

UAS

MOBILE PROGRAMMING

Ade Putra Prima Suhendri, S.Kom, M.Kom

Nama : Adji Miftahul Ilmi

Kelas : 06TPLE010

NIM : 181011400880

Mata Kuliah : Mobile Programming

SOAL

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Mobile Programming? Point 5
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)? Point 5
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan API? jelaskan fungsinya! Point 5
4. Jelaskan perbedaan Native dan Hybrid pada mobile programming? Point 5
5. Jelaskan apa fungsi github! Point 5
6. Apa output dari script berikut ! Point 10:

```
ListView.builder(  
  itemCount: 10,  
  itemBuilder: (context, i){  
    return Text("$i");  
  },  
);
```

7. Apa output dari script berikut ! Point 10:

```
int timesTwo(int x) {  
  return x * 2;  
}  
  
int timesFour(int x) => timesTwo(timesTwo(x));  
  
int runTwice(int x, int Function(int) f) {  
  for (var i = 0; i < 2; i++) {  
    x = f(x);  
  }  
  return x;  
}  
  
void main() {  
  print("4 times two is ${timesTwo(4)}");  
  print("4 times four is ${timesFour(4)}");  
  print("2 x 2 x 2 is ${runTwice(2, timesTwo)}");  
}
```

8. Tuliskan sintak cara parsing JSON pada flutter ! Poin 55

Jawaban

1. Pemrograman Mobile adalah pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan aplikasi diperangkat mobile yang dapat kita buat dengan menggunakan Java. Mobile Programming adalah pemrograman yang digunakan untuk perangkat mobile.
2. User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.
3. API atau Application Programming Interface adalah sebuah interface yang dapat menghubungkan aplikasi satu dengan aplikasi lainnya. Jadi, API berperan 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 untuk platform tertentu. Contoh populernya yakni penggunaan bahasa pemrograman Objective-C atau Swift untuk platform iOS (Apple). Adapun platform Android yang menggunakan bahasa pemrograman Java.

Aplikasi **hybrid** adalah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi kode native pada platform seperti iOS atau Android. Aplikasi hybrid biasanya menggunakan browser untuk memungkinkan aplikasi web mengakses berbagai fitur di device mobile seperti Push Notification, Contacts, atau Offline Data Storage. Beberapa tools untuk mengembangkan aplikasi hybrid antara lain Phonegap, Rbymotion dan lain-lain.

5. **GitHub adalah** sebuah aplikasi berbasis website dengan *Version Control System* (VCS) yang menyediakan layanan untuk menyimpan *repository* dengan gratis. Respository merupakan tempat yang dapat Anda gunakan untuk menyimpan berbagai file berupa *source code*. plikasi dengan basis website ini berfungsi untuk membantu penyimpanan *repository*.
6. 0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
7. 4 times two is 8
4 times two four is 16
2 x 2 x 2 is 8
8. 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);

```



UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 744135239974
 FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
 NAMA : ADJI MIFTAHUL ILMI
 NIM : 181011400880
 SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1	-			06TPLE010	TEKNIK KOMPIKASI	
2	-			06TPLE010	KERJA PRAKTEK	
3	-			06TPLE010	MOBILE PROGRAMMING	

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

1. Peserta ujian harus berpakaian rapi, sopan dan memakai jaket Almamater
2. Peserta ujian sudah berada di ruangan sepuluh menit sebelum ujian dimulai
3. Peserta ujian yang terlambat diperkenankan mengikuti ujian setelah mendapat ijin, tanpa perpanjangan waktu
4. Peserta ujian hanya diperkenankan membawa alat-alat yang ditentukan oleh panitia ujian
5. Peserta ujian dilarang membantu teman, mencontek dari teman dan tindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik



Pamulang, 09 April 2021
 Ketua Panitia Ujian

Dr. E. NURZAMAN AM, M.M, M. Si
 NIDK. 8811520016



YAYASAN SASMITA JAYA
UNIVERSITAS PAMULANG
DATA PEMBAYARAN SEMESTER GENAP 2020/2021
 FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
 NAMA MAHASISWA : ADJI MIFTAHUL ILMI
 NIM : 181011400880
 SHIFT : REGULER C

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
1	2020113293302201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2021-02-05 13:48:58.963	TELLER	Bank MANDIRI
2	2020113293302301	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-04-05 11:46:51.642	TELLER	Bank MANDIRI
3	2020113293302401	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-04-05 11:47:50.127	TELLER	Bank MANDIRI
4	2020113293300501	4	UTS	350000	BELUM LUNAS			
5	2020113293302501	5	SKS4	300000	BELUM LUNAS			
6	2020113293302601	6	SKS5	300000	BELUM LUNAS			
7	2020113293302701	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
8	2020113293300401	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
9	2020113293300601	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
----	---------------	---------	------------	-----------	--------------	-----------	---------	--------------