



# Vocational School Graduate Academy

## Mobile Programmer

### Pertemuan #7: Aplikasi Mobile Sederhana

# Profil Pengajar

Jabatan Akademik <tahun dan jabatan terakhir Pengajar>

Pendidikan

☐ <riwayat pendidikan Pengajar>

Riwayat Pekerjaan

☐ <riwayat pekerjaan Pengajar>

Foto  
Pengajar

Contact

HP WA only :<no hp Pengajar>

Email :<email Pengajar>

Foto  
Pengajar

Contact

HP WA only :<no hp Pengajar>

Email :<email Pengajar>

# Deskripsi Singkat



## **Deskripsi Singkat mengenai Topik**

Peserta pelatihan melakukan praktek mengerjakan project membuat aplikasi sederhana berbasis mobile

## **Tujuan Pelatihan**

Peserta pelatihan dapat mengerjakan tugas membuat aplikasi sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

## **Materi Yang akan disampaikan:**

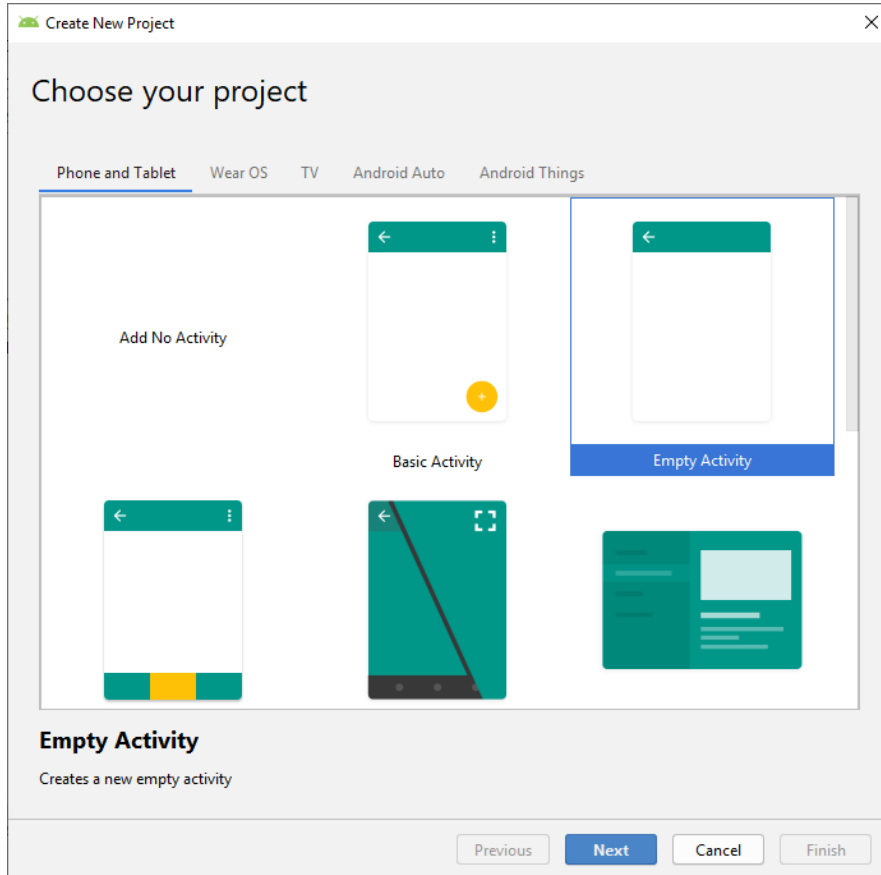
### **Tugas :**

Membuat aplikasi mobile sederhana dengan alat bantu yang telah diinstalasi sebelumnya sesuai dengan spesifikasi projek yang diberikan.

# Aplikasi Sederhana Android

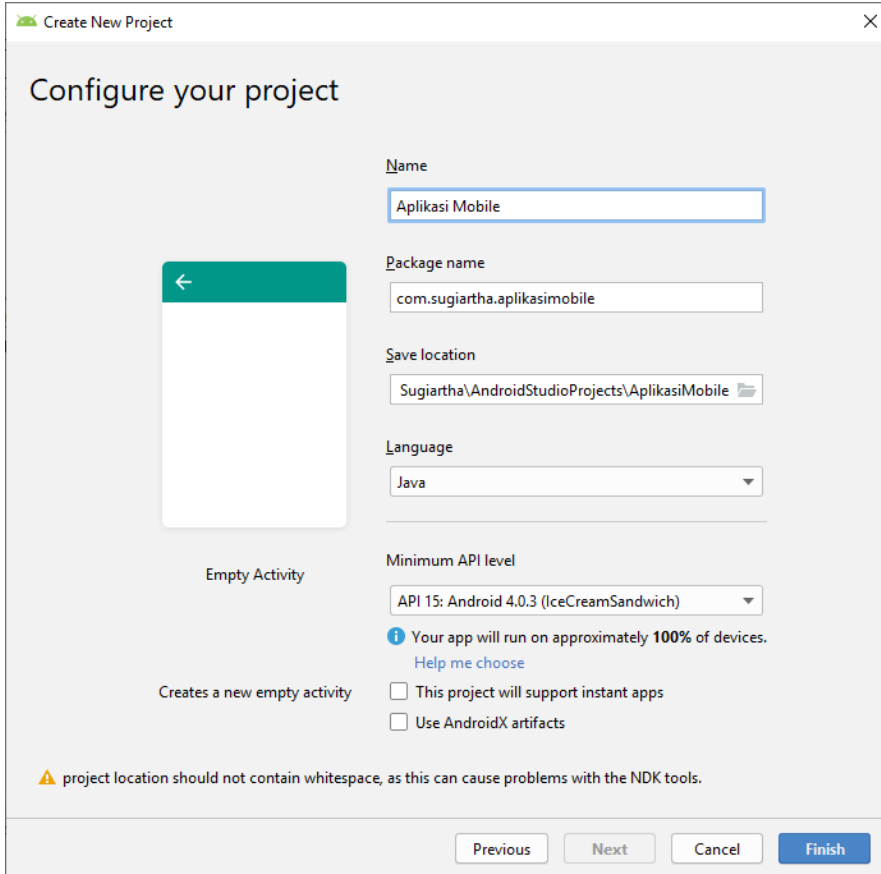
1. Aplikasi Input Nama
2. Aplikasi Kalkulator
3. Aplikasi List View

# Aplikasi Mobile Input Nama



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

# Aplikasi Input Nama



Create New Project

Configure your project

Name  
Aplikasi Mobile

Package name  
com.sugiartha.aplikasimobile

Save location  
Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiMobile

Language  
Java

Minimum API level  
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

*i* Your app will run on approximately **100%** of devices.  
[Help me choose](#)

