## SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE //

KELOMPOK 5



### ANGGOTA KELOMPOK

01.

Syaiful Amin E41230599

02.

Dwi Rasyari E41230575

03.

Dicky Aries E41230995

04.

Kariena Adelia E41230991

05.

Nadhifatus Aulia E41230518



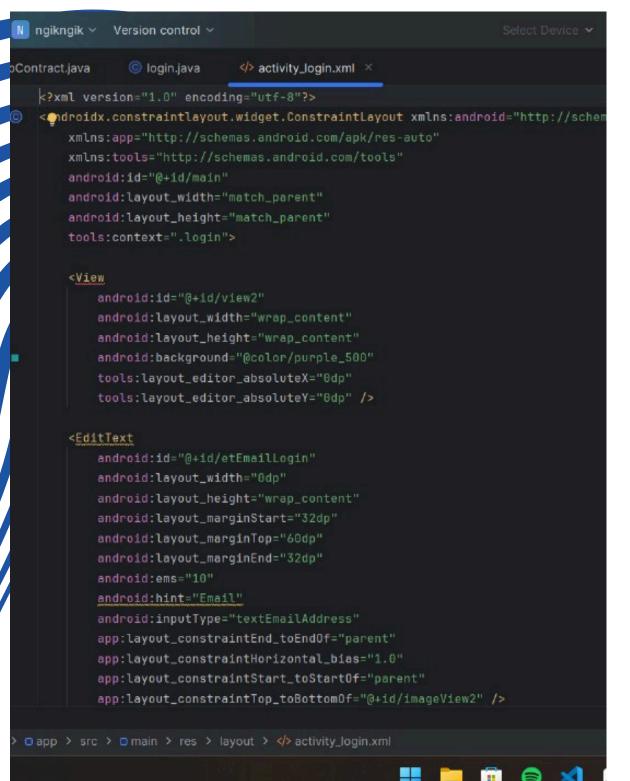
# LATAR BELAKANG APLIKASI

Aplikasi ini dibuat sebagai respon terhadap pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif, memudahkan siswa mengakses materi di luar kelas fisik tanpa terikat waktu dan tempat. Banyak pelajar membutuhkan bimbingan tambahan untuk memahami materi dan mempersiapkan ujian, namun sering terhalang oleh keterbatasan waktu, jarak, dan biaya. SABI hadir dengan menyediakan platform bimbingan belajar online yang terjangkau dan efektif, menawarkan strategi belajar yang dapat membantu siswa menghadapi ujian nasional dan tes perguruan tinggi.

#### 1. LOGIN



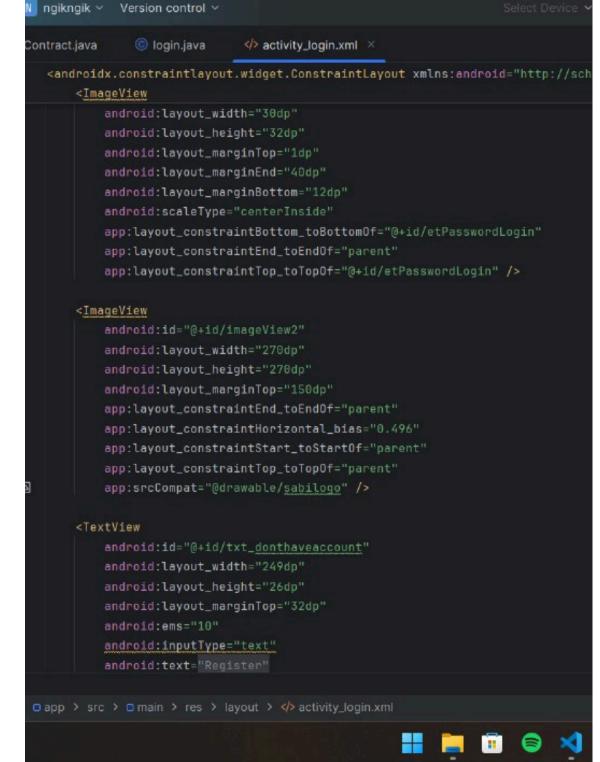
Fitur ini memungkinkan pengguna yang telah terdaftar untuk mengakses akun mereka dengan memasukkan email dan kata sandi.



```
N ngikngik ∨ Version control ∨
               login.java

⋄ activity_login.xml ×

    <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://scher</p>
       <EditText
           android:id="@+id/etPasswordLogin"
           android:layout_width="0dp"
           android:layout_height="wrap_content"
           android:layout_marginStart="32dp"
           android:layout_marginEnd="32dp"
           android:ems="10"
           android:hint="Password"
           android:inputType="textPassword"
           app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
           app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
           app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
           app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/etEmailLogin" />
        <Button
           android:id="@+id/btn_login2"
           android:layout_width="0dp"
           android:layout_height="wrap_content"
           android:layout_marginStart="32dp"
           android:layout_marginTop="77dp"
           android:layout_marginEnd="32dp"
           android:text="Login"
           app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
           app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
           app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
           app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/etPasswordLogin" />
        <ImageView
> □ app > src > □ main > res > layout > � activity_login.xml
```

