

UAS MOBILE PROGRAMING

NAMA : DAHLAN SUPRIATNA
NIM : 181011450492
KELAS : 06TPLE007

1. **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.

Membangun aplikasi native harus menyediakan pengalaman produk yang optimal pada perangkat mobile. Meskipun begitu, budget yang tinggi dibutuhkan untuk membangun aplikasi cross platform yang mampu mempertahankan aplikasi native tetap update.

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, Rubymotion dan lain-lain.

Keuntungan membangun aplikasi hybrid diantaranya pemeliharaan project menjadi semakin mudah jika dibandingkan dengan aplikasi native. Aplikasi hybrid juga, bisa dibangun secara cepat untuk keperluan cross platform dan dana yang bisa menjadi lebih hemat jika dibandingkan dengan native.

2. **State Management** adalah sebuah cara untuk mengatur data / state kita bekerja, bisa juga untuk memisahkan antara logic dan view dimana logic tersebut juga bisa re-usable

```
3. import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({ Key? key }) : super(key: key);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: MainPage(),
    );
  }
}

class MainPage extends StatefulWidget {

  const MainPage({
    Key? key,
```

```

    }) : super(key: key);

    @override
    State<MainPage> createState() => _MainPageState();
}

class _MainPageState extends State<MainPage> {
    TextEditingController controller = TextEditingController();

    @override
    Widget build(BuildContext context) {
        return Scaffold(
            appBar: AppBar(title: Text('181011450492 - DAHLAN SUPRIATNA')),
            body: Center(child: Column(mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
            children: [
                Column(children: [
                    Icon(Icons.cloud, size: 60,),
                    Text('45', style: Theme.of(context).textTheme.headline4,),
                    Text('rainy', style: Theme.of(context).textTheme.headline2,)
                ]),
                Container(width: 150,padding: EdgeInsets.symmetric(vertical: 50)
                child: TextField(controller: controller,textAlign: TextAlign.center,
                decoration: InputDecoration(labelText: 'city'),
                ),
                ElevatedButton(onPressed: (){}, child: Text('Search'))
            ],),),
        );
    }
}

```



UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL 2021/2022
NOMOR UJIAN : 255343421947

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA S1

NAMA MAHASISWA: DAHLAN SUPRIATNA

NIM : 181011450492

SHIFT : REGULER C

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Ruang	Kelas	Mata Kuliah	Paraf
1				06TPLE007	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	1
2				06TPLE007	KECERDASAN BUATAN	2
3				06TPLE007	MOBILE PROGRAMMING	3

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-tindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik



Tangerang Selatan, 22 Januari 2022
Ketua Panitia Ujian

UBAID AL FARUQ, S.Pd., M. Pd
NIDN. 0418028702