☐ This project will support instant apps  
☐ Use AndroidX artifacts

Empty Activity

Creates a new empty activity

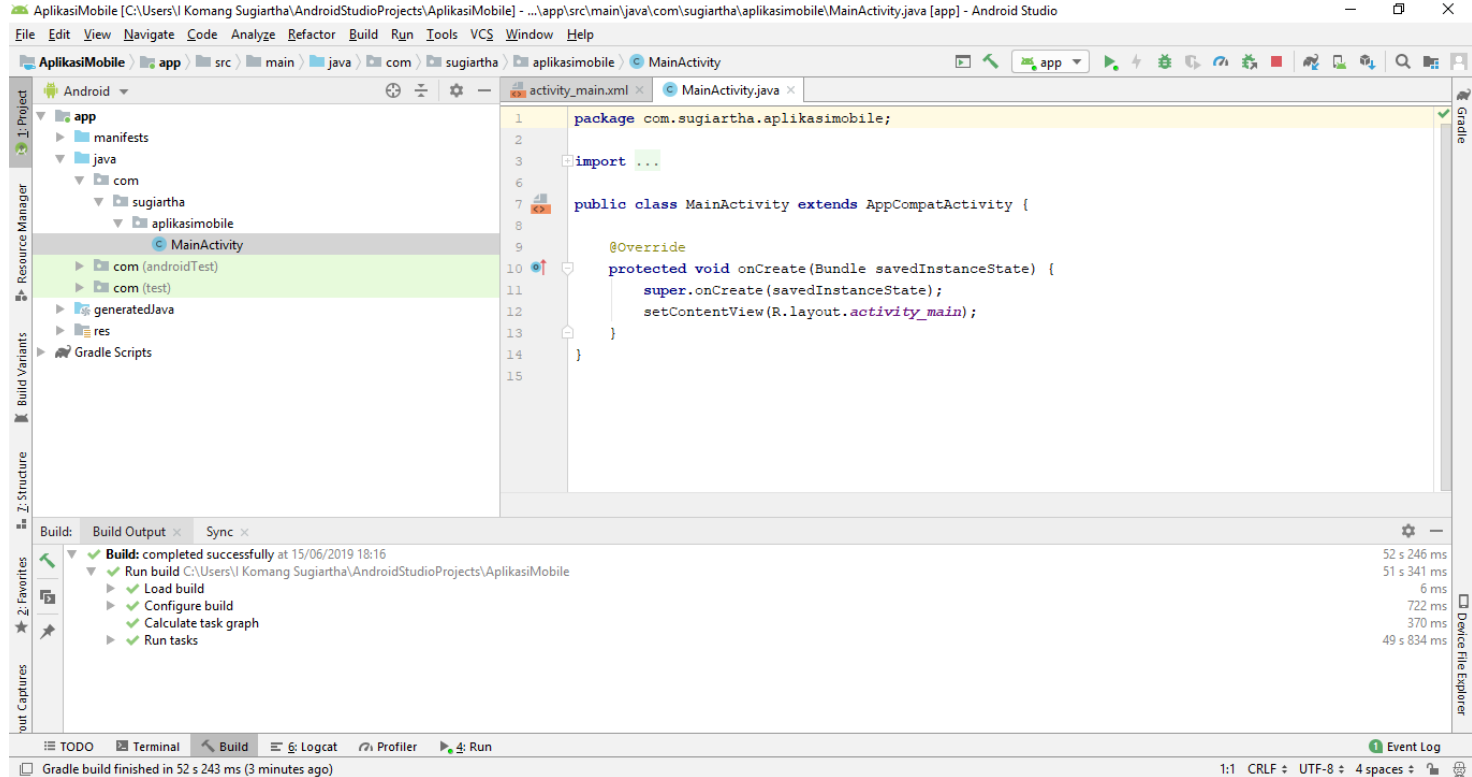
⚠ project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

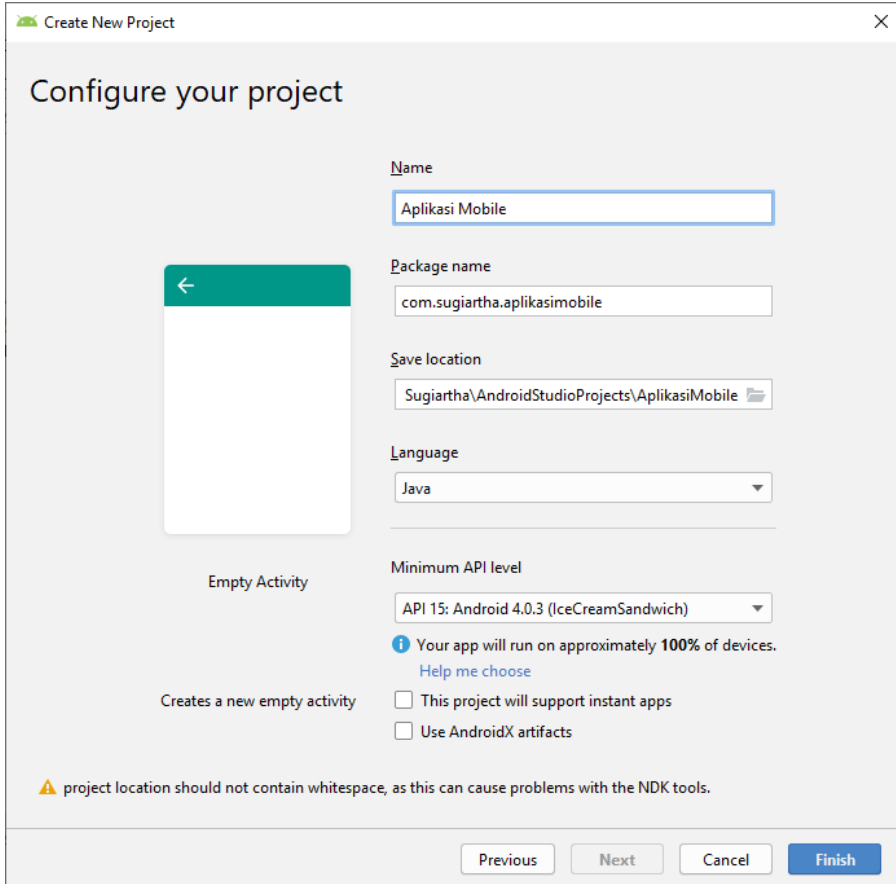
- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish

# Aplikasi Input Nama

## Tampilan Awal Aplikasi Mobile



# Aplikasi Input Nama



Create New Project

Configure your project

Name  
Aplikasi Mobile

Package name  
com.sugiartha.aplikasimobile

Save location  
Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiMobile

Language  
Java

Minimum API level  
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

! Your app will run on approximately 100% of devices.  
[Help me choose](#)

☐ This project will support instant apps

☐ Use AndroidX artifacts

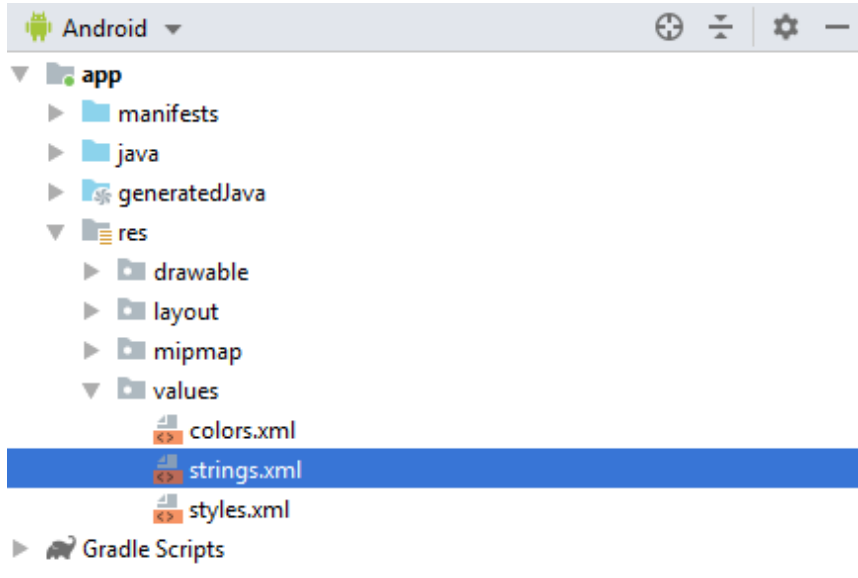
⚠ project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Mobile
- ❖ Klik Finish



