

UJIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Mata Kuliah :	IF670L Praktikum Pemrograman Mobile Cross-Platform	Hari/Tanggal :	
Dosen :	Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I. Eka Jaya Harsono, S.Kom., M.Eng.Sc. Vincentius Kurniawan, S.Kom., M.Eng.Sc.	Jam :	
Sifat Ujian :	Take Home	Tipe Soal :	Mini Project

KETENTUAN / PETUNJUK UJIAN:

- Baca dan pahami soal-soal berikut dengan seksama
- Dalam menjawab pertanyaan Anda TIDAK diperkenankan untuk diskusi dengan dan mendapatkan bantuandari orang lain
- Pastikan Anda meng-unggah file jawaban yang benar dan pastikan unggah file ke e-learning berhasil.

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK):

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)		CPL
Kode Sub-CPMK	Penjelasan Sub-CPMK	
Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan aplikasi mobile native, hybrid dan web beserta kelebihan dan kekurangannya, serta konsep dasar pengembangan aplikasi hybrid dengan Ionic Framework dan React.js (C2)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-2	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai jenis Ionic Components serta menggunakan Grid dan Icon untuk membangun tampilan aplikasi yang rapih (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan Ionic dengan React.js untuk membangun logika aplikasi. (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-4	Mahasiswa mampu menggunakan Capacitor untuk membangun aplikasi native Android dan iOS (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu memodifikasi style dan theme pada tampilan aplikasi Ionic (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-6	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai jenis navigasi pada aplikasi Ionic (C3)	CPL-4, 8
Sub-CPMK-7	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai jenis Ionic Components untuk menghasilkan tampilan aplikasi yang interaktif (C3)	CPL-4, 8

SOAL: Sub-CPMK-1 – 7, Bobot (100%)

Buatlah sebuah aplikasi dengan nama GebetApp. Ketika aplikasi baru dijalankan, akan menampilkan halaman utama yang berisi daftar orang-orang yang bisa dijadikan gebetan – data berasal dari sebuah Context – gambar 1.

Terdapat side menu yang berisi 3 pilihan, yaitu “Daftar Calon Gebetan”, “Target Gebetan” dan “Profil” (gambar 2). “Daftar Calon Gebetan” merupakan halaman utama (gambar 1). “Target Gebetan adalah daftar orang-orang yang sudah dijadikan target, yang pada awalnya masih kosong (gambar 3).

Setiap item calon gebetan pada halaman utama bisa di-swipe, akan muncul pilihan berbentuk icon heart yang jika di-tap/click akan menyimpan data orang tersebut pada target gebetan (gunakan Context untuk menyimpan target gebetan). Ketika icon heart di click, akan muncul loading controller terlebih dahulu selama 1,5 detik. (gambar 4 – gambar 5).

