


Nama : ABDURRAHMAN FARIQ  
Nim : 181011400905

Kelas : 06TPLE010  
Mata Kuliah : Mobile Programming

## JAWABAN UAS MOBILE PROGRAMMING!

 <div>ABDURRAHMAN FARIQ 181011400905</div>		Keuangan				
No Tagihan	No Urut	Pembayaran	Jumlah Bayar	Status Bayar	Tanggal Bayar	Ch
1920113291802201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2020-02-11 15:22:49.945	
1920113291802301	2	SKS2	300000	LUNAS	2020-03-30 20:08:49.960	
1920113291802401	3	SKS3	300000	LUNAS	2020-03-30 20:10:42.278	
1920113291800501	4	UTS	350000	LUNAS	2020-05-06 20:44:48.539	
1920113291802501	5	SKS4	300000	LUNAS	2020-05-06 20:47:09.528	
1920113291802601	6	SKS5	300000	LUNAS	2020-05-06 20:50:25.237	
1920113291802701	7	SKS6	300000	LUNAS	2020-07-08 15:27:22.401	
1920113291800401	8	PRAKTEK	150000	LUNAS	2020-07-08 15:28:23.897	
1920113291800601	9	UAS	350000	LUNAS	2020-07-08 15:29:15.940	

Abdurrahman Fariq

my.unpam.ac.id/ujian

UNIVERSITAS PAMULANG  
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021  
NOMOR UJIAN : 143288072204

FAKULTAS : TEKNIK INFORMATIKA  
NAMA : ABDURRAHMAN FARIQ  
NIM : 181011400905  
SHIFT : REGULER C

NO	HARI	TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1						SETPLE010 TEKNIK KOMPLASI	
2						SETPLE010 KEJUR PRAKTEK	
3						SETPLE010 MOBILE PROGRAMMING	

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

1. Peserta ujian harus berpakaian rapi, sopan dan memakai jaket Akademik
2. Peserta ujian sudah berada di ruangan sebelum masuk ke dalam
3. Peserta ujian yang terlambat diperbolehkan mengikuti ujian sesuai ketentuan (pn, tanpa pengurangan waktu)
4. Peserta ujian yang diperbolehkan mengikuti ujian dan yang diizinkan dari panitia ujian
5. Peserta ujian dilarang membawa senjata, senjata tajam dan benda-benda lainnya yang mengganggu peserta ujian
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian akan dikenakan sanksi akademik

Pamulang, 08 April 2021  
Kelas Pamulang Ujian

Dr. E. NURZAMAN AM, M.M, M.Si  
NIDK. 0811202016

Print 1 page

Destination: Save as PDF

Pages: All

Pages per sheet: 1

Save Cancel

UAS\_18101140246....pdf

Show all

1. Mobile programming adalah proses pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile baik aplikasi yang bersifat offline maupun online.
2. User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. User interface sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan

infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience.

3. Application Programming Interface atau API adalah sebuah antarmuka yang digunakan untuk menghubungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi yang lain. Peran dari API adalah sebagai perantara antar berbagai aplikasi berbeda, baik dalam satu platform yang sama atau lintas platform.
4. Aplikasi native adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik dan hanya dapat digunakan di platform tertentu.  
Aplikasi hybrid adalah aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman web dengan bantuan software development kit (SDK) native dari berbagai platform sistem operasi.
5. Tidak ada soal
6. Github berfungsi untuk menyimpan

repository 7. 0

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

8. 4 times two is 8  
4 times two four is 16  
2 x 2 x 2 is 8

9. 

```
Class YourModel { String yourVar;
    YourModel({this.yourVar
    });

    YourModel.fromJson(Map<String, dynamic> json)
    { yourVar = json[key];
    }
}

// example get data json from API
final response = await client.post(uri, body: bodyString);
// decode json
var responseJson = json.decode(response.body.toString());
// parsing json
final result = YourModel.fromJson(response);
```