# Aplikasi Input Nama



- ❖ Buka file string.xml yang didalam res
  - values □ strings.xml
- ❖ Tambahkan 2 baris kode berikut:

```
1 <resources>
2     <string name="app_name">Aplikasi Mobile</string>
3     <string name="Lbl_Nama">Masukan Nama Anda</string>
4     <string name="Btn_Tampil_Nama">Tampilkan</string>
5 </resources>
```

# Aplikasi Input Nama

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <RelativeLayout
3     xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6     android:layout_width="match_parent"
7     android:layout_height="match_parent"
8     tools:context=".MainActivity">
9
10    <TextView
11        android:layout_width="wrap_content"
12        android:layout_height="wrap_content"
13        android:text="@string/Lbl_Nama"
14        android:id="@+id/Lbl_Nama"
15        android:textSize="14sp"
16        android:textStyle="bold"/>
17
18    <EditText
19        android:layout_width="match_parent"
20        android:layout_height="wrap_content"
21        android:layout_below="@+id/Lbl_Nama"
22        android:id="@+id/TxtNama"
23        android:inputType="none"/>
```

- ❖ Buka activity\_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan TextView dan EditText

# Aplikasi Input Nama

```
24
25 <Button
26     android:layout_width="wrap_content"
27     android:layout_height="wrap_content"
28     android:layout_below="@+id/TxtNama"
29     android:text="@string/Btn_Tampil_Nama"
30     android:id="@+id/BtnTampil"
31     android:onClick="TampilNama"/>
32
33 <TextView
34     android:layout_width="match_parent"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:id="@+id/Label2"
37     android:textSize="20sp"
38     android:layout_below="@+id/BtnTampil"
39     android:textStyle="bold"
40     android:layout_marginTop="30dp"
41     android:gravity="center"
42     android:padding="5dp"/>
43
44 </RelativeLayout>
```

- ❖ Melanjutkan program sebelumnya.
- ❖ Tambahkan Button dan TextView.

# Aplikasi Input Nama

```
7  <> public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
8  
9      //Deklarasikan Variabel  
10     EditText TextNama;  
11     TextView Hasil;
```

```
14  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
15      super.onCreate(savedInstanceState);  
16      setContentView(R.layout.activity_main);  
17  
18      //Panggil Variabel Berdasarkan id  
19      TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);  
20      Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);  
21  }
```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut untuk deklarasi variable.
- ❖ Tambahkan 2 baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

# Aplikasi Input Nama

```
23 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
24 public void TampilNama(View v){
25     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
26 }
27 }
```

```
10 //Deklarasikan Variabel
11 EditText TextNama;
12 TextView Hasil;
13
14 @Override
15 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16     super.onCreate(savedInstanceState);
17     setContentView(R.layout.activity_main);
18
19     // Make 'private'
20     // Make 'protected'
21     // Make 'public'
22
23
24 //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
25 public void TampilNama(View v){
26     Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
27 }
28 }
```

- ❖ Buat fungsi baru dengan TampilNama seperti gambar disamping.
- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.
- ❖ Pilih Import Class

# Aplikasi Input Nama

❖ Full program dari MainActivity.java

```
1 package com.sugiartha.aplikasimobile;
2
3 import ...
4
5
6
7
8
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11
12     //Deklarasikan Variabel
13     EditText TextNama;
14     TextView Hasil;
15
16     @Override
17     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
18         super.onCreate(savedInstanceState);
19         setContentView(R.layout.activity_main);
20
21         //Panggil Variabel Berdasarkan id
22         TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
23         Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
24     }
25
26     //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
27     public void TampilNama(View v){
28         Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
29     }
30 }
```

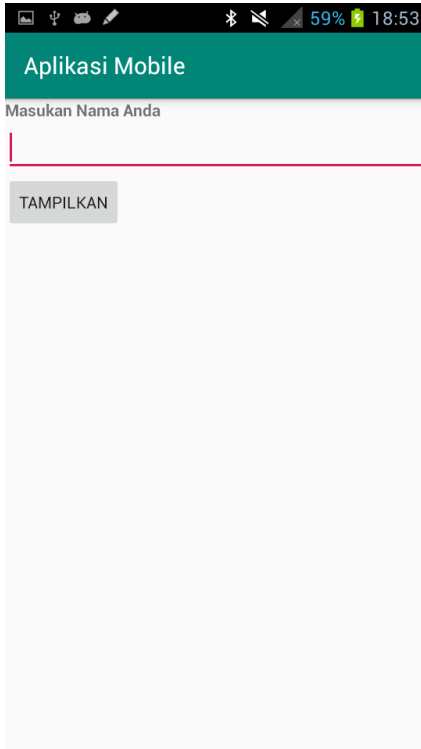
# Aplikasi Input Nama

