



Pemrograman Mobile

Episode - 5 & 6



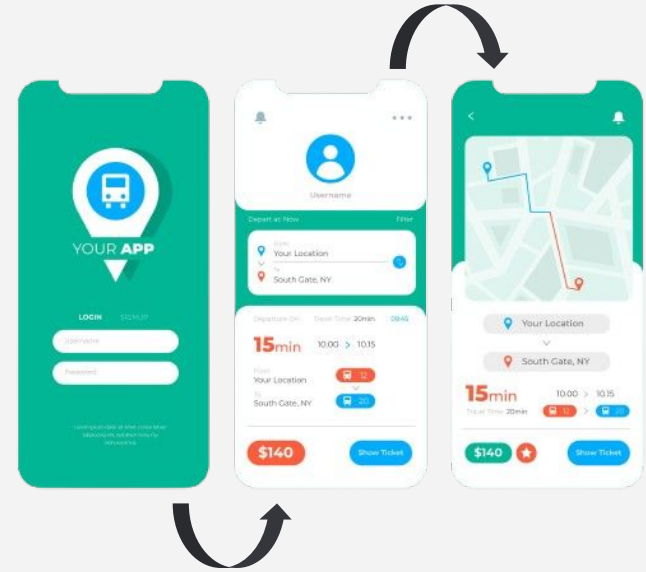
Our progress so far...

TO DO LIST

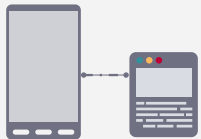
- ~~Introduction to Mobile Programming~~
- ~~Struktur Aplikasi Android dan Activity~~
- ~~User Interface Android~~
- ~~Event Handling dan Interaksi Pengguna~~
- Navigasi Antar Halaman
- RecyclerView dan Manajemen Data Tampilan



Pembahasan Hari Ini



- 📄 Mengatur logika atau *flow* aplikasi menggunakan kotlin





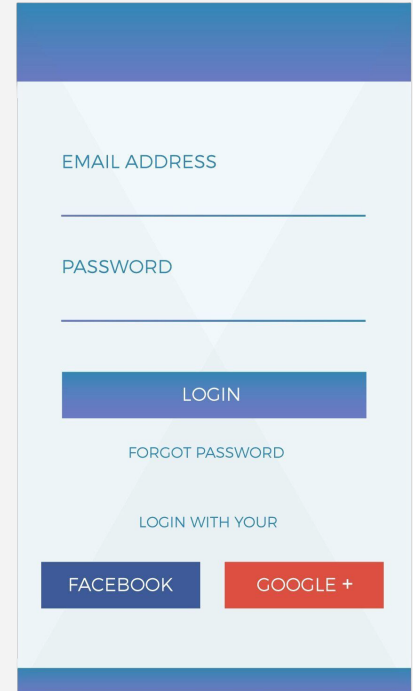
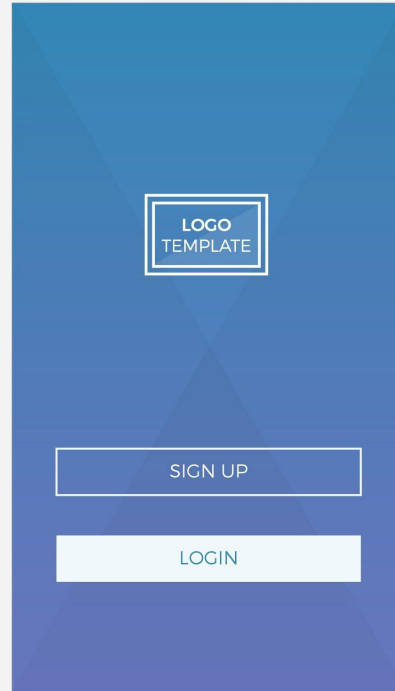
01

