



# ANDROID

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

# BAB IX.

## PENGGUNAAN MENU DENGAN VIEW

**Dosen Pembina :**

Bella Hardiyana, S. Kom

Julian Chandra, S. Kom



# Menu

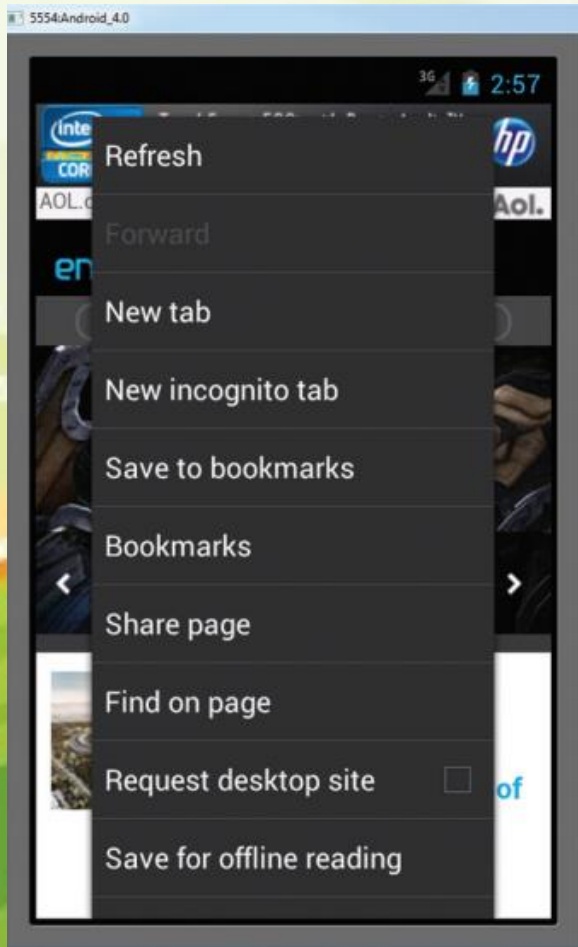
Menu berguna untuk menampilkan pilihan tambahan yang tidak langsung terlihat di UI utama dari aplikasi. Terdapat dua jenis menu di Android:

**Options menu** - Menampilkan informasi yang berkaitan dengan kegiatan saat ini. Di Android, gunakan tombol MENU untuk mengaktifkan option menu.

**Context menu** - Menampilkan informasi yang berkaitan dengan pandangan tertentu pada suatu kegiatan. Di Android, untuk mengaktifkan menu konteks Anda menekan dan berpegang pada itu.



# Options menu



**Options menu** - Menampilkan informasi yang berkaitan dengan kegiatan saat ini. Di Android, gunakan tombol MENU untuk mengaktifkan option menu.

Contoh gambar disamping menunjukkan option menu dalam aplikasi Browser. Option menu akan ditampilkan setiap kali pengguna menekan tombol MENU. Item menu yang ditampilkan bervariasi sesuai dengan aktivitas saat ini yang sedang berjalan.

# MainActivity.java (1)

```
package com.unikom.menus;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
    }

    @Override
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        super.onCreateOptionsMenu(menu);
        CreateMenu(menu);
        return true;
    }

    @Override
    public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
        return MenuChoice(item);
    }
}
```



# MainActivity.java (2)

```
private void CreateMenu(Menu menu) {  
    MenuItem mnu1 = menu.add(0, 0, 0, "Item 1" ); {  
        mnu1.setAlphabeticShortcut('a');  
        mnu1.setIcon(R.drawable.ic_launcher);  
    }  
    MenuItem mnu2 = menu.add(0, 1, 1, "Item 2" ); {  
        mnu2.setAlphabeticShortcut('b');  
        mnu2.setIcon(R.drawable.ic_launcher);  
    }  
    MenuItem mnu3 = menu.add(0, 2, 2, "Item 3" ); {  
        mnu3.setAlphabeticShortcut('c');  
        mnu3.setIcon(R.drawable.ic_launcher);  
    }  
    MenuItem mnu4 = menu.add(0, 3, 3, "Item 4" ); {  
        mnu4.setAlphabeticShortcut('d');  
    }  
    menu.add(0, 4, 4, "Item 5" );  
    menu.add(0, 5, 5, "Item 6" );  
    menu.add(0, 6, 6, "Item 7" );  
}
```

