

**LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN MOBILE
MODUL 4**



Android Layout

Oleh:

Ahmad Zaini

NIM. 2010817310001

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
MEI 2022**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN MOBILE
MODUL 4

Laporan Praktikum Pemrograman Mobile Modul 4: Android Layout ini disusun sebagai syarat lulus mata kuliah Praktikum Pemrograman Mobile. Laporan Praktikum ini dikerjakan oleh:

Nama Praktikan : Ahmad Zaini
NIM : 2010817310001

Menyetujui,
Asisten Praktikum

Muhammad Rizal
NIM. 1810817210020

Mengetahui,
Dosen Penanggung Jawab Praktikum

Muhammad Alkaff, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19860613 201504 1 011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
SOAL 1	5
HASIL Pengerjaan.....	6
A. Source Code Kotlin.....	6
B. Source Code XML	7
C. Antarmuka Aplikasi	8
D. Tautan Git	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Screenshot Source Code Kotlin.....	6
Gambar 2. Screenshot Source Code XML	7
Gambar 3. Screenshot SplashScreen Light & Dark Mode.....	8
Gambar 4. Beranda Aplikasi dalam Light & Dark Mode	9
Gambar 5. Menampilkan Informasi jika memilih salah satu pekerjaan.....	10
Gambar 6. Tampilan navbar dalam Light & Dark Mode	11
Gambar 7. Menampilkan Poster Lowongan Pekerjaan,dan Detil saat mengklik salah satu poster ...	12
Gambar 8. Menampilkan List Berita,dan Menampilkan Detil Saat DiKlik.....	13
Gambar 9. Tampilan Setting Bahasa di Option Menu,dan Hasil Pergantian Bahasa	14

