



UJIAN MID SEMESTER-A T.A. 2024/2025  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS HARAPAN MEDAN**

Mata Kuliah : Mobile Programming                      Hari/Tanggal : Rabu/20 Nov 2024  
Kelas : II-2 Pagi                                              Waktu Ujian : 09.00-10.00  
Dosen Pengampu : Ari Usman, ST, M.Kom              Sifat Ujian : Tutup Buku

**Petunjuk Pengerjaan**

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan ujian.
2. Lengkapi identitas Anda di kolom yang tersedia dan sertakan nama dosen pengampu mata kuliah.
3. Tulis jawaban Anda dengan jelas di lembar jawaban.
4. Selesaikan pertanyaan dengan baik dan jujur, dan tidak dibenarkan membuka buku, HP, atau sejenisnya kecuali sifat ujian terbuka, dan tidak dibenarkan diskusi.

**Pertanyaan**

1. Jelaskan tiga perbedaan utama antara aplikasi bergerak (mobile app) dan aplikasi desktop. Selain itu, sebutkan dan jelaskan komponen utama dari aplikasi Android yang memungkinkan aplikasi bergerak menjadi lebih interaktif dan efisien. **[Bobot 20%]**
2. Sebutkan dua prinsip dasar dalam mendesain antarmuka pengguna di Android. Buatlah kode XML sederhana yang mendeskripsikan tata letak antarmuka pengguna dengan elemen-elemen berikut:
  - a. Sebuah TextView untuk menampilkan judul,
  - b. Sebuah EditText untuk input teks,
  - c. Sebuah Button untuk aksi. **[Bobot 20%]**
3. Jelaskan perbedaan antara CheckBox, RadioButton, dan ToggleButton. Berikan satu contoh kode XML untuk antarmuka yang menggunakan ketiga widget tersebut secara bersamaan. **[Bobot 20%]**
4. Apa fungsi utama dari Action Bar dalam aplikasi Android? Tulis langkah-langkah utama untuk menambahkan ikon menu di Action Bar dan berikan contoh kode Java untuk menangani aksi saat ikon ditekan. **[Bobot 20%]**
5. Apa itu Context Menu di Android, dan kapan penggunaannya lebih tepat dibandingkan Options Menu? Tulis contoh kode untuk menambahkan Context Menu pada sebuah item dalam ListView. **[Bobot 20%]**

~( SELAMAT MENGERJAKAN )~