# MainActivity.java (3)

```
private boolean MenuChoice(MenuItem item) {  
    switch (item.getItemId()) {  
        case 0:  
            Toast.makeText(this, "Item 1 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 1:  
            Toast.makeText(this, "Item 2 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 2:  
            Toast.makeText(this, "Item 3 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 3:  
            Toast.makeText(this, "Item 4 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 4:  
            Toast.makeText(this, "Item 5 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 5:  
            Toast.makeText(this, "Item 6 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
        case 6:  
            Toast.makeText(this, "Item 7 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();  
            return true;  
    }  
    return false;  
}
```

# 4 argumen metode add()

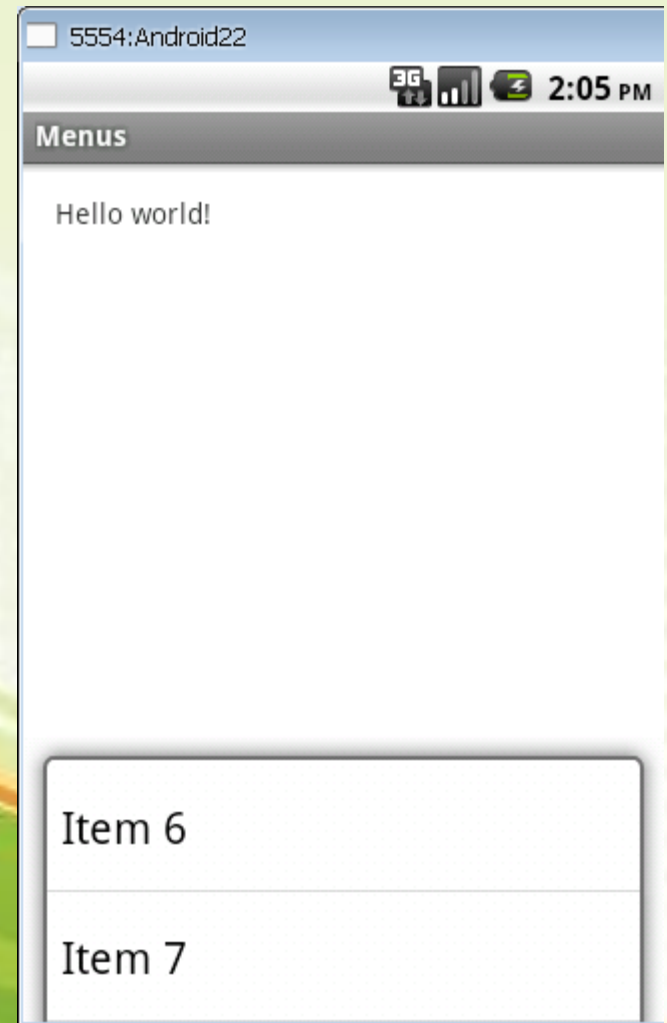
Berikut ini 4 argumen yang terdapat pada metode add(), yaitu :

1. **groupid** : Identifier grup untuk menu tersebut. Jika diberi nilai 0, artinya bukan termasuk grup menu.
2. **itemId** : Item ID yang bersifat unik.
3. **order** : Urutan di mana item tersebut harus ditampilkan
4. **title** : Teks yang akan ditampilkan.