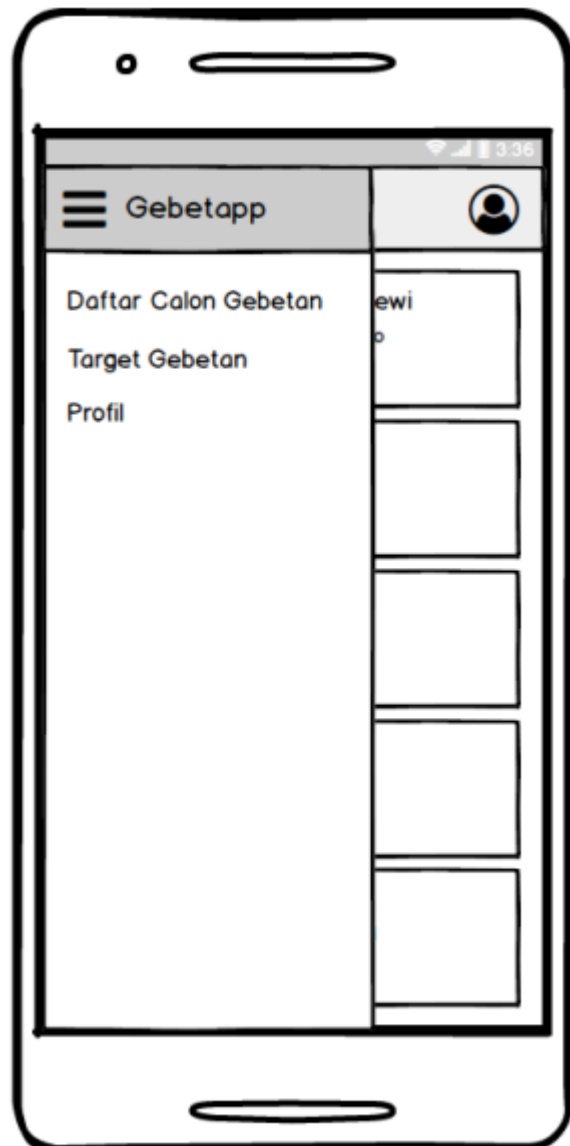
Ketika data target gebetan sudah ditambahkan seperti dijelaskan sebelumnya, maka halaman “Target Gebetan” yang semula kosong sekarang sudah berisi data (gambar 6). Item data pada halaman Target Gebetan bisa di swipe, dan akan muncul pilihan berbentuk icon X (gambar 7), untuk menghapus data item tersebut dari daftar target gebetan. Jika icon X ditap/click, akan muncul action sheet (Action Sheet

Controller) dengan header “Yakin gak gebet dia lagi? Dan dua pilihan, yaitu “Yakin, hapus dari daftar” – yang akan menghapus item tersebut dari daftar target gebetan dan “Gak yakin, kembali” – pilihan untuk membatalkan aksi hapus/cancel (gambar 8).

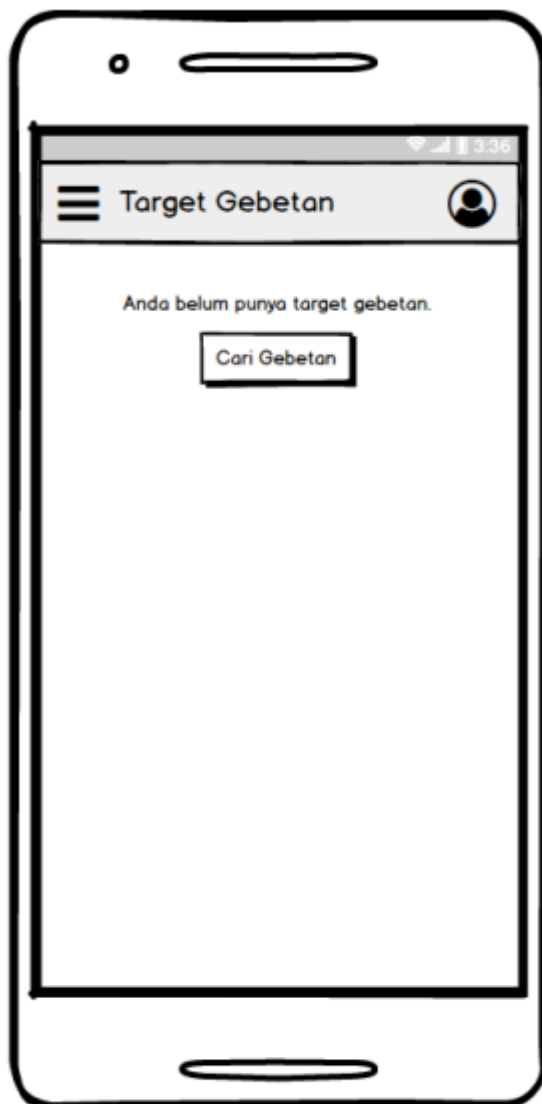
Halaman profil bisa diakses melalui side menu atau menu pada toolbar bagian kanan atas (icon user) – gambar 9.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

