

VERSION 2.0

OKTOBER, 2023



PEMROGRAMAN MOBILE

STATE MANAGEMENT AND ARCHITECTURE FLUTTER – MODUL 2 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 state management pada Framework Flutter.
2. Mahasiswa dapat memahami architecture pada Framework Flutter.

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM

1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan state management pada Framework Flutter.
2. Mahasiswa dapat mengimplementasikan architecture Framework Flutter.

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. Menambah Fitur Image Picker dengan State Management GetX

- Tambahkan fitur Image Picker dari Galeri dan Kamera pada aplikasi sesuai dengan tema yang Anda pilih.
- Terapkan state management GetX pada fitur ini.
- Kreasikan fitur ini seperti menambah judul dan deskripsi pada gambarnya serta membuat list gambar yang sudah diupload sebelumnya.

B. Implementasi Architecture

- Terapkan architecture yang kalian pakai pada saat pembuatan project.
- Architecture pattern yang ingin digunakan bebas.

C. Membuat Skema Database

- Buatlah skema database minimal 5 tabel/entity sesuai dengan tema aplikasi yang Anda pilih.

RUBRIK PENILAIAN MODUL 2 PRAKTIKUM

Bobot Penilaian Modul 2 Praktikum (80%)

Berhasil menambah fitur image picker pada aplikasi dan berfungsi tanpa masalah	50
--	----

Berhasil mengimplementasikan architecture pada project yang dibuat	25
Berhasil mengimplementasikan state management GetX	15
Membuat skema database sesuai dengan tema yang dipilih	10
Total	100