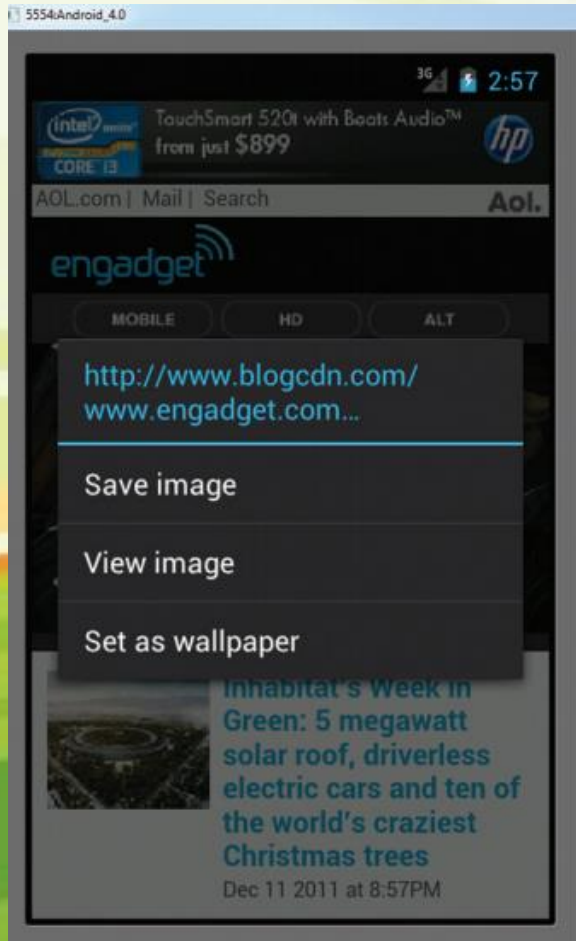




# Tampilan Output



# Context menu



**Context menu** - Menampilkan informasi yang berkaitan dengan pandangan tertentu pada suatu kegiatan. Di Android, untuk mengaktifkan menu konteks Anda menekan dan berpegang pada itu.

Contoh gambar disamping menunjukkan context menu yang ditampilkan ketika pengguna menyentuh dan memegang gambar yang tampil pada halaman tersebut. Item menu yang ditampilkan bervariasi sesuai dengan komponen sedang dipilih. Secara umum, untuk mengaktifkan menu konteks, pengguna memilih item dengan menyentuh layar.

# activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <Button
        android:id="@+id/button1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Klik dan Tekan" />
</LinearLayout>
```



# MainActivity.java (1)

```
package com.unikom.contextmenu;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.ContextMenu;
import android.view.ContextMenu.ContextMenuInfo;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        Button btn = (Button) findViewById(R.id.button1);
        btn.setOnCreateContextMenuListener(this);
    }

    @Override
    public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View view,
        ContextMenuInfo menuInfo) {
        super.onCreateContextMenu(menu, view, menuInfo);
        CreateMenu(menu);
    }
}
```



# MainActivity.java (2)

```
@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    super.onCreateOptionsMenu(menu);
    CreateMenu(menu);
    return true;
}

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    return MenuChoice(item);
}

private void CreateMenu(Menu menu) {
    menu.setQwertyMode(true);
    MenuItem mnu1 = menu.add(0, 0, 0, "Item 1"); {
        mnu1.setAlphabeticShortcut('a');
        mnu1.setIcon(R.drawable.ic_launcher);
    }
    MenuItem mnu2 = menu.add(0, 1, 1, "Item 2"); {
        mnu2.setAlphabeticShortcut('b');
        mnu2.setIcon(R.drawable.ic_launcher);
    }
    MenuItem mnu3 = menu.add(0, 2, 2, "Item 3"); {
        mnu3.setAlphabeticShortcut('c');
        mnu3.setIcon(R.drawable.ic_launcher);
    }
}
```



# MainActivity.java (3)

```
MenuItem mnu4 = menu.add(0, 3, 3, "Item 4" ); {
    mnu4.setAlphabeticShortcut('d');
}
menu.add(0, 4, 4, "Item 5" );
menu.add(0, 5, 5, "Item 6" );
menu.add(0, 6, 6, "Item 7" );
}

private boolean MenuChoice(MenuItem item) {
    switch (item.getItemId()) {
        case 0:
            Toast.makeText(this, "Item 1 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
            return true;
        case 1:
            Toast.makeText(this, "Item 2 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
            return true;
        case 2:
            Toast.makeText(this, "Item 3 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
            return true;
        case 3:
            Toast.makeText(this, "Item 4 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
            return true;
        case 4:
            Toast.makeText(this, "Item 5 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
            return true;
```

# MainActivity.java (4)