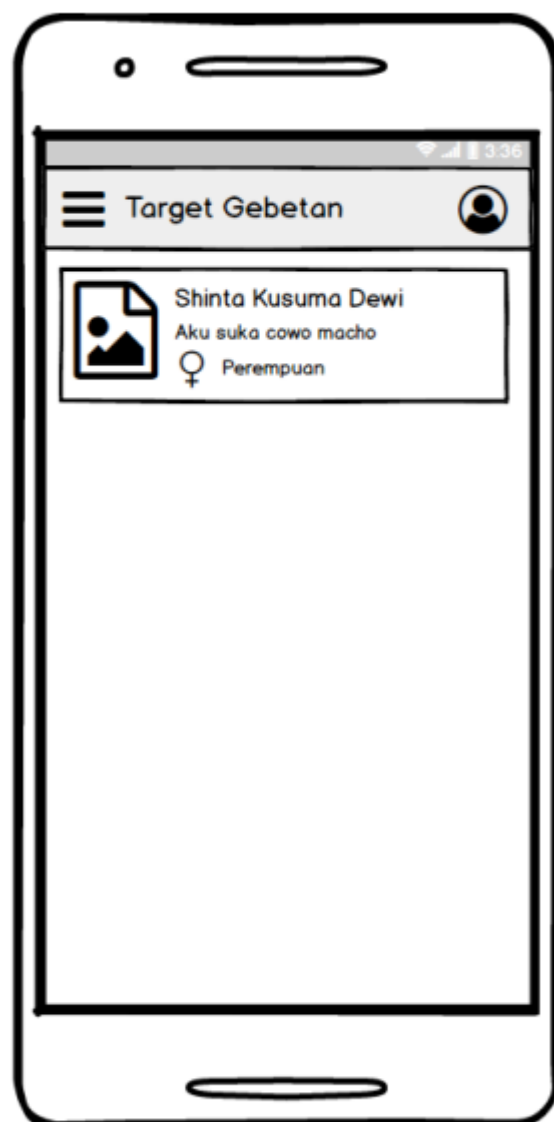
Catatan: tombol "Cari Gebetan" jika di-klik akan membuka halaman utama (gambar 1)



