

# Pemrograman Aplikasi Mobile

Dosen: Arif Laksito, M. Kom

Pada pertemuan kali ini, silahkan anda membuat activity splash screen dan activity login pada project yang sudah anda setup sebelumnya. Setiap pembuatan/penambahan activity baru pastikan sudah terdaftar dalam file manifest. Biasanya saat anda menggunakan create pada IDE AndroidStudio sudah otomatis terdaftar activity yang anda buat.

Di Activity Splash, buatlah logo yang berada di tengah-tengah screen dan dalam waktu 3 detik otomatis akan berpindah ke activity Login. Silahkan anda gunakan thread atau post delay handler untuk mendirect activity splash ke login.

Artikel dan contoh kode bisa merujuk di sini:

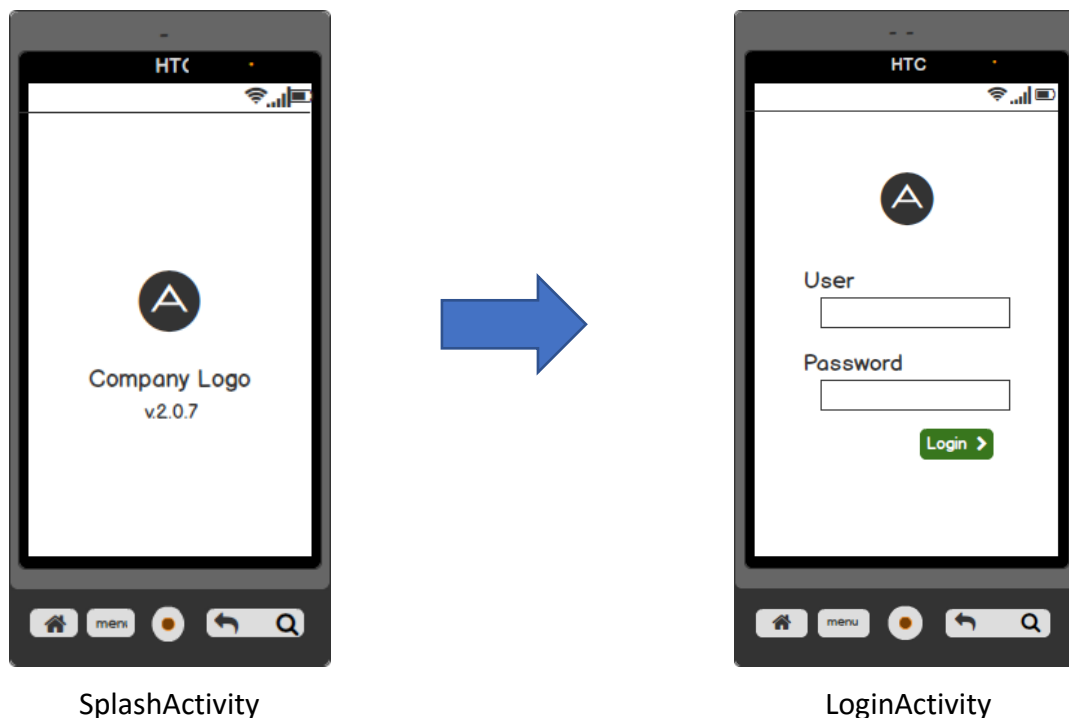
[https://androidexample.com/Splash\\_screen\\_-\\_Android\\_Example/index.php?view=article\\_discription&aid=113](https://androidexample.com/Splash_screen_-_Android_Example/index.php?view=article_discription&aid=113)

atau

<http://androidtutorial4u.blogspot.co.id/2014/04/splash-screen-in-android-using-thread.html>

atau

<http://www.coderefer.com/android-splash-screen-example-tutorial/>



Pada pemrograman Android, dari satu activity berpindah ke activity selanjutnya kita dapat menggunakan Intent. Berikut ini code program untuk membuka activity baru menggunakan intent.

```
Intent i=new Intent(getApplicationContext(),NextActivity.class);
startActivity(i);
```

Selanjutnya pada bagian Login Activity anda siapkan tampilan seperti pada mockup diatas. Dan saat pengguna menekan/touch tombol login dari Activity tersebut dapat menangkap data yg dituliskan di EditText User dan EditText Password.

Contoh kode untuk event click pada tombol dan menangkap data dari EditText seperti berikut ini:

```
Button login = (Button) findViewById(R.id.btn_login);
final EditText usr = (EditText) findViewById(R.id.input_user);
final EditText pwd = (EditText) findViewById(R.id.input_password);

login.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {

    }
});
```