```
case 5:
    Toast.makeText(this, "Item 6 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
    return true;
case 6:
    Toast.makeText(this, "Item 7 di Klik", Toast.LENGTH_LONG).show();
    return true;
}
return false;
}
```



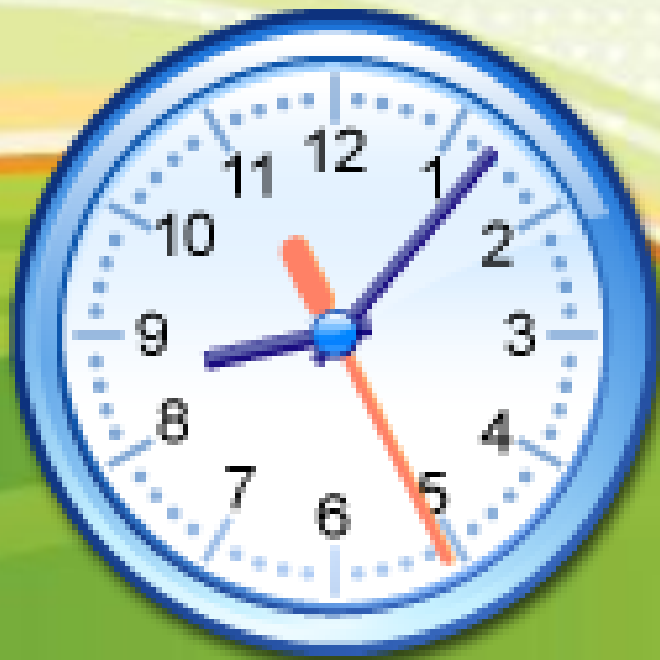
# Tampilan Output



# AnalogClock dan DigitalClock

**AnalogClock** digunakan untuk menampilkan waktu dalam bentuk jam Analog.

Sedangkan **DigitalClock** digunakan untuk menampilkan waktu dalam bentuk jam Digital.



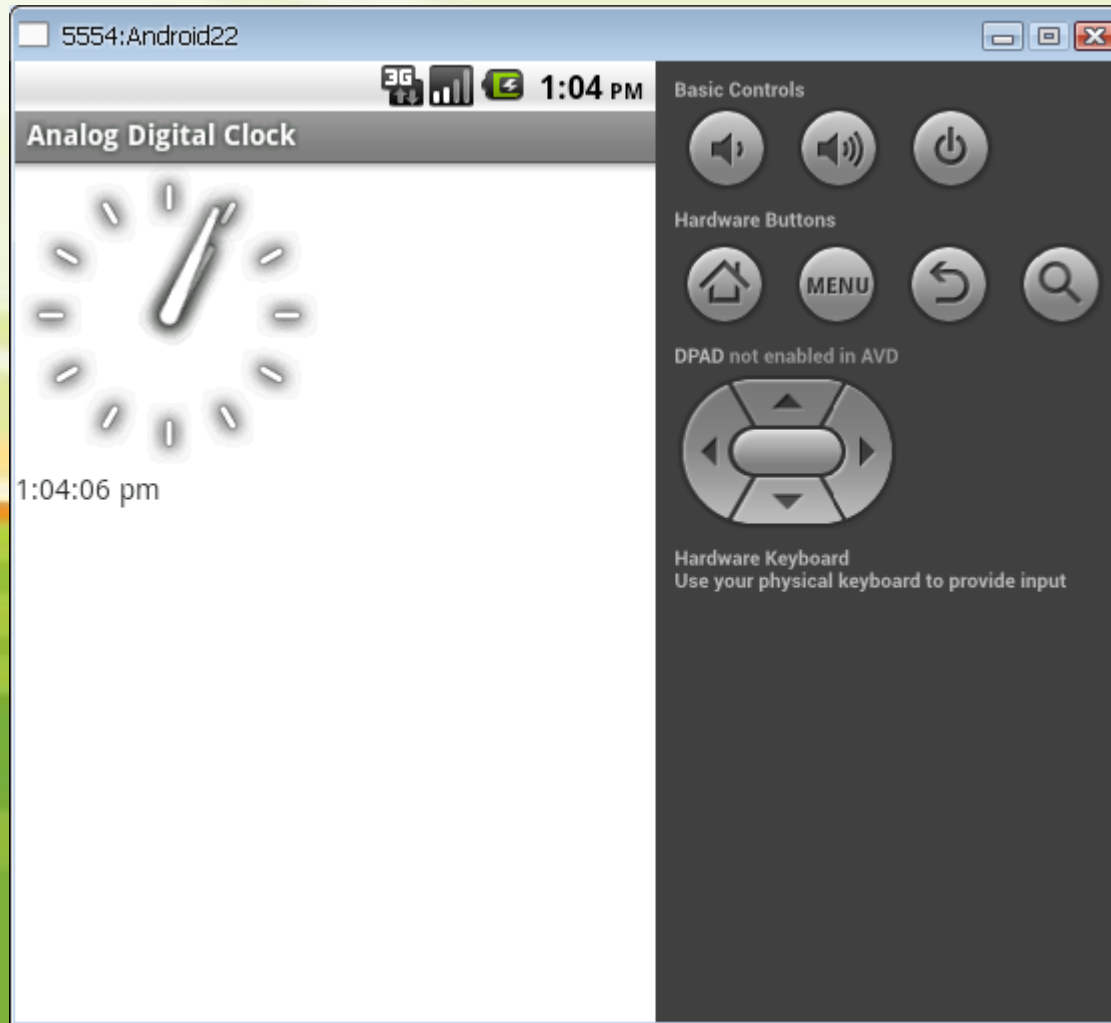
# activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android= "http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <AnalogClock
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />
    <DigitalClock
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />
</LinearLayout>
```