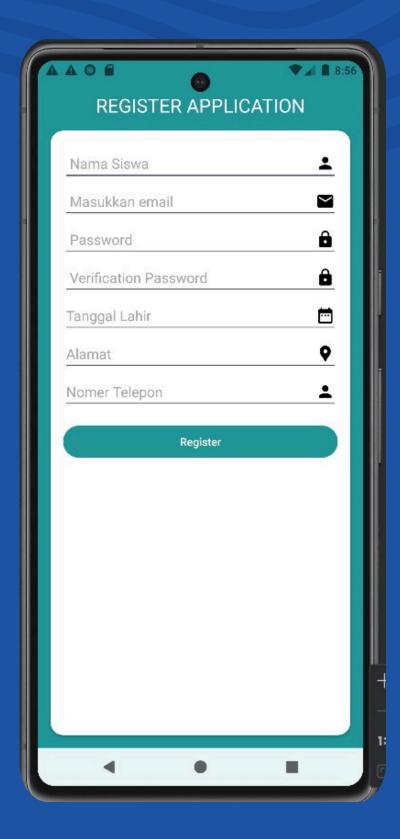


```
© login.java × © DbContract.java
       public class login extends AppCompatActivity -
           protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
               imageViewShowHidePw.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
                  public void onClick(View view) {
                      if (etPassword.getTransformationMethod().equals(HideReturnsTransformationMethod.getInstance())){
                          \verb|etPassword.setTransformationMethod(PasswordTransformationMethod.getInstance())|; \\
                          imageViewShowHidePw.setImageResource(R.drawable.tutupmatapw);
                          etPassword.setTransformationMethod(HideReturnsTransformationMethod.getInstance());
                          imageViewShowHidePw.setImageResource(R.drawable.tampilmatapw);
              imageViewShowHidePw.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
                  public void onClick(View view) {
                      int cursorPosition = etPassword.getSelectionStart();
                      if (etPassword.getTransformationMethod().equals(HideReturnsTransformationMethod.getInstance())) {
                          etPassword.setTransformationMethod(PasswordTransformationMethod.getInstance());
                          imageViewShowHidePw.setImageResource(R.drawable.tutupmatapw);
                          etPassword.setTransformationMethod(HideReturnsTransformationMethod.getInstance());
                          imageViewShowHidePw.setImageResource(R.drawable.tampilmatapw);
                      // Kembalikan posisi kursor ke tempat sebelumnya
                      etPassword.setSelection(cursorPosition);
                                                                                                        38:14 LF UTF-8 D
example > ngikngik > 🌀 logir
```

```
public class login extends AppCompatActivity {
   protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
       imageViewShowHidePw.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
       etEmail = (EditText) findViewById(R.id.etEmailLogin);
       etPassword = (EditText) findViewById(R.id.etPasswordLogin);
       btnLogin = (Button) findViewById(R.id.btn_login2);
       progressDialog = new ProgressDialog( context: login.this);
       lupapw = findViewById(R.id.lupapw);
       textViewLogin = findViewById(R.id.txt_donthaveaccount);
       textViewLogin.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
           public void onClick(View view) {
                                                                             'ProgressDialog(android.content.Context)' is depre
               Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), register
                                                                             progressDialog = new ProgressDialog(login.this);
               startActivity(intent);
       lupapw.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
           public void onClick(View view) {
               Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), lupapassword.class);
               startActivity(intent);
       btnLogin.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
           public void onClick(View view) {
              String email = etEmail.getText().toString();
                                                                                                    38:14 LF UTF-8
```