```
3 import ...
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11
12     //Deklarasikan Variabel
13     EditText TextNama;
14     TextView Hasil;
15
16     @Override
17     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
18         super.onCreate(savedInstanceState);
19         setContentView(R.layout.activity_main);
20
21         //Panggil Variabel Berdasarkan id
22         TextNama=(EditText) findViewById(R.id.TxtNama);
23         Hasil=(TextView) findViewById(R.id.Lbl_Nama);
24     }
25
26     //Buat Method TampilNama Sesuai Dengan property Onclick pada button
27     public void TampilNama(View v){
28         Hasil.setText("Nama Anda: "+TextNama.getText());
29     }
30 }
```

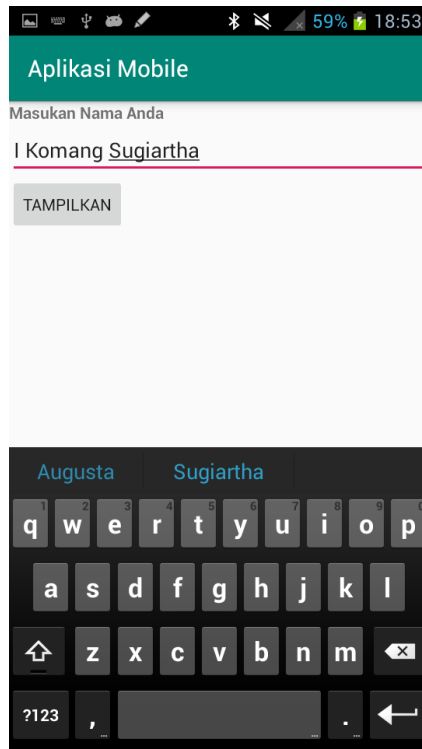
- ❖ Jalankan aplikasi pada emulator atau device android yang terhubung dengan computer/laptop.

# Aplikasi Input Nama

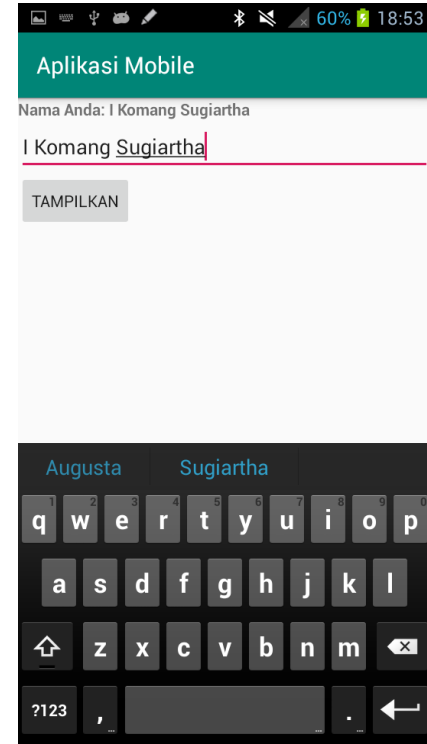
## Tampilan Awal



## Tampilan Input Nama

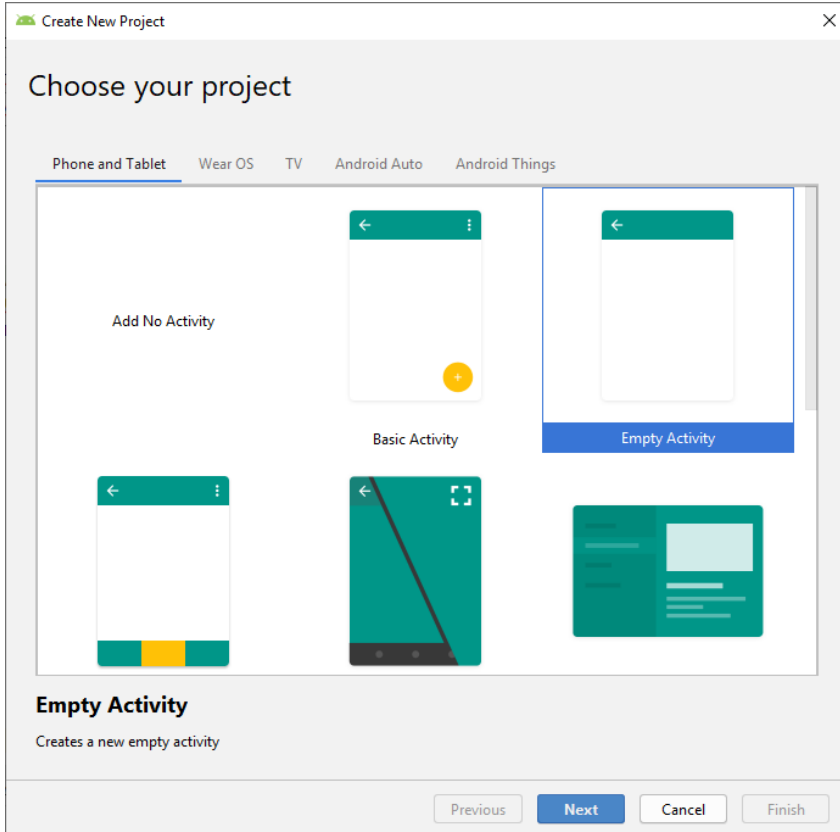


## Tampilan Tombol di Klik



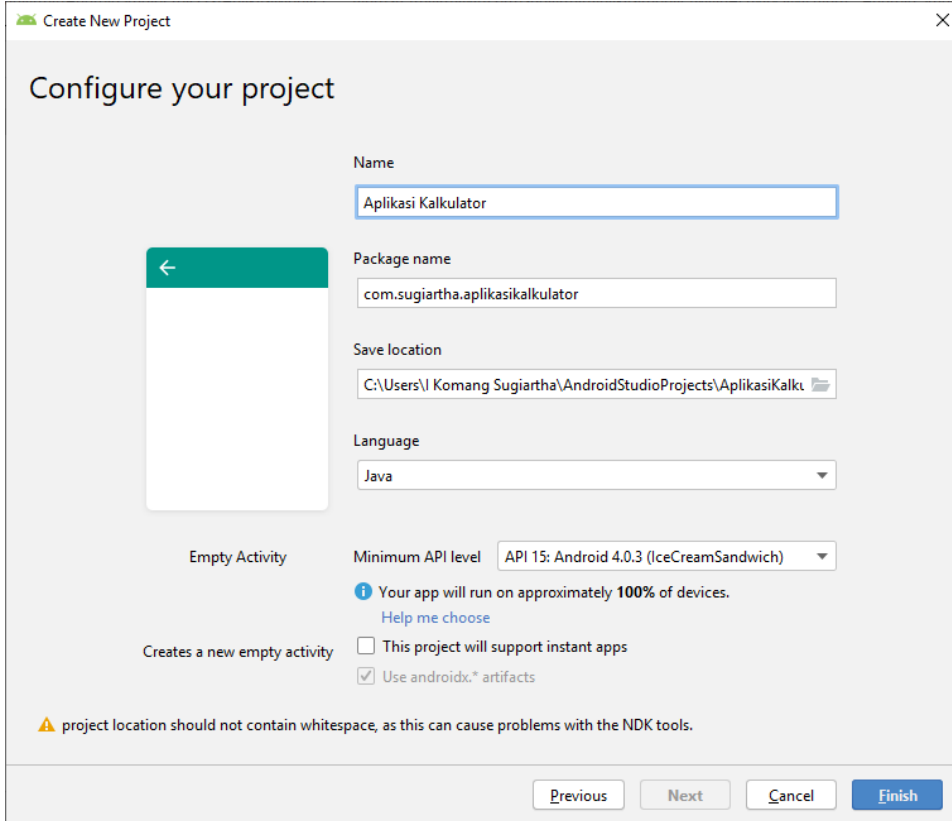


# Aplikasi Mobile Kalkulator



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

# Aplikasi Mobile Kalkulator



Create New Project

Configure your project

Name  
Aplikasi Kalkulator

Package name  
com.sugiarta.aplikasikalkulator

Save location  
C:\Users\I Komang Sugiarta\AndroidStudioProjects\AplikasiKalk

Language  
Java

Empty Activity

Minimum API level  
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

*i* Your app will run on approximately **100%** of devices.  
[Help me choose](#)

Creates a new empty activity ☒ This project will support instant apps

☒ Use android.\* artifacts

*!* project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi Kalkulator
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <RelativeLayout
3     xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6     android:layout_width="match_parent"
7     android:layout_height="match_parent"
8     tools:context=".MainActivity">
9
10    <Button
11        android:text="+"
12        android:layout_height="wrap_content"
13        android:id="@+id/tambah"
14        android:layout_below="@+id/angka_kedua"
15        android:layout_alignParentLeft="true"
16        android:layout_alignParentStart="true"
17        android:layout_marginTop="18dp"
18        android:layout_width="80dp" />
```

- ❖ Buka activity\_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti di samping.

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
20 <EditText
21     android:layout_width="match_parent"
22     android:layout_height="wrap_content"
23     android:inputType="number"
24     android:ems="10"
25     android:id="@+id/angka_pertama"
26     android:hint="Masukkan angka pertama"
27     android:textSize="14sp"
28     android:layout_below="@+id/textView5"
29     android:layout_alignParentLeft="true"
30     android:layout_alignParentStart="true"
31     android:layout_marginTop="22dp" />
32
33 <EditText
34     android:layout_width="match_parent"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:inputType="number"
37     android:ems="10"
38     android:layout_below="@+id/angka_pertama"
39     android:layout_alignParentLeft="true"
40     android:layout_alignParentStart="true"
41     android:id="@+id/angka_kedua"
42     android:hint="Masukkan angka kedua"
43     android:textSize="14sp" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity\_main.xml

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
45 <TextView
46     android:text="MASUKKAN DUA ANGKA"
47     android:layout_width="match_parent"
48     android:layout_height="wrap_content"
49     android:id="@+id/textView5"
50     android:textAlignment="center"
51     android:textStyle="normal|bold"
52     android:textSize="24sp"
53     android:layout_alignParentTop="true"
54     android:layout_alignParentLeft="true"
55     android:layout_alignParentStart="true" />
56
57 <TextView
58     android:text="0"
59     android:layout_width="match_parent"
60     android:layout_height="wrap_content"
61     android:id="@+id/hasil"
62     android:layout_below="@+id/textView1"
63     android:layout_centerHorizontal="true"
64     android:textSize="36sp"
65     android:textAlignment="center" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity\_main.xml

