total);
                  berangkat.setText(sBerangkat);
                  harga_total.setText(sHarga_total);
                 if (sPulang.equals("Pilih Tanggal - Pilih Waktu")){
                      pulang.setVisibility(View.GONE);
                       label_pulang.setVisibility(View.GONE);
Instant Run: Apply Changes
If you are only changing method implementations or resources,
you can make them appear faster by using the Apply Changes button. Learn more
                                                                                                                                                                                            Event Log
                                                                              GOT IT!
```

Penjelasan: membuat baris kode untuk mengubah isi dari textview yang ada pada Summary



Penjelasan: baris kode untuk membuat cat log.