

Tugas Pemrograman Berbasis Mobile

Buatlah sebuah aplikasi bermanfaat dengan melibatkan perhitungan matematis sederhana. Gunakan komponen-komponen yang telah kalian pelajari sebelumnya.

A. Tema yang dapat dipilih:

Pilihlah satu tema berikut ini untuk dikerjakan:

1. Perpajakan (misal: kendaraan bermotor, bangunan, pendapatan dll).
2. Pendidikan (misal: penilaian, presensi, kelulusan dll).
3. Kelistrikan (misal: kuat arus, tegangan, biaya listrik, nilai resistor, dll).
4. Teknik Sipil (misal: luas bangunan, jumlah bata, jumlah keramik, biaya pembangunan dll).
5. Keagamaan (misal: zakat, warisan, dll)

B. Pengerjaan Tugas:

1. Setiap kelompok mahasiswa memiliki judul yang berbeda satu dengan yang lainnya.
2. Waktu pengerjaan tugas adalah sebagai berikut:

a. Jumat, 25 November 2016 (pukul 07.00-1100 WIB)

Kumpulkan laporan desain aplikasi yang terdiri dari: kode activity_main.xml dan screenshot aplikasi saja. (tanpa MainActivity.java). Desain yang sudah dikumpulkan tidak boleh diubah lagi, karena itu harap dikonsep benar dengan baik (tidak asal mengumpulkan). Laporan dikumpulkan di bagian Administrasi Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar.

b. Jumat, 1 Desember 2016

Mahasiswa melakukan presentasi tentang aplikasi yang dibuat dan mengumpulkan laporan lengkap (activity_main.xml, MainActivity.java dan screenshot aplikasi).

C. Penilaian

1. Logika pemrograman;
2. Jumlah jenis komponen yang digunakan;
3. Desain aplikasi;
4. Presentasi.