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
67 <TextView
68     android:text="HASIL"
69     android:layout_width="match_parent"
70     android:layout_height="wrap_content"
71     android:id="@+id/textView1"
72     android:textAlignment="center"
73     android:textStyle="normal|bold"
74     android:textSize="24sp"
75     android:layout_marginTop="35dp"
76     android:layout_below="@+id/bersihkan"
77     android:layout_alignParentLeft="true"
78     android:layout_alignParentStart="true" />
79
80 <Button
81     android:text="-"
82     android:layout_height="wrap_content"
83     android:id="@+id/kurang"
84     android:layout_width="80dp"
85     android:layout_alignBaseline="@+id/tambah"
86     android:layout_alignBottom="@+id/tambah"
87     android:layout_toRightOf="@+id/tambah"
88     android:layout_toEndOf="@+id/tambah" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity\_main.xml

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
90 <Button
91     android:text="BERSIHKAN"
92     android:layout_width="match_parent"
93     android:layout_height="wrap_content"
94     android:id="@+id/bersihkan"
95     android:layout_below="@+id/tambah"
96     android:layout_centerHorizontal="true" />
97
98 <Button
99     android:text="/"
100    android:layout_height="wrap_content"
101    android:id="@+id/bagi"
102    android:layout_width="80dp"
103    android:layout_above="@+id/bersihkan"
104    android:layout_alignParentRight="true"
105    android:layout_alignParentEnd="true" />
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity\_main.xml

# Aplikasi Mobile Kalkulator

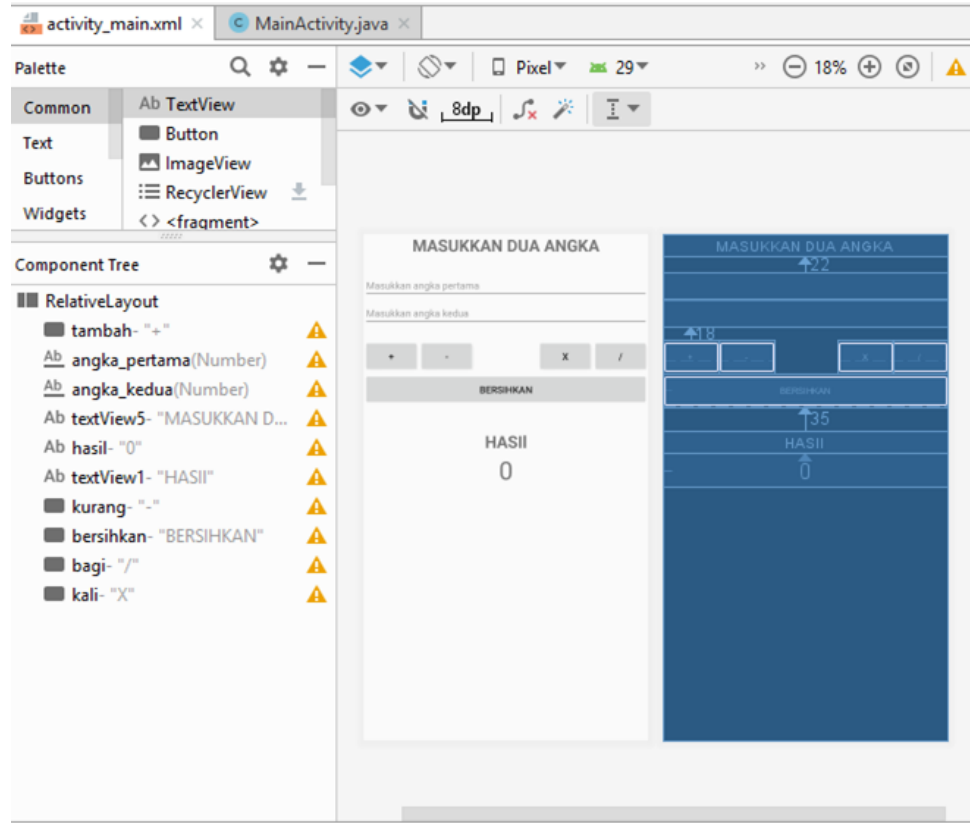
```
107 <Button
108     android:text="X"
109     android:layout_height="wrap_content"
110     android:id="@+id/kali"
111     android:layout_width="80dp"
112     android:layout_alignBaseline="@+id/bagi"
113     android:layout_alignBottom="@+id/bagi"
114     android:layout_toLeftOf="@+id/bagi"
115     android:layout_toStartOf="@+id/bagi" />
116
117 </RelativeLayout>
```

- ❖ Lanjutan blok program sebelumnya, pada activity\_main.xml




# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Hasil akhir dari activity\_main.xml yang telah dibuat sebelumnya.



# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
12  public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
13  
14     //Deklarasi variable  
15     EditText angka_pertama, angka_kedua;  
16     Button tambah, kurang, kali, bagi, bersihkan;  
17     TextView hasil;
```

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan 3 baris program berikut untuk deklarasi variable.

# Aplikasi Mobile Kalkulator

```
19  @Override
20  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
21      super.onCreate(savedInstanceState);
22      setContentView(R.layout.activity_main);
23
24      angka_pertama = (EditText) findViewById(R.id.angka_pertama);
25      angka_kedua = (EditText) findViewById(R.id.angka_kedua);
26      tambah = (Button) findViewById(R.id.tambah);
27      kurang = (Button) findViewById(R.id.kurang);
28      kali = (Button) findViewById(R.id.kali);
29      bagi = (Button) findViewById(R.id.bagi);
30      bersihkan = (Button) findViewById(R.id.bersihkan);
31      hasil = (TextView) findViewById(R.id.hasil);
```

- ❖ Tambahkan baris program berikut didalam void onCreate.
- ❖ Fungsi dari program ini adalah untuk memanggil variable berdasarkan id.

# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Buat fungsi baru dengan nama tambah seperti gambar dibawah.
- ❖ Untuk blok program yang masih error (berwarna merah) mengatasinya dengan cara tekan Alt+Enter pada blok program berwarna merah.

```
33 tambah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
34     @Override
35     public void onClick(View v) {
36         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))
37         {
38             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());
39             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());
40             double result = angka1 + angka2;
41             hasil.setText(Double.toString(result));
42         }
43         else {
44             Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);
45             toast.show();
46         }
47     }
48 });
```

# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Jika sudah selesai membuat fungsi tambah, untuk membuat fungsi kurang sama seperti fungsi tambah.
- ❖ Perbedaannya terletak pada nama fungsi dan result.

```
50      kurang.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
51          @Override  
52          public void onClick(View v) {  
53              if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
54              {  
55                  double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
56                  double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
57                  double result = angka1 - angka2;  
58                  hasil.setText(Double.toString(result));  
59              }  
60              else {  
61                  Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
62                  toast.show();  
63              }  
64          }  
65      });
```

# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kurang dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi kali dan rubah bagian result.

```
67 kali.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
68     @Override  
69     public void onClick(View v) {  
70         if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
71         {  
72             double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
73             double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
74             double result = angka1 * angka2;  
75             hasil.setText(Double.toString(result));  
76         }  
77         else {  
78             Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
79             toast.show();  
80         }  
81     }  
82 });
```


# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Sama seperti program sebelumnya, copy fungsi kali dan paste kedalam fungsi baru.
- ❖ Ganti nama fungsi menjadi bagi dan rubah bagian result.

