

LAPORAN
Pemrograman Perangkat Bergerak (Mobile)
Tugas Pertemuan 1



Disusun Oleh :
NAMA : Yoga Nizar Habibulloh
NIM : 201511064
KELAS : D3-2B

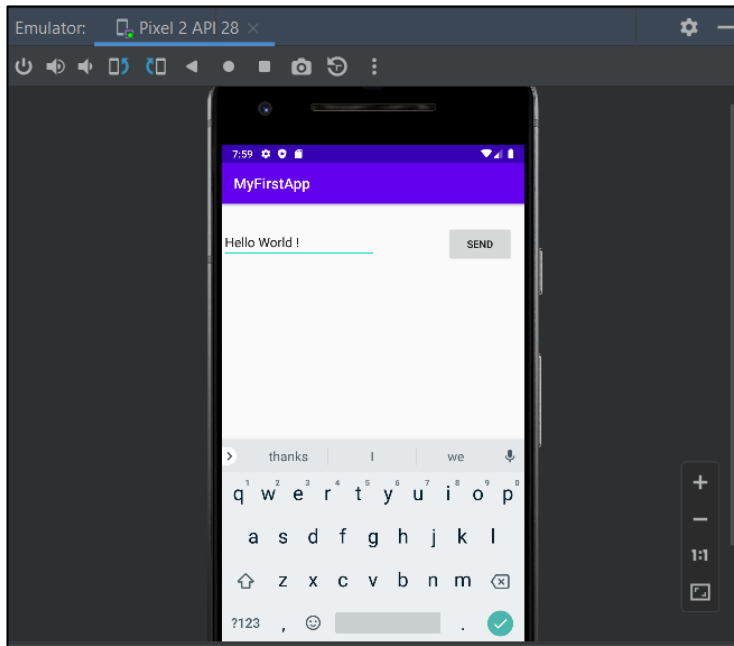
PROGRAM STUDI D3-TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BANDUNG

2021

A. Printscreen / screenshot ketika menjalankan program pada emulator AVD di android studio

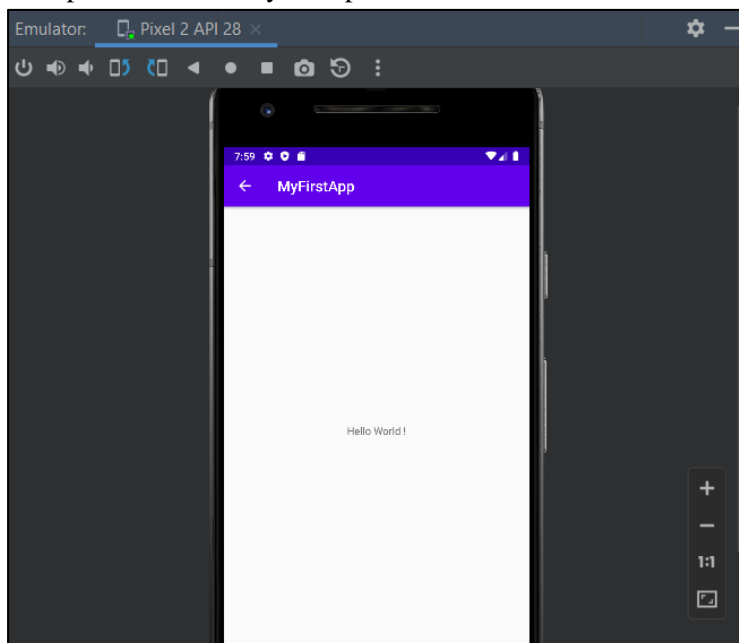
A.1

Mengisi teks pada input teks yang disediakan sebagai contoh, “Hello World !”, kemudian klik button send pada sudut kanan untuk mengirimkan teks yang di inputkan dalam input teks