Halaman login di aplikasi Android ini memudahkan pengguna dengan dua kolom isian untuk email dan kata sandi. Ada tombol untuk melihat atau menyembunyikan kata sandi, membantu mencegah kesalahan ketik. Saat login diproses, muncul tampilan loading sebagai umpan balik. Teks "Login" dan ikon yang berubah saat tombol ditekan meningkatkan kejelasan dan responsifitas. Desain ini mengutamakan keamanan dan kenyamanan, memastikan proses login yang lancar dan aman.

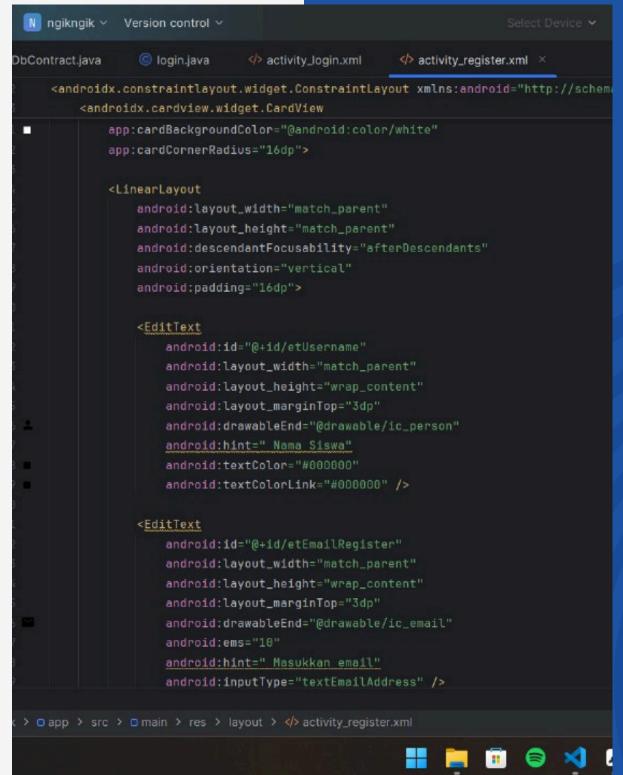
#### 2. REGISTER ::



Fitur ini memungkinkan pengguna baru untuk membuat akun dengan mengisi data seperti nama, email, kata sandi, tanggal lahir, alamat, dan nomor telepon. Setelah registrasi, pengguna dapat login dan mulai menggunakan aplikasi untuk mendukung proses belajarnya.