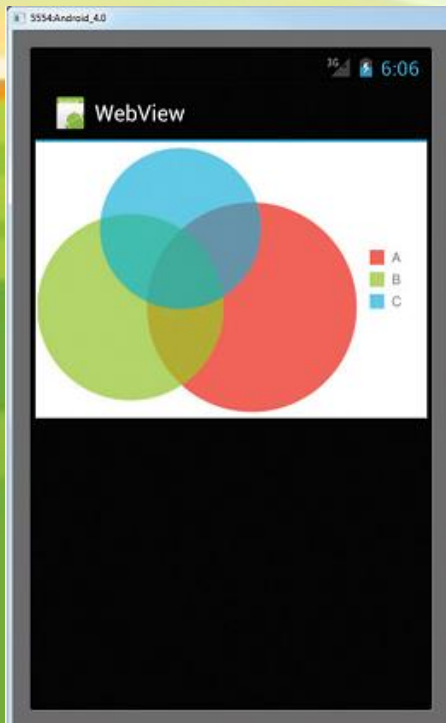
# Tampilan Output



# WebView

**WebView** adalah view yang memungkinkan kita untuk menanamkan browser web di dalam aplikasi. Hal ini sangat berguna jika aplikasi yang kita buat memerlukan beberapa konten web, seperti peta dari beberapa provider lain, dan seterusnya.

**Catatan** : jika kita ingin menggunakan WebView pastikan kita mendaftarkan user-permission untuk mengakses internet



Bikin web browser di Android mudah ya 😊

Betul.. Betul..  
Betul..



# activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <WebView android:id="@+id/webview1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />
</LinearLayout>
```

# AndroidManifest.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.unikom.webview1"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="8" />
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
    ...
</manifest>
```

**Tambahkan sintaks ini**



# MainActivity.java

```
package com.unikom.webview1;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.webkit.WebSettings;
import android.webkit.WebView;
import android.webkit.WebViewClient;

public class MainActivity extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        WebView wv = (WebView) findViewById(R.id.webview1);
        WebSettings webSettings = wv.getSettings();
        webSettings.setBuiltInZoomControls(true);
        wv.setWebViewClient(new Callback());
        wv.loadUrl("http://training.joftra.com");
    }

    private class Callback extends WebViewClient {
        @Override
        public boolean shouldOverrideUrlLoading(
            WebView view, String url) {
            return false;
        }
    }
}
```

url website  
yang ingin di akses





# Tampilan Output





# Terima Kasih

