

VERSION 1.0

JULI, 2023



# PEMROGRAMAN MOBILE

INTRODUCE DART AND FLUTTER – MODUL 1 PRAKTIKUM

TIM PENYUSUN:

- DIDIH RIZKI CHANDRANEGARA, S.KOM., M.KOM.
- MUHAMMAD ZULFIQOR LILHAQ
- RIYAN PUTRA FIRJATULLAH

PRESENTED BY: LAB. INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

## CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM

1. Mahasiswa dapat memahami konsep dasar Framework Flutter.
  2. Mahasiswa dapat memahami Widget pada Framework Flutter.
  3. Mahasiswa dapat menjalankan project pertama menggunakan Framework Flutter.
  4. Mahasiswa dapat membuat User Interface sederhana menggunakan Framework Flutter.
- 

## SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM


1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan Framework Flutter untuk membangun User Interface berdasarkan referensi yang sudah ada
- 

## KEBUTUHAN HARDWARE & SOFTWARE

1. PC/Laptop
  2. IDE Android Studio/ Visual Studio Code
  3. Flutter SDK: <https://docs.flutter.dev/release/archive?tab=windows>
- 

## DEMO PRAKTIKUM

### A. MENCARI DESAIN

- Silahkan mencari referensi desain aplikasi mobile yang sudah ada di website <https://dribbble.com/> atau <https://www.behance.net/>
- Kemudian setelah menemukan desain yang diinginkan silahkan salin link desain tadi ke dalam spreadsheet berikut (  Link Tema Aplikasi Mobile )
- Link referensi desain tidak boleh sama dan tentukan juga tema aplikasi nya yang akan terus dipakai sampai modul 6.

### B. SLICING

- Lakukan slicing UI atau buatlah User Interface dari desain yang sudah kalian cari. Buatlah halaman dashboard dan 1 halaman aplikasi lainnya dari desain yang kalian pilih.

---

**RUBRIK PENILAIAN MODUL 1 PRAKTIKUM****Bobot Penilaian Modul 1 Praktikum (80%)**

Berhasil membuat 2 halaman aplikasi	60
Tampilan halaman aplikasi rapi	25
Tampilan halaman aplikasi yang dibuat cukup sesuai dengan desain yang dipakai	15
Total	100