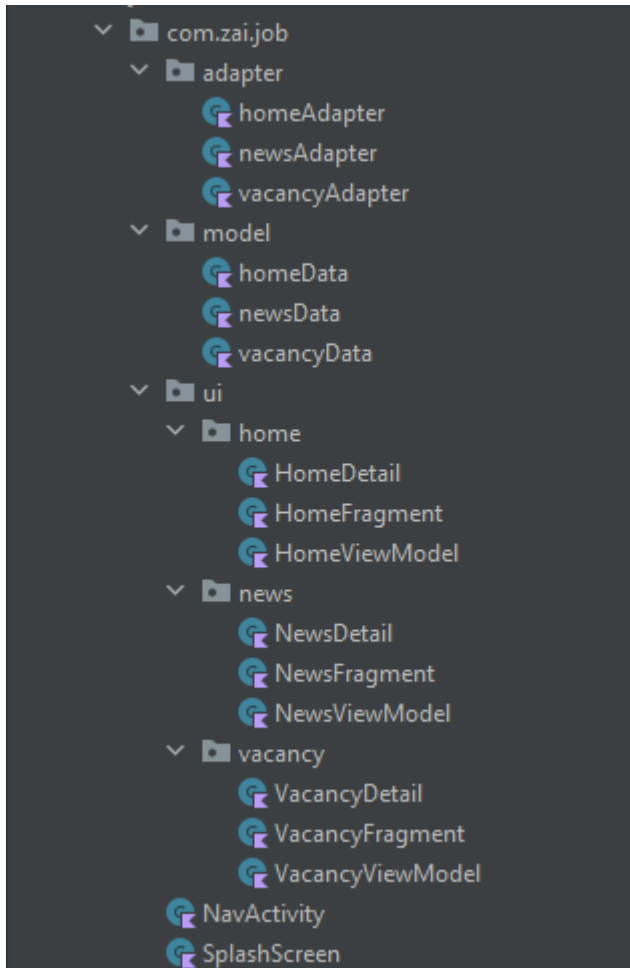
SOAL 1

Buatlah sebuah aplikasi Android sederhana dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Tema aplikasi disesuaikan dengan NIM mahasiswa masing-masing:
 - NIM dengan akhiran 0/1: Class dan Object dengan Tema Pekerjaan
 - NIM dengan akhiran 2/3: Class dan Object dengan Tema Otomotif
 - NIM dengan akhiran 4/5: Class dan Object dengan Tema Olahraga
 - NIM dengan akhiran 6/7: Class dan Object dengan Tema Hewan
 - NIM dengan akhiran 8/9: Class dan Object dengan Tema Teknologi
2. Aplikasi tersebut memiliki elemen berikut:
 - Activity
 - Fragment
 - Intent
 - Navigation Drawer
 - Options Menu
 - RecyclerView
3. Tampilan awal aplikasi menampilkan TextView dan ImageView dengan ucapan selamat datang (format bebas)
4. Menu Navigasi memiliki minimal 3 buah menu yang masing-masing menu dapat menampilkan Fragment yang berisi RecyclerView yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang telah ditentukan
5. Data yang digunakan untuk masing-masing RecyclerView dapat menggunakan data statis berupa List.
6. Item pada RecyclerView dapat diklik untuk menampilkan data yang telah dipilih oleh user
7. Aplikasi juga memiliki Options Menu yang dapat membuka halaman Settings untuk mengubah bahasa yang digunakan (locale) menjadi Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia
8. Perubahan bahasa dapat diperlihatkan pada tampilan halaman selamat datang dan menu yang berubah sesuai Bahasa yang dipilih oleh user pada menu Settings