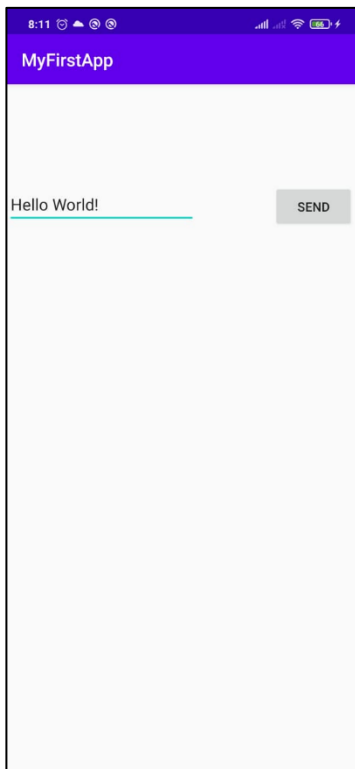
A.2

Merupakan tampilan ketika meng-klik tombol send, halaman berpindah dan teks yang telah diinputkan sebelumnya tampil



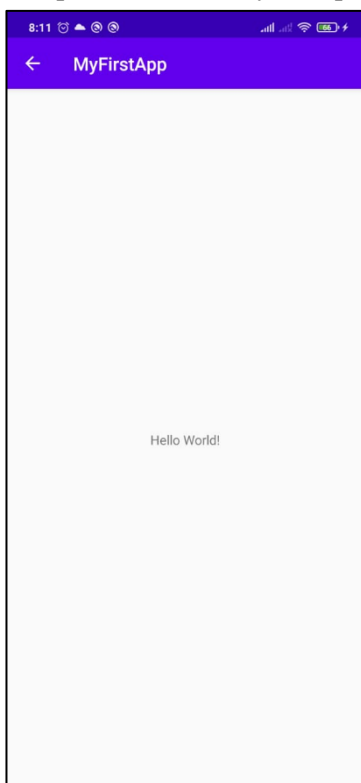
A.3

Merupakan tampilan yang sama dengan sebelumnya akan tetapi program dijalankan pada smartphone pribadi dengan metode USB Debugging



A.4

Merupakan tampilan ketika meng-klik tombol send, halaman berpindah dan teks yang telah diinputkan sebelumnya tampil



B. Analisa

B.1 Analisa mengenai Android Studio

Aplikasi Android Studio ini merupakan aplikasi yang cukup berat ketika dijalankan di laptop saya pribadi, selain itu ketika menjalankan Android Studio pertama kali, didalamnya terdapat beberapa komponen yang harus diunduh serta diinstall terlebih dahulu, seperti mendownload versi dari android itu tersendiri agar bisa dijalankan di dalam AVD / emulator. Saya mengalami kendala ketika mencoba running karena HAXM tidak belum terinstall, kemudian saya install HAXM, Selain itu saya mengalami kendala ketika mencoba running program pertama saya melalui emulator, karena tampil pesan error “the emulator has been terminated”, ketika saya mencoba mencari tahu di google mengenai pesan error yang didapat, ternyata jika pada kasus yang saya alami, hal tersebut disebabkan oleh ruang penyimpanan disk c saya yang sudah cukup penuh, sebagai solusi saya harus menghapus beberapa file atau aplikasi yang ada disana agar free space pada disk c akan bertambah. Dan ketika selesai menghapus beberapa file, saya coba jalankan kembali emulator pada avd dan akhirnya program bisa dijalankan.

B.2 Analisa terhadap program yang dibuat

Program yang dibuat merupakan program yang merujuk kepada website <https://developer.android.com/training/basics/firstapp>. Program ini merupakan program sederhana untuk menginput dan menampilkan teks pada sebuah input teks. Dalam program ini ada suatu hal yang harus di garis bawahi yakni adalah ketika mengisi sebuah nilai pada string , key, default value pada open editor. Dan ketika mengisi nilai pada tabel attribute, seperti “Hint” “Button_send” dan lainnya. karena kunci utama dalam menampilkan teks tersebut adalah pada penamaan nilai atau value serta kesesuaian dalam pemanggilannya dalam kolom attribute sesuai dengan objek yang mana.

B.3 Analisa terhadap layouting desain tampilan program

Pada segi desain layouting yang dilakukan cukup sulit, mungkin karena saya baru pertama kalinya menggunakan Android Studio, sulit yang dimaksud merupakan pengetahuan serta wawasan saya mengenai tombol layouting yang cukup kompleks. Akan tetapi saya cukup mengerti dengan penggunaan constraint untuk pembatasan, dan penggunaan kolom palette untuk keperluan objek yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan program yang akan dirancang.