UAS

MOBILE PROGRAMMING

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

SOAL

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Mobile Programming? Point 5

Jawab:

Mobile programming adalah proses pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile baik aplikasi yang bersifat offline maupun online.

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)? Point 5

Jawab:

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user).

3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan API? jelaskan fungsinya! Point 5

Jawab:

Application Programming Interface atau API adalah sebuah antarmuka yang digunakan untuk menghubungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi yang lain. Peran dari API adalah untuk sebagai perantara yang menghubungkan aplikasi berbeda, baik dari platform yang sama maupun lintas platform.

4. Jelaskan perbedaan Native dan Hybrid pada mobile programming? Point 5

Jawab:

Native: aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu

Hybrid : aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman web dengan bantuan software development kit (SDK) native dari berbagai platform sistem operasi

Aplikasi native hanya bisa digunakan di salah satu platform, aplikasi hybrid justru dapat digunakan di berbagai platform.

6. Jelaskan apa fungsi github! Point 5

Jawab:

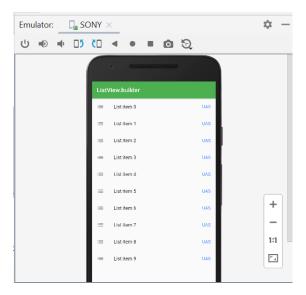
Dengan platform ini, kamu bisa bekerja bersama-sama dengan teman dari berbagai berlahan dunia, merencanakan proyek, dan bahkan tracking (melacak) pekerjaan kamu.

7. Apa output dari script berikut! Point 10



Jawab:

Outputnya berupa list seperti berikut :



8. 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)}");
}</pre>
```

Jawab:

Berikut adalah output dari script diatas :

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

```
9. Tuliskan sintak cara parsing JSON pada flutter! Poin 55
import 'dart:convert';
Map<String, dynamic> user = jsonDecode(jsonString);
var name = user['user]['name'];
dependencies:
 flutter:
  sdk: flutter
 cupertino_icons: ^0.1.2
http: ^0.12.0+2
json_annotation: ^2.0.0
const String apiKey = 'Your Key';
//1
const String catAPIURL = 'https://api.thecatapi.com/v1/breeds?';
// 2
const String catImageAPIURL = 'https://api.thecatapi.com/v1/images/search?';
// 3
const String breedString = 'breed_id=';
// 4
const String apiKeyString = 'x-api-key=$apiKey';
class CatAPI {
//5
 Future<dynamic> getCatBreeds() async {
  // 6
```

Network network = Network('\$catAPIURL\$apiKeyString');

//7

```
var catData = await network.getData();
  return catData;
}
//8
 Future<dynamic> getCatBreed(String breedName) async {
  Network network =
    Network('$catImageAPIURL$breedString$breedName&$apiKeyString');
  var catData = await network.getData();
  return catData;
}
}
void getCatData() async {
var result = await CatAPI().getCatBreeds();
print(result);
}
getCatData();
```

Bukti Pembayaran:



YAYASAN SASMITA JAYA UNIVERSITAS PAMULANG

PAKULTAS / PRODI : TEKNIK INFORMATIKA
NAMA MAHASISWA : BAYU GAGAT RAHINO : 181021400154 : REGULER C NIM

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH

| NO | NOMOR TAGIHAN | NO URUT | PEMBAYARAN | JML BAYAR | STATUS BAYAR | TGL BAYAR | CHANNEL | TEMPAT BAYAR |
|----|------------------|---------|------------|-----------|--------------|-------------------------|----------|--------------|
| 1 | 2020400275102201 | 1 | Registrasi | 350000 | LUNAS | 2021-01-23 12:04:06.846 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 2 | 2020400275102301 | 2 | SKS2 | 300000 | LUNAS | 2021-02-25 17:10:19.787 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 3 | 2020400275102401 | 3 | SKS3 | 300000 | LUNAS | 2021-03-23 11:51:02.624 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 4 | 2020400275100501 | 4 | UTS | 350000 | LUNAS | 2021-04-23 16:12:26.793 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 5 | 2020400275102501 | 5 | SKS4 | 300000 | LUNAS | 2021-05-25 17:03:12.139 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 6 | 2020400275102601 | 6 | SKS5 | 300000 | LUNAS | 2021-05-25 18:26:52.370 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 7 | 2020400275102701 | 7 | SKS6 | 300000 | BELUM LUNAS | | | |
| 8 | 2020400275100401 | 8 | PRAKTEK | 150000 | BELUM LUNAS | | | |
| 9 | 2020400275100601 | 9 | UAS | 350000 | BELUM LUNAS | | | |

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA

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

Kartu UAS:



UNIVERSITAS PAMULANG KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021 NOMOR UJIAN: 156639660782

: TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA : BAYU GAGAT RAHINO FAK/PROG NAMA. : 181021400154 SHIFT : REGULER C

| NO | HARI / TANGGAL | WAKTU | RUANG | KELAS | MATA KULIAH | PARAF |
|----|----------------|-------|-------|-----------|--------------------|-------|
| 1 | -> | | | 06TPLE011 | KOMPUTER GRAFIK I | |
| 2 | | | | 06TPLE011 | KERJA PRAKTEK | |
| 3 | 28 | | | 06TPLE011 | MOBILE PROGRAMMING | |

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

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





Pamulang, 01 Juni 2021 Ketua Panitia Ujian

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