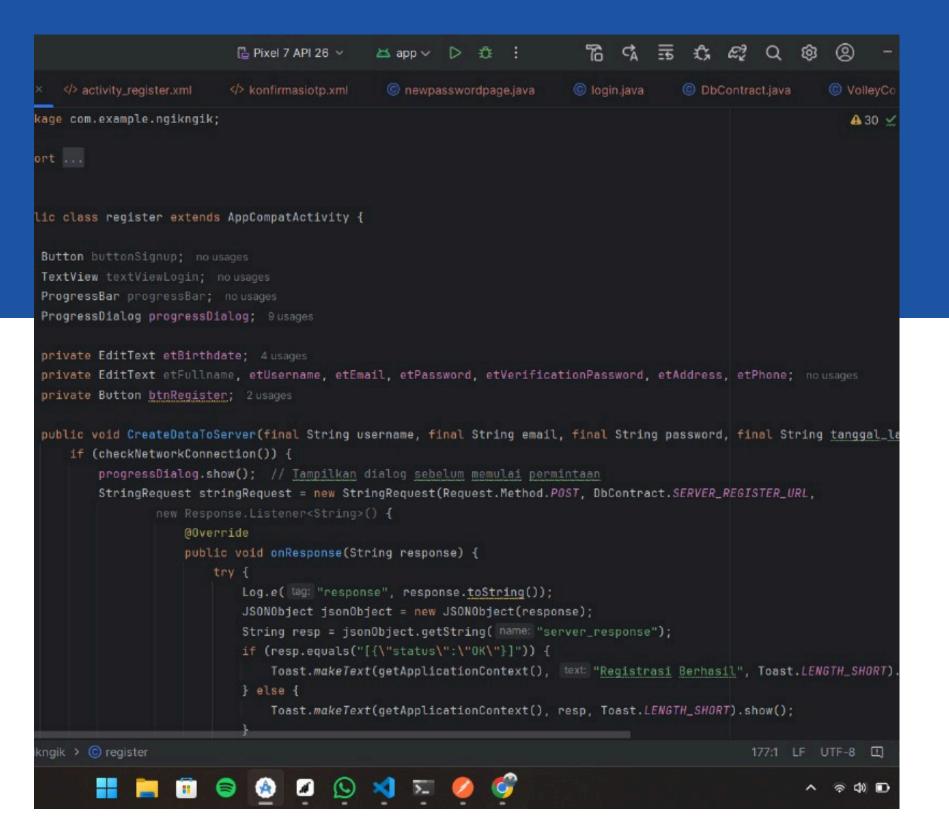






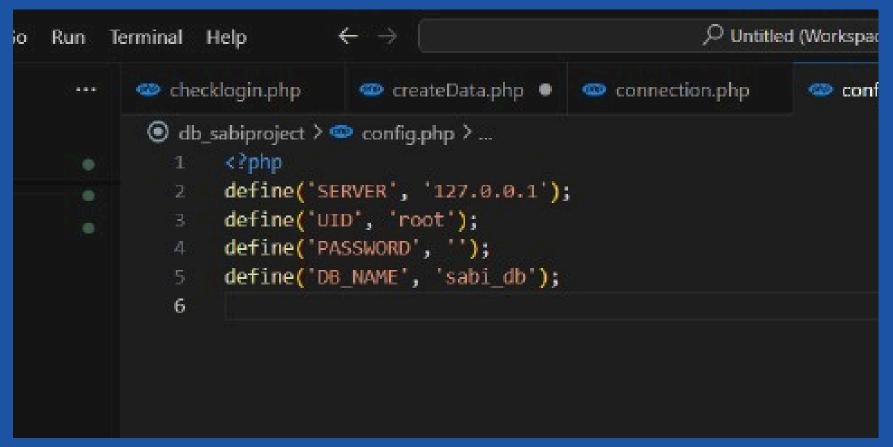


Halaman registrasi aplikasi ini dirancang untuk memudahkan calon pengguna baru. Mereka diminta mengisi data pribadi, seperti tanggal lahir, nama, email, kata sandi (dengan konfirmasi), alamat, dan nomor telepon. Setelah mengisi, pengguna menekan tombol registrasi, dan sistem akan memproses data mereka. Jika sukses, muncul pesan registrasi berhasil; jika ada kesalahan, sistem memberikan petunjuk perbaikan. Sistem juga menangani masalah koneksi dengan pesan yang jelas. Data pengguna dikirim dengan aman, menjadikan registrasi nyaman dan aman.



```
Pixel 7 API 26 V
 activity_register.xml
lass register extends AppCompatActivity {
lic void CreateDataToServer(final String username, final String email, final String password, final String tanggal_lahir
   StringRequest stringRequest = new StringRequest(Request.Method.POST, DbContract.SERVER_REGISTER_URL,
                public void onResponse(String response) {
                    } catch (JSONException e) {
                        Log.e( tag: "JSON Error", e.toString());
                        if (progressDialog.isShowing()) {
                            progressDialog.dismiss();
        @Override 2 usages
        public void onErrorResponse(VolleyError error) {
            Toast.makeText(getApplicationContext(), text "Error: " + error.getMessage(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
            if (progressDialog.isShowing()) {
                progressDialog.dismiss();
        protected Map<String, String> getParams() throws AuthFailureError {
            Map<String, String> params = new HashMap<>();
            params.put( k "username", username);
            params.put( k: "email", email);
            params.put( k "password", password);
            params.put( k: "tanggal_lahir", tanggal_lahir);
            params.put( k "alamat", alamat);
            params.put( k: "nomertelepon", nomertelepon);
  © register → @ CreateDataToServer → @ anonymous Listener → @ onResponse
                                                                                                       へ 令 Φ D 11/3
```