```
84     bagi.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
85         @Override  
86         public void onClick(View v) {  
87             if((angka_pertama.getText().length()>0) && (angka_kedua.getText().length()>0))  
88             {  
89                 double angka1 = Double.parseDouble(angka_pertama.getText().toString());  
90                 double angka2 = Double.parseDouble(angka_kedua.getText().toString());  
91                 double result = angka1 / angka2;  
92                 hasil.setText(Double.toString(result));  
93             }  
94             else {  
95                 Toast toast = Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Mohon masukkan Angka pertama & Kedua", Toast.LENGTH_LONG);  
96                 toast.show();  
97             }  
98         }  
99     });
```

# Aplikasi Mobile Kalkulator

- ❖ Blok program terakhir ini berfungsi untuk membersihkan layar/data yang telah dimasukkan sebelumnya.
- ❖ Atau dengan kata lain, aplikasi akan muncul seperti pertama kali dibuka.

```
101
102
103  ↑
104
105
106
107
108
109
110
111
```

```
bersihkan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        angka_pertama.setText("");
        angka_kedua.setText("");
        hasil.setText("0");
        angka_pertama.requestFocus();
    }
});
}
```

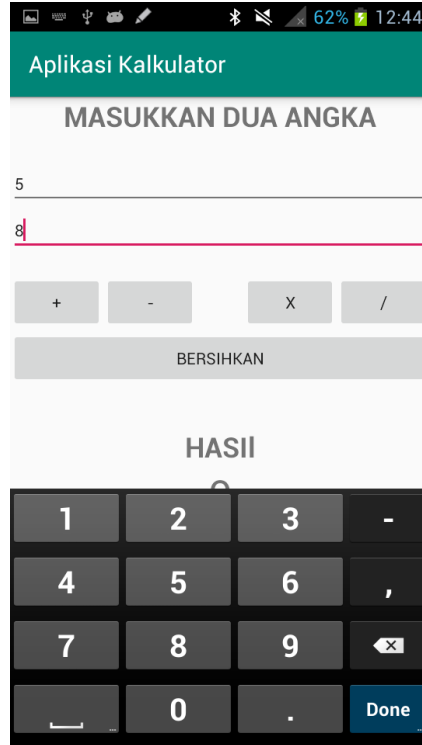


# Aplikasi Mobile Kalkulator

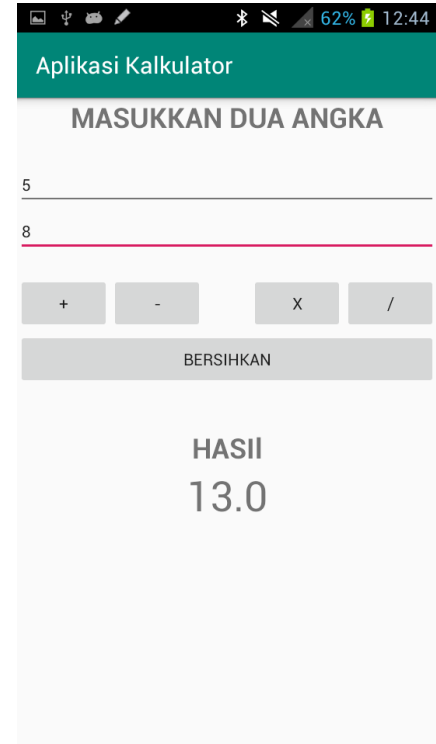
## Tampilan Awal



## Tampilan Input Angka

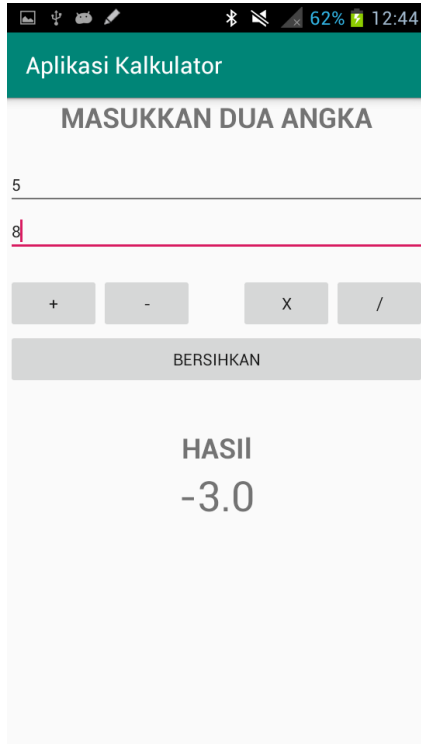


## Tampilan Tombol (+) di Klik

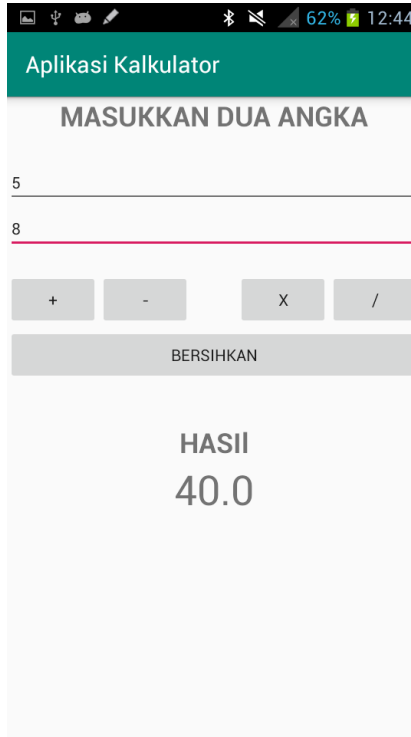


# Aplikasi Mobile Kalkulator

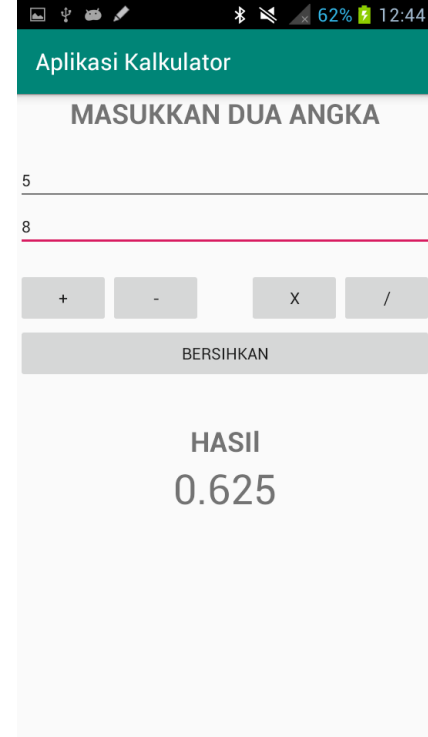
Tampilan Tombol (-) di Klik



Tampilan Tombol (x) di Klik

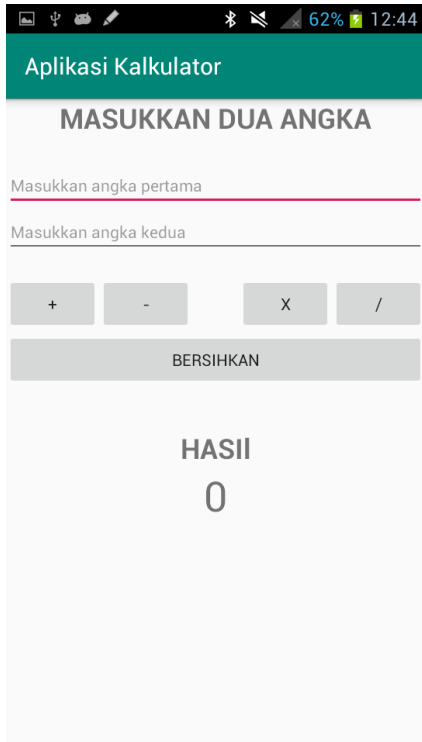


Tampilan Tombol (/) di Klik

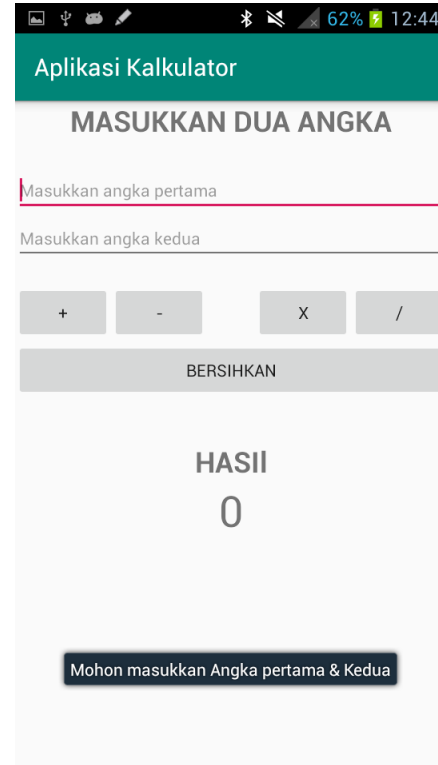


