

**HALAMAN SAMPUL**  
**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK**  
**BANGKIT ACADEMY 2021**

**HASIL JALUR PEMBELAJARAN MOBILE DEVELOPMENT**  
**(ANDROID)**



**JUAN ARTON MASHELI**

**18102199**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS INFORMATIKA**  
**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**  
**2023**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
PROGRAM BANGKIT 2021**

**HASIL JALUR PEMBELAJARAN MOBILE DEVELOPMENT  
(ANDROID)**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna memenuhi  
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik**

**JUAN ARTON MASHELI**

**1810199**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
PROGRAM BANGKIT 2021**

**HASIL JALUR PEMBELAJARAN MOBILE DEVELOPMENT  
(ANDROID)**



**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**JUAN ARTON MASHELI**

**18102199**

Telah dipresentasikan pada hari Kamis, 5 Agustus 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi

(Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M. Cs.)

NIK. 0620039302

Pembimbing PKL/KP ,

(Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0609119103

**KATA PENGANTAR**

---

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik kerja Lapangan/Kerja Praktik ini yang dilaksanakan pada tanggal 15 Februari sampai dengan 25 Juni 2021. Untuk itu penulis dalam kesempatan ini mengucapkan terimakasih pada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, ST., MT., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs., selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
4. Bapak Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dari sebelum berlangsungnya program Bangkit sampai dengan penyusunan Laporan Kerja Praktik.
5. Panitia penyelenggara program Bangkit yang telah memberikan izin untuk mengikuti program Bangkit.
6. Serta semua pihak yang ikut terlibat, namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tentu saja masih terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran dari pembaca untuk menjadikan laporan ini lebih baik lagi.

Akhir kata, semoga makalah ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Purwokerto, 16 Juli 2021

Juan Arton Masheli

## DAFTAR ISI

---

---

**DAFTAR ISI**

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
C. Ruang Lingkup.....	1
D. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	2
E. Metode Penulisan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Android.....	5
B. Android Studio.....	5
C. Android JetPack.....	5
D. Kotlin.....	5
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	6
A. Pekerja/Kegiatan.....	6
B. Analisis Dan Pembahasan Hasil Pekerjaan.....	7
1. Belajar Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula.....	7
2. Belajar Fundamental Aplikasi Android.....	9
3. Belajar Android Jetpack Pro.....	12
4. Menjadi Android Developer Expert.....	15
5. Capstone Project.....	18
BAB IV PENUTUP.....	24
A. Kesimpulan.....	24

DAFTAR ISI

---

B. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25

DAFTAR GAMBAR

---

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Bangkit Academy.....	3
Gambar 3.1 List View Aplikasi Android Pemula.....	7
Gambar 3.2 Grid View Aplikasi Android Pemula.....	7
Gambar 3.3 Card View Aplikasi Android Pemula.....	8
Gambar 3.4 Detail Menu Aplikasi Android Pemula.....	8
Gambar 3.5 Tampilan Utama Aplikasi Github.....	9
Gambar 3.6 Tampilan Detail Pengguna Github.....	9
Gambar 3.7 Tampilan Pencarian Pengguna Github.....	10
Gambar 3.8 Tampilan Daftar Pengguna Favorit.....	10
Gambar 3.9 Tampilan Pengaturan Peningat harian.....	11
Gambar 3.10 Tampilan Popular Movie.....	12
Gambar 3.11 Tampilan Popular TV Shows .....	12
Gambar 3.12 Tampilan Favorit TV Shows.....	13
Gambar 3.13 Tampilan Favorit Movie.....	13
Gambar 3.14 Tampilan Detail Item.....	14
Gambar 3.15 Tampilan Daftar Popular Movie.....	15
Gambar 3.16 Tampilan Daftar Movie Favorit.....	15
Gambar 3.17 Tampilan Pencarian Movie.....	16
Gambar 3.18 Tampilan Detail Informasi Movie.....	16
Gambar 3.19 Bagan alur kerja sistem SiBarong.....	18
Gambar 3.20 Skema Arsitektur MVVM.....	19
Gambar 3.21 Tampilan awal aplikasi SiBarong.....	21
Gambar 3.22 Log komunikasi aplikasi dengan WEB API.....	21
Gambar 3.23 Log komunikasi aplikasi dengan WEB API.....	22
Gambar 3.24 Tampilan persentase keaslian berita.....	22
Gambar 3.25 Tampilan riwayat analisis berita.....	23