#### 3. API SQL



```
Untitled (Workspace) [Administrator]
Terminal Help
  🐡 checklogin.php 👚 createData.php 🗙 📼 connection.php 👛 config.php 👛 resetpassword.php 👛 verifotp.php

    db_sabiproject > □ createData.php >

       require_once 'connection.php';
       $response = array();
       if ($con) {
            if (isset($_POST['username'], $_POST['email'], $_POST['password'], $_POST['tanggal_lahir'], $_POST['alamat'], $_POST['nomertelepon']
                $username = $ POST['username'];
                $email = $ POST['email'];
                $password = $_POST['password'];
                $date = $_POST['tanggal_lahir'];
                $alamat = $_POST['alamat'];
                $phone = $_POST['nomertelepon'];
                 if ($username !== "" && $email !== "" && $password !== "" && $date !== "" && $alamat !== "" && $phone !== "") {
                    $stmt = mysqli prepare($con, "INSERT INTO siswa(username, email, password, tanggal lahir, alamat, nomertelepon) VALUES (?, ?,
                    mysqli stmt bind param($stmt, "ssssss", $username, $email, $password, $date, $alamat, $phone);
                    if (mysqli_stmt_execute($stmt)) {
                       array_push($response, array('status' => 'OK'));
                        array_push($response, array('status' => 'FAILED'));
                    // Tutup prepared statement
                   mysqli stmt close($stmt);
                    array_push($response, array('status' => 'FAILED', 'message' => 'Some fields are empty.'));
                 array push($response, array('status' => 'FAILED', 'message' => 'Some fields are missing.'));
                                                                                         Ln 26, Col 21 Spaces: 4 UTF-8 CRLF PHP @ Go Live & Quokka ⊘ Prettier Q
```

ke file connection.php, Script kemungkinan berisi konfigurasi koneksi database. Variabel \$response diinisialisasi sebagai array untuk menyimpan hasil dari eksekusi dan memberikan proses feedback. Pengecekan ini memastikan bahwa variabel POST username, email, tanggal\_lahir, alamat, password, telepon telah diisi nomer sebelum melanjutkan.

```
} else {
    array_push($response, array('status' => 'FAILED', 'message' => 'Database connection failed.'));
}

// Keluarkan response dalam format JSON
echo json_encode(array("server_response" => $response));

mysqli_close($con);
```

Kedua kelas ini digunakan untuk mengatur koneksi antara aplikasi Android dan server backend melalui API. VolleyConnection menangani pengelolaan request jaringan, sedangkan DbContract menyimpan URL API yang digunakan untuk login dan registrasi.

```
Pixel 7 API 26 V
                   konfirmasiotp.xml
                                        newpasswordpage.java
                                                                 login.java
                                                                               ObContract.java
activity_register.xml
  package com.example.ngikngik;
 import ...
  public class VolleyConnection { 5 usages
      private static VolleyConnection vInstance; 3 usages
      private RequestQueue requestQueue; 4 usages
      private static Context vCtx; 2 usages
      vCtx = context;
          requestQueue = getRequestQueue();
      private RequestQueue getRequestQueue(){ 2 usages
          if (requestQueue == null){
             requestQueue = Volley.newRequestQueue(vCtx.getApplicationContext());
          } return requestQueue;
       public static synchronized VolleyConnection getInstance(Context context){ 2 usages
          if (vInstance == null){
             vInstance = new VolleyConnection(context);
          return vInstance;
       public<T> void addToRequestQue (Request<T> request) { getRequestQueue().add(request); }
```

# Kesimpulan

Aplikasi ini dikembangkan sebagai solusi atas kebutuhan bimbingan belajar yang fleksibel, interaktif, terjangkau untuk siswa yang dan mempersiapkan ujian nasional dan masuk perguruan tinggi. Aplikasi ini menyediakan fitur login dan registrasi yang aman, serta koneksi backend menggunakan API untuk mendukung akses pengguna. Secara keseluruhan, aplikasi ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja, menjawab keterbatasan waktu, jarak, dan biaya yang sering menjadi hambatan.