# Aplikasi Mobile Kalkulator

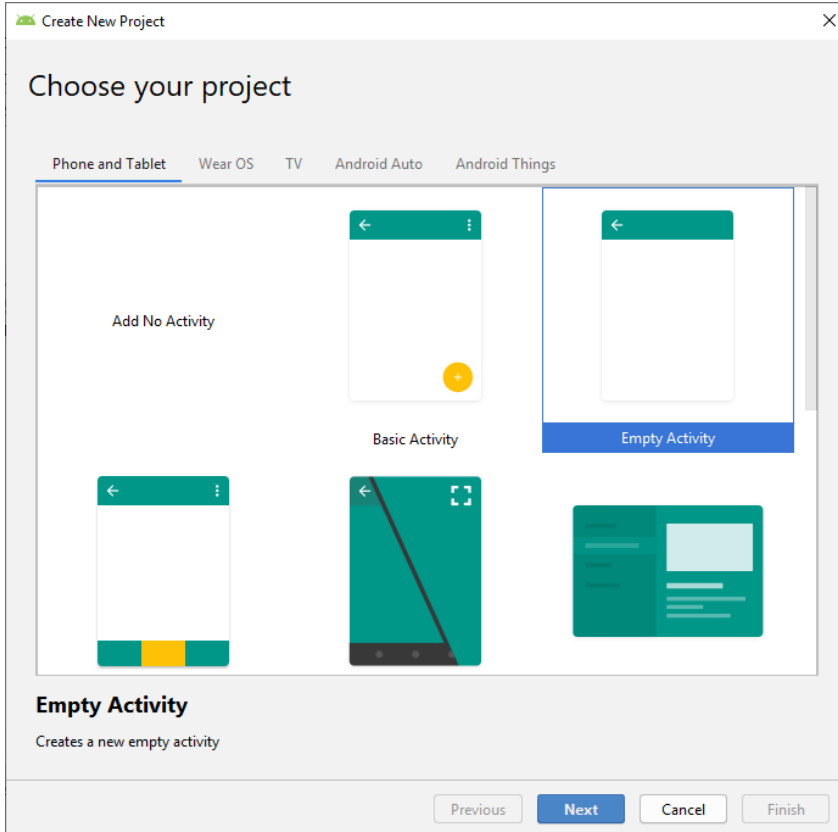
Tampilan Tombol (BERSIHKAN) di klik



Tampilan Jika Angka belum dimasukkan

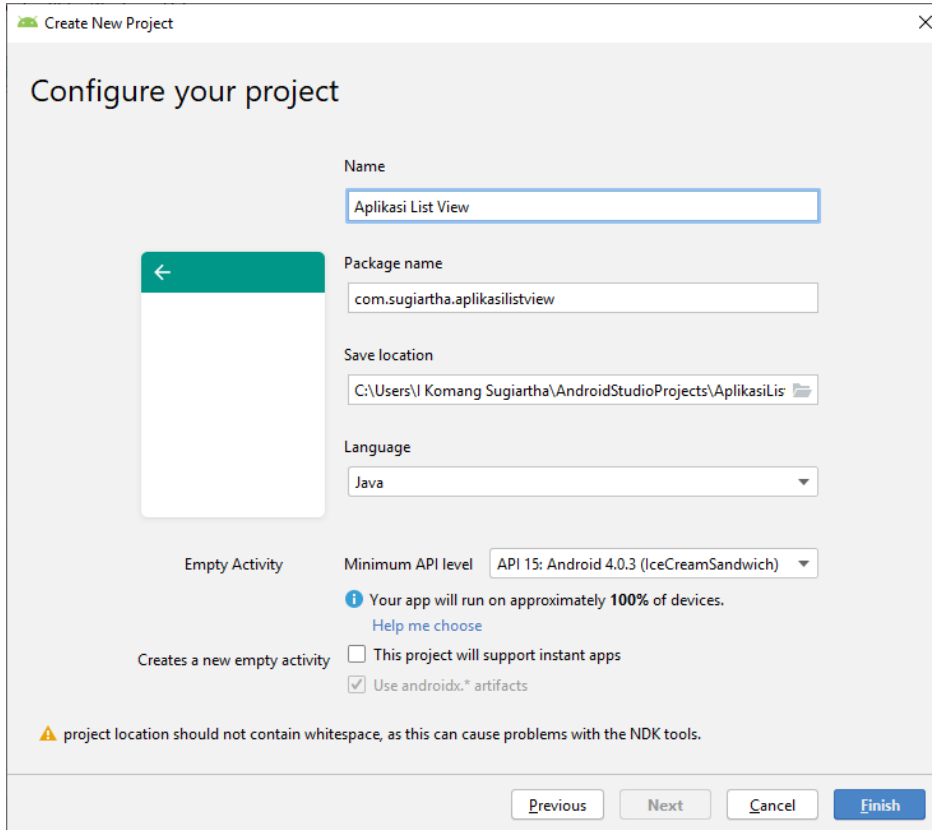


# Aplikasi Mobile List View



- ❖ Buat Project Baru dengan cara klik menu File ☐ New ☐ New Project.
- ❖ Pilih Empty Activity.

# Aplikasi Mobile List View



Create New Project

Configure your project

Name  
Aplikasi List View

Package name  
com.sugiartha.aplikasilistview

Save location  
C:\Users\I Komang Sugiartha\AndroidStudioProjects\AplikasiLis

Language  
Java

Empty Activity


Minimum API level  
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

*Your app will run on approximately 100% of devices.*  
[Help me choose](#)

Creates a new empty activity

☐ This project will support instant apps

☒ Use android.\* artifacts

 project location should not contain whitespace, as this can cause problems with the NDK tools.

Previous Next Cancel Finish

- ❖ Isi Name dengan nama Aplikasi List View
- ❖ Kolom yang lain biarkan secara default.
- ❖ Selanjutnya klik Finish.

# Aplikasi Mobile List View

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  C <RelativeLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <ListView
11         android:layout_width="match_parent"
12         android:layout_height="match_parent"
13         android:layout_marginTop="17dp"
14         android:id="@+id/list_view" />
15
16     <TextView
17         android:text="Pilih Nama Negara : "
18         android:textStyle="bold"
19         android:layout_marginBottom="16dp"
20         android:layout_alignParentTop="true"
21         android:layout_width="wrap_content"
22         android:layout_height="wrap_content"
23         android:id="@+id/textView" />
24
25 </RelativeLayout>
```

- ❖ Buka activity\_main.xml
- ❖ Ubah layout menjadi RelativeLayout
- ❖ Tambahkan blok program seperti disamping.