Navigasi antar Halaman



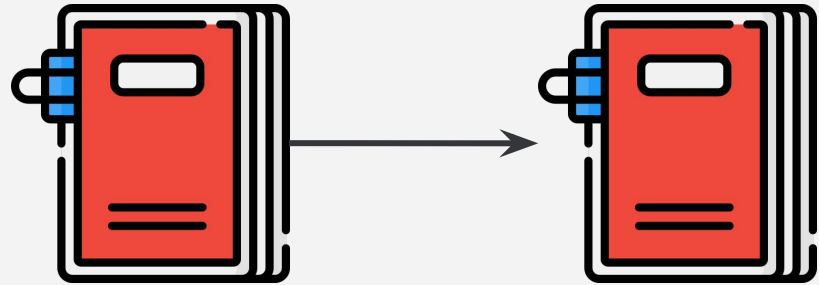
Metode Navigasi antar Halaman

Kita dapat berpindah antar *activity* dan/atau *fragment*



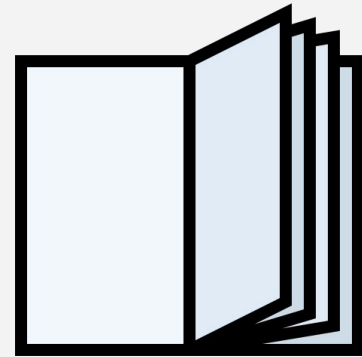


Kita dapat menganalogikan *activity* sebagai buku binder. Apabila kita perlu berpindah (navigasi) ke layar lain, maka kita perlu menambah buku baru





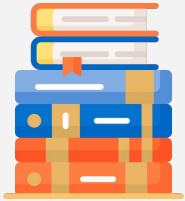
Kita dapat menganalogikan *activity* sebagai kertas di dalam buku binder. Apabila kita perlu berpindah (navigasi) ke layar lain, maka kita tidak perlu menambah buku baru. Melainkan, kita cukup berpindah halaman/kertas saja





Apabila aplikasi kita membutuhkan halaman yang sangat banyak (banget), maka berpindah *activity* kurang ideal

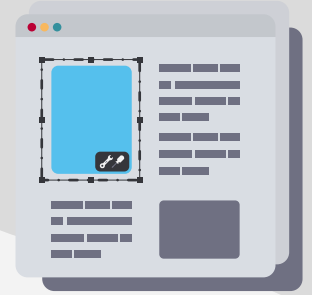
Berpindah *activity* lebih memerlukan banyak *resource* daripada *fragment*



Memiliki banyak *activity* sama seperti kita menumpuk buku. Memerlukan banyak *space* untuk menyimpannya

Memiliki banyak *fragment* sama seperti kita menyimpan banyak kertasnya binder. Tidak memerlukan banyak *space* dan hanya butuh 1-2 buku saja

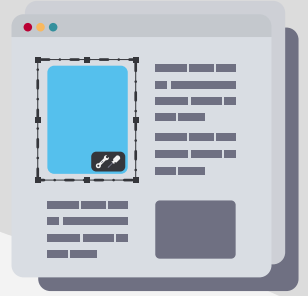




PoTD

Practice of The Day





THR

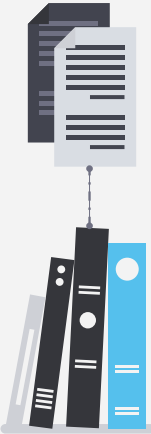
Tugas Hari Raya

What do you need to do?

Melanjutkan *weekly quest* sebelumnya, tugas *clan* selanjutnya:

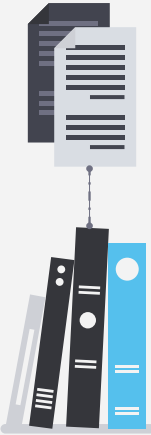
1. Pada halaman registrasi, tampung semua isian form (kecuali bagian *re-type password*) ke dalam sebuah *data class*
2. Pada halaman *add run*, tampung semua isian form ke dalam sebuah *data class*
3. Tambahkan *icon aplikasi* kalian (kalian bisa mengambil gambar dari *free source* atau membuat sendiri)
 - Tambahkan *icon* di menu
 - Tambahkan *icon* aplikasi

Cantumkan referensi jika mengambil gambar dari source lain di file readme.md



Teknis Pengumpulan

1. Pengumpulan dilakukan oleh *captain* clan di ilmu2 (deadline: 2 April 2026)
2. Apa saja yang dikumpulkan?
 - Link repository *github*
 - Dokumentasi (ditulis di *readme.md*) yang memuat informasi *clan* (minimal ada NPM dan nama) serta pembagian pengerjaan tugas
 - Batas waktu *commit* adalah sama seperti *deadline* pengumpulan (waktu *commit* yang melebihi deadline akan dianggap terlambat mengumpulkan)



sekian.