

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
PERTEMUAN 01



Nama : Faril Isra Albiansyah
NIM : 240605110087
Kelas : Mobile Programming B
Tanggal : 01 – 09 – 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

Memahami proses instalasi dan konfigurasi Flutter serta menjalankan aplikasi sederhana pada emulator maupun perangkat smartphone Android.

II. Langkah Kerja

1. Membuat project Flutter baru.
2. Menjalankan aplikasi default pada emulator.
3. Memodifikasi teks AppBar dan tampilan “Hello World”.
4. Melakukan uji aplikasi pada smartphone melalui USB debugging.
5. Mencatat waktu eksekusi aplikasi.

III. Screenshot Hasil

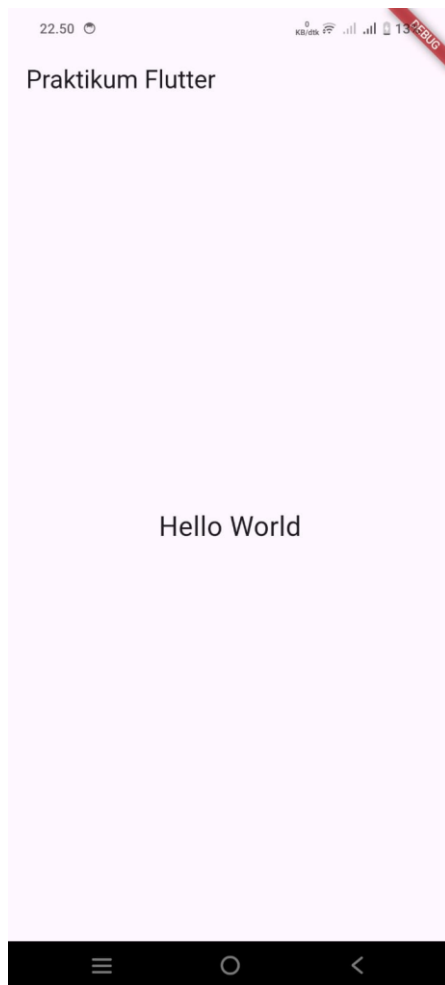
a. Menjalankan Program Menggunakan Kode Pada Sub Bab 3 Pertemuan

01

Tampilan di emulator :

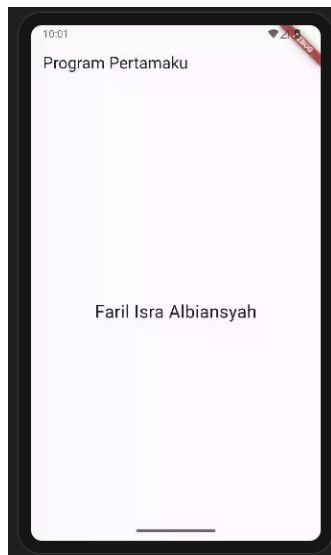


Tampilan di smartphone :



b. Modifikasi kode program : mengubah teks pada Appbar menjadi “Program Pertamaku” , dan mengganti teks “Hello World” dengan nama masing masing

Tampilan di emulator :



Tampilan di smartphone :



c. Pengujian pada perangkat emulator android dan smartphone nyata

Tampilan pada emulator android dan smartphone nyata sudah dapat dijalankan .

d. Pengamatan waktu eksekusi pada emulator dan smartphone

Emulator : 17.9s

Smartphone : 16.6s

Setelah saya bandingkan antara emulator dan smartphone