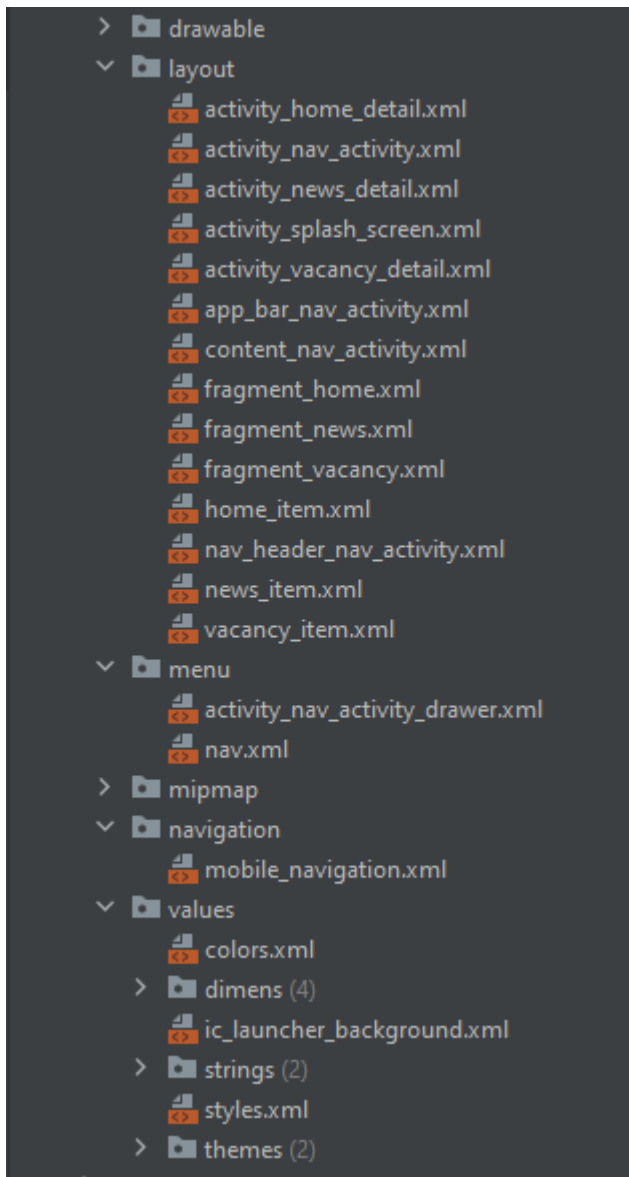
HASIL Pengerjaan

A. Source Code Kotlin



Gambar 1. Screenshot Source Code Kotlin

B. Source Code XML

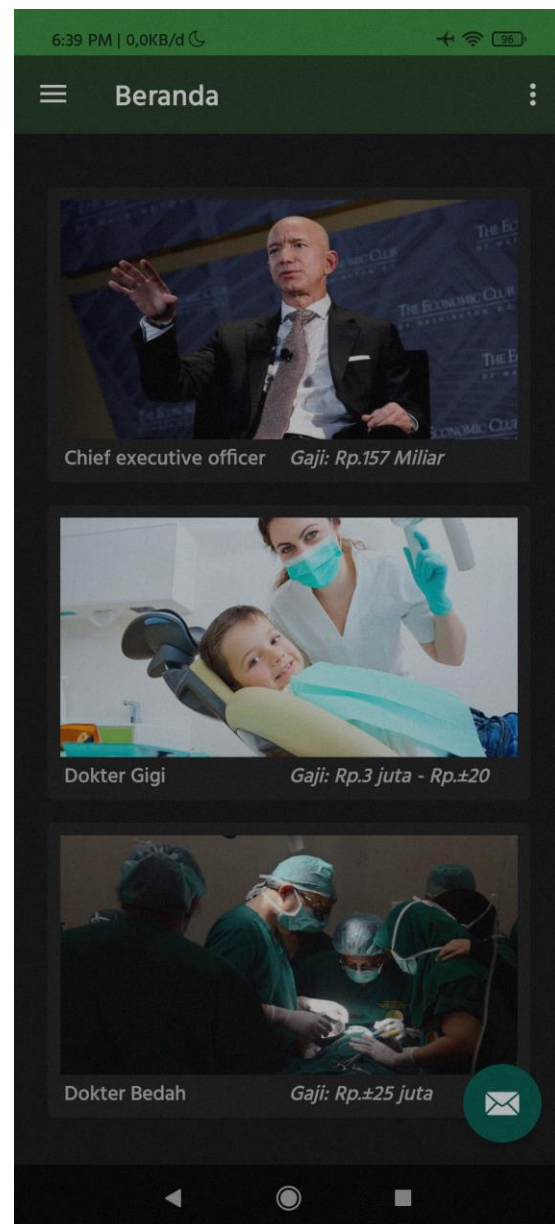
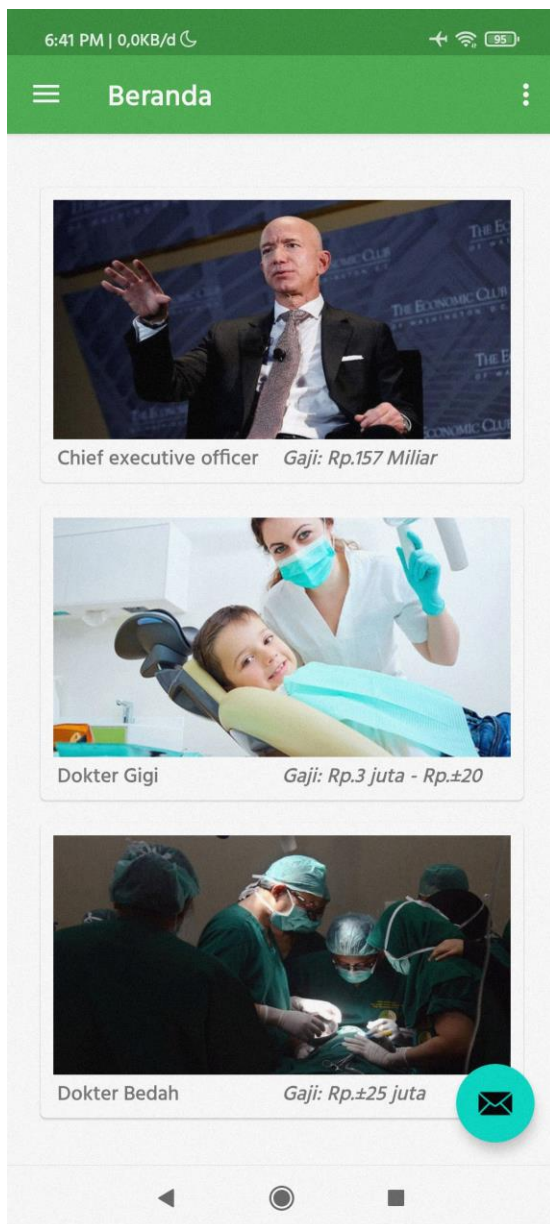