# Aplikasi Mobile List View

- ❖ Buka MainActivity.java
- ❖ Tambahkan baris program berikut untuk mendeklarasikan variable listview dan menginisialisasi array dengan tipe data string.

```
11  <> public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
12  
13      //mendeklarasikan listview var dan menginisialisasi array tipe data string  
14      private ListView lvItem;  
15      private String[] namanegara = new String[]{  
16          "Indonesia", "Malaysia", "Singapore" ,  
17          "Italia", "Inggris", "Belanda",  
18          "Argentina", "Chile",  
19          "Mesir", "Uganda"};
```

# Aplikasi Mobile List View

- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memberikan judul pada Action Bar.

```
21  @Override
22  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
23      super.onCreate(savedInstanceState);
24      setContentView(R.layout.activity_main);
25
26      getSupportActionBar().setTitle("ListView Sederhana"); //tampil judul
```



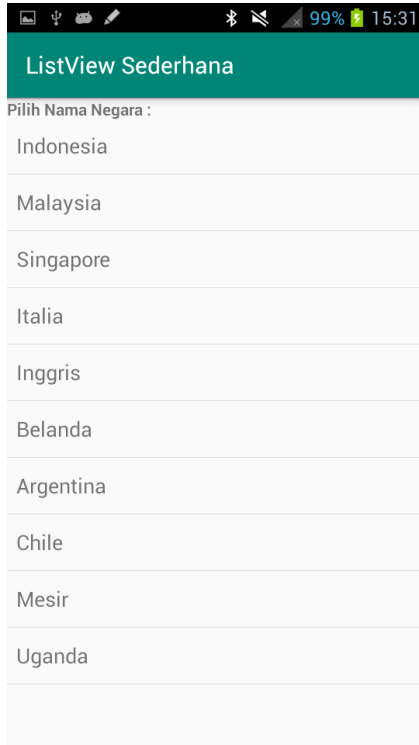
# Aplikasi Mobile List View

- ❖ Tambahkan blok program berikut untuk memformat data.
- ❖ Selanjutnya mengeset data kedalam list view.
- ❖ Jika sudah selesai, running aplikasi pada emulator ataupun device yang terhubung.

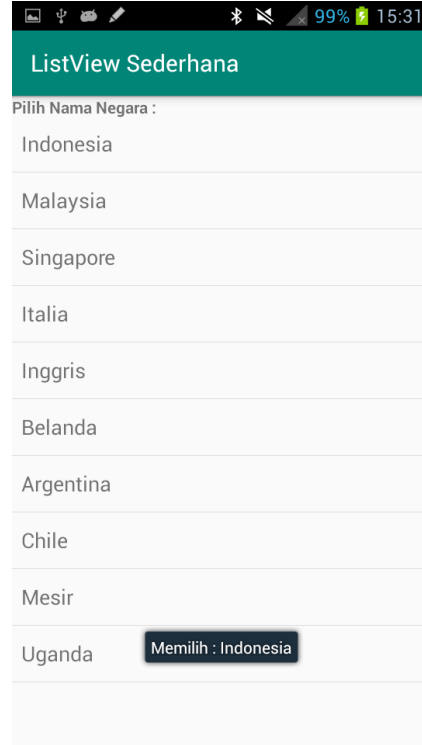
```
28 //Membinding atau memformat data
29 lvItem = (ListView) findViewById(R.id.list_view);
30 ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>( context: MainActivity.this, android.R.layout.simple_list_item_1, android.R.id.text1, namanegara);
31
32 //menset data di dalam listview
33 lvItem.setAdapter(adapter);
34
35 lvItem.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
36     @Override
37     public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long id) {
38         Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Memilih : "+namanegara[position], Toast.LENGTH_LONG).show();
39     }
40 });
```

# Aplikasi Mobile List View

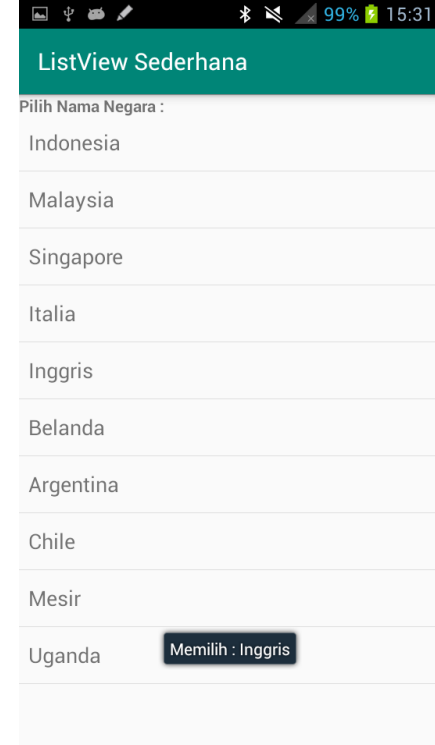
## Tampilan Awal



## Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Indonesia)



## Tampilan Ketika Daftar List View di Klik (Inggris)



1. “ “, Java <sup>TM</sup> Programming Language, Oracle America
2. Android Cook Book, McGraw-Hill/Osborne, 2013
3. Herbert Schildt, *Java2 : A beginner's Guide*, Second Edition, McGraw-Hill/Osborne
4. Matthew Mathias, Swift Programming, 2nd edition, Big Nerd Ranch
5. <https://developer.apple.com/library/archive/referencelibrary/GettingStarted/DevelopiOSAppsSwift/index.html/>
6. <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture>
7. <https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>

# Tim Penyusun

- Alif Akbar Fitrawan, S.Pd, M. Kom (Politeknik Negeri Banyuwangi);
- Anwar, S.Si, MCs. (Politeknik Negeri Lhokseumawe);
- Eddo Fajar Nugroho (BPPTIK Cikarang);
- Eddy Tungadi, S.T., M.T. (Politeknik Negeri Ujung Pandang);
- Fitri Wibowo (Politeknik Negeri Pontianak);
- Ghifari Munawar (Politeknik Negeri Bandung);
- Hetty Meileni, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Sriwijaya) ;
- I Wayan Candra Winetra, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Bali) ;
- Irkham Huda (Vokasi UGM) ;
- Josseano Amakora Koli Parera, S.Kom., M.T. (Politeknik Negeri Ambon) ;
- I Komang Sugiarta, S.Kom., MMSI (Universitas Gunadarma) ;
- Lucia Sri Istiyowati, M.Kom (Institut Perbanas) ;
- Maksy Sendiang,ST,MIT (Politeknik Negeri Manado) ;
- Medi Noviana (Universitas Gunadarma) ;
- Muhammad Nashrullah (Politeknik Negeri Batam) ;
- Nat. I Made Wiryana, S.Si., S.Kom., M.Sc. (Universitas Gunadarma) ;
- Rika Idmayanti, ST, M.Kom (Politeknik Negeri Padang) ;
- Rizky Yuniar Hakkun (Politeknik Elektronik Negeri Surabaya) ;
- Robinson A.Wadu,ST.,MT (Politeknik Negeri Kupang) ;
- Roslina. M.IT (Politeknik Negeri Medan) ;
- Sukamto, SKom., MT. (Politeknik Negeri Semarang) ;
- Syamsi Dwi Cahya, M.Kom. (Politeknik Negeri Jakarta) ;
- Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs (Politeknik Negeri Jember) ;
- Usmanudin (Universitas Gunadarma) ;
- Wandy Alifha Saputra (Politeknik Negeri Banjarmasin) ;



TERIMA KASIH