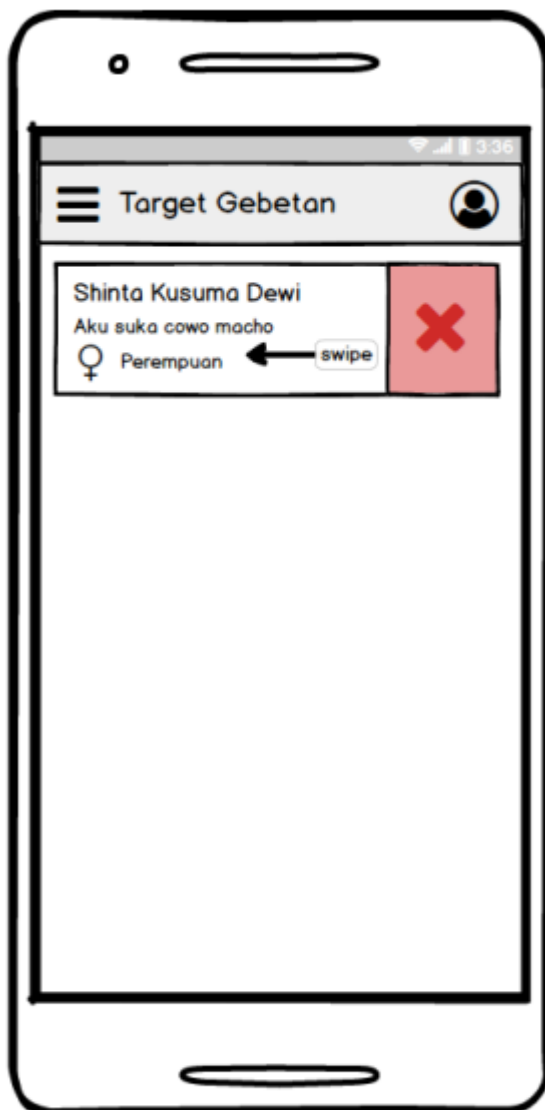
Gambar 4



Gambar 5



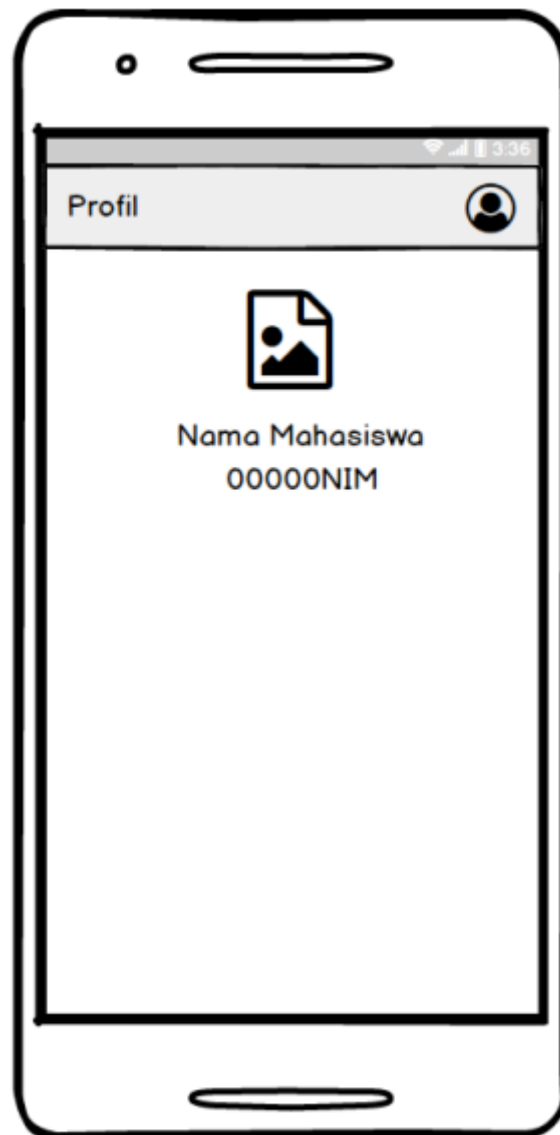
Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9

UJIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

RUBRIK PENILAIAN:

No.	Komponen Penilaian	Poin
1	Halaman Utama (Gambar 1, 4, dan 5)	Total: 45
	- Tampilan Daftar Calon Gebetan (Gambar 1)	10
	- Data Daftar Calon Gebetan yang ditampilkan berasal dari Context	10
	- Item Calon Gebetan bisa di swipe (Gambar 4)	5
	- Menampilkan Loading Controller (Gambar 5)	10
	- Berhasil menyimpan data Target Gebetan kedalam Context	10
2	Navigasi Side Menu (Gambar 2)	Total: 10
3	Halaman Target Gebetan (Gambar 3, 6, 7, 8)	Total: 35
	- Tampilan sebelum memiliki Target Gebetan (Gambar 3)	5
	- Tampilan setelah memiliki Target Gebetan (Gambar 6)	5
	- Item Target Gebetan bisa di swipe (Gambar 7)	5
	- Menampilkan Action Sheet ketika akan menghapus Target Gebetan (Gambar 8)	10
	- Berhasil menghapus Target Gebetan dari Context	10
4	Profil (Gambar 9)	Total: 10
	- Icon Profil pada Toolbar yang bisa di-klik	5
	- Tampilan Halaman Profil	5
5	Theme & Styling App (Bonus) Tampilan aplikasi dibuat semenarik mungkin menggunakan custom Style dan Theme	Total: 10

Acuan Pembuatan Soal:	Soal dibuat oleh:	Disetujui oleh:
Materi Kuliah Pertemuan 1-7	a.n Tim Dosen Mata Kuliah (Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I.) Koord. Mata Kuliah	(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.) Ketua Program Studi