Gambar 2. Screenshot Source Code XML

C. Antarmuka Aplikasi



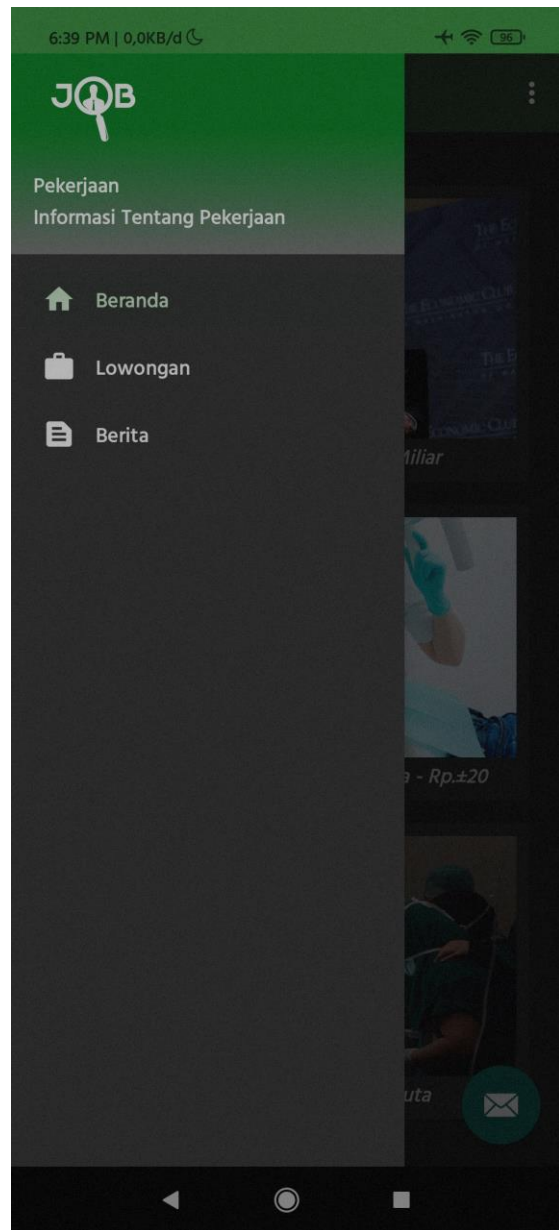
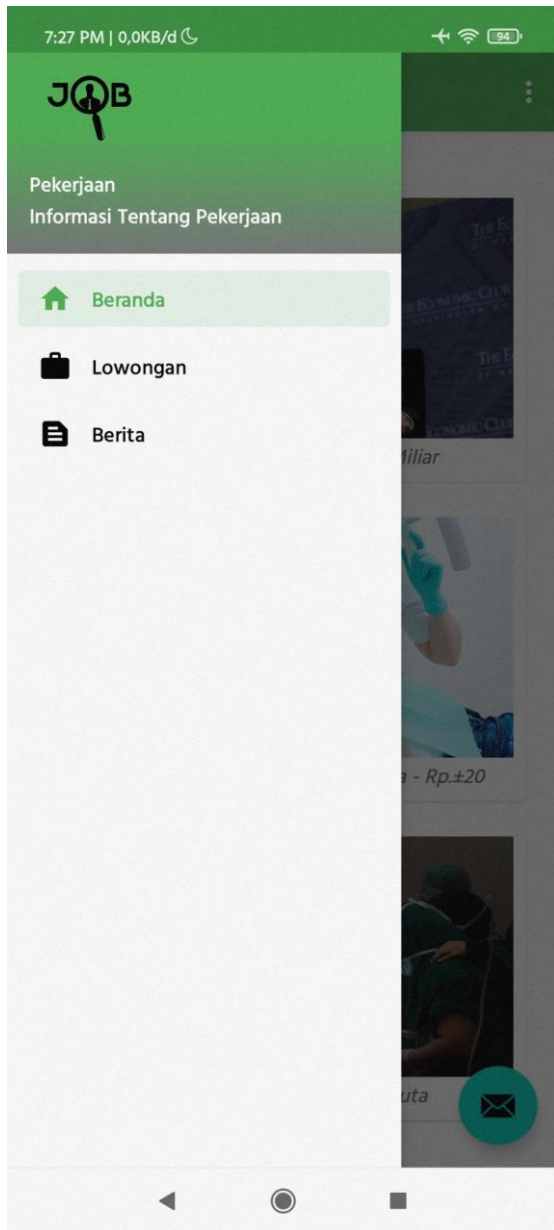
Gambar 3. Screenshot SplashScreen Light & Dark Mode



Gambar 4. Beranda Aplikasi dalam Light & Dark Mode



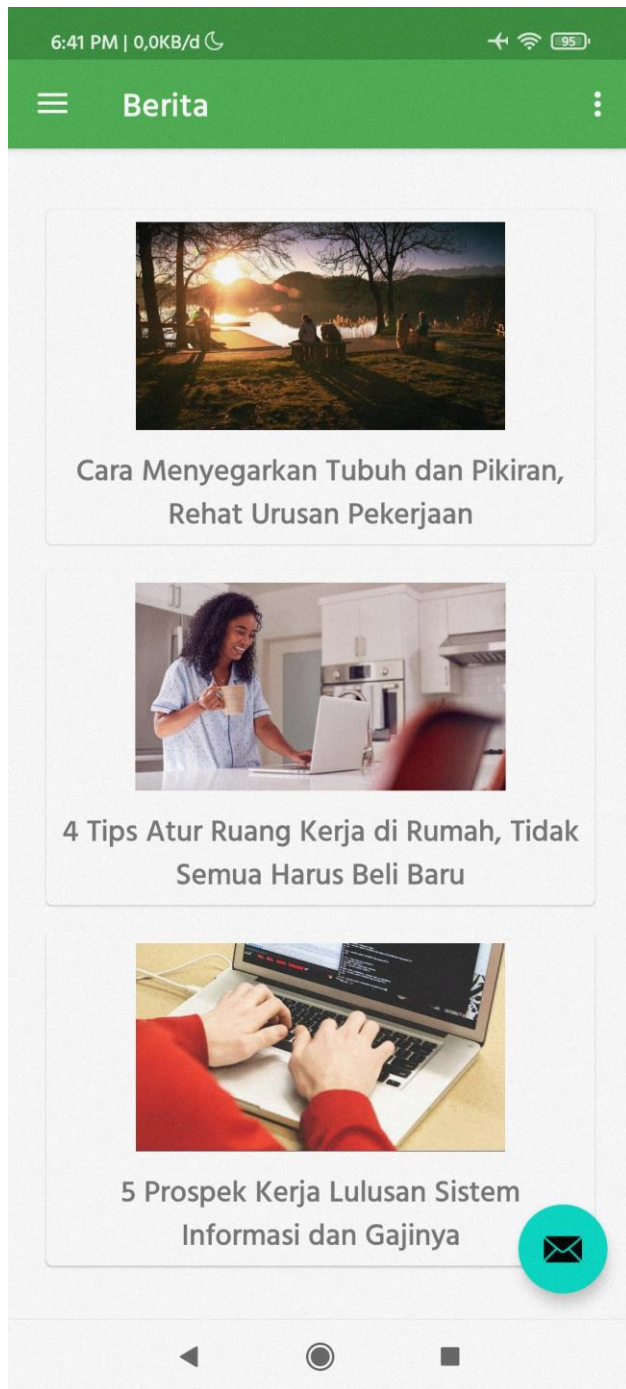
Gambar 5. Menampilkan Informasi jika memilih salah satu pekerjaan



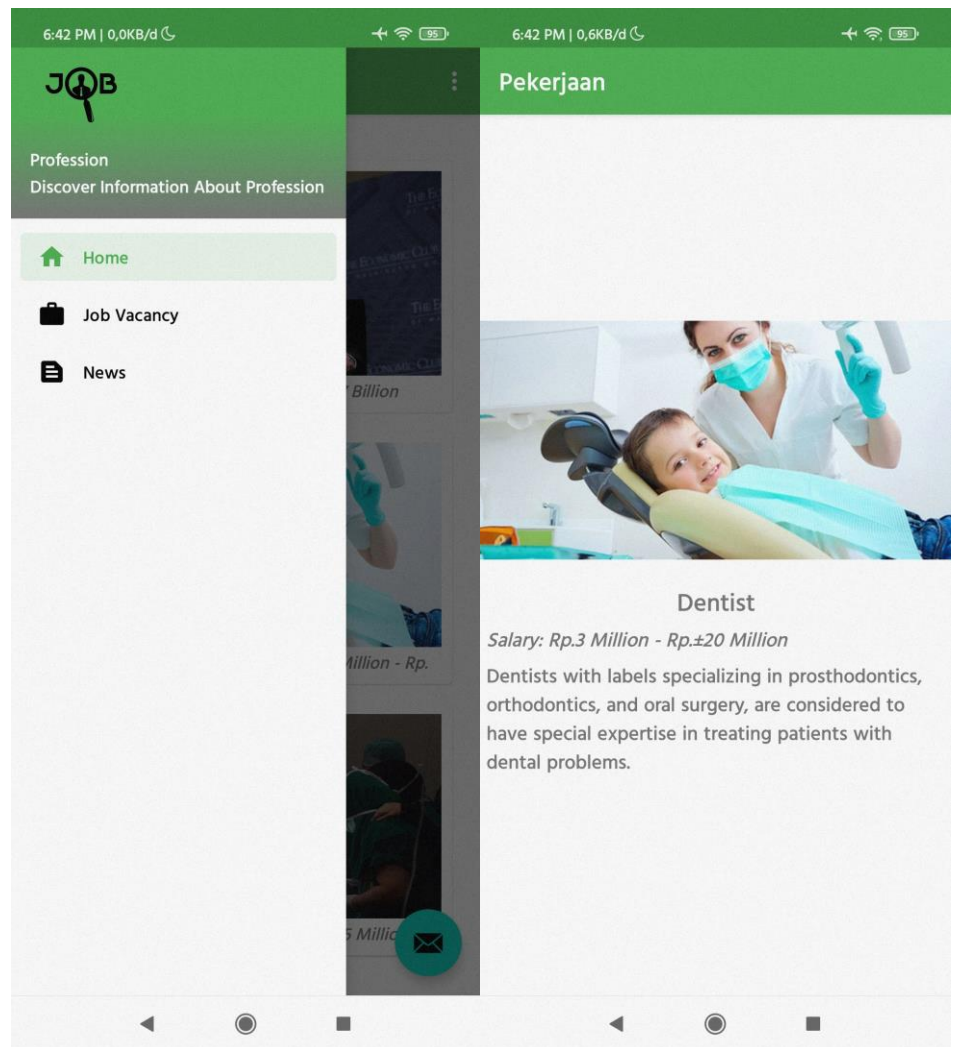
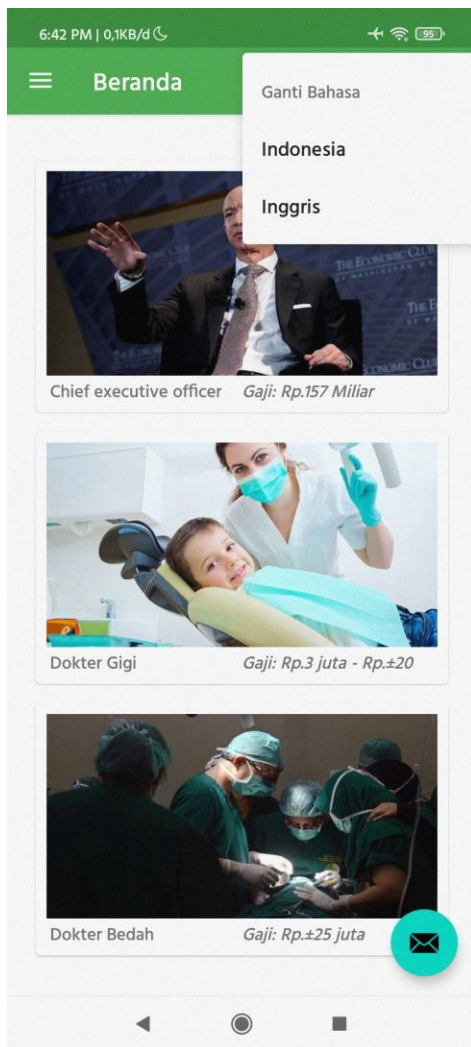
Gambar 6. Tampilan navbar dalam Light & Dark Mode



Gambar 7. Menampilkan Poster Lowongan Pekerjaan, dan Detil saat mengklik salah satu poster



Gambar 8. Menampilkan List Berita, dan Menampilkan Detil Saat DiKlik



Gambar 9. Tampilan Setting Bahasa di Option Menu, dan Hasil Pergantian Bahasa

D. Tautan Git

<https://github.com/zaaii/Praktikum-Mobile/tree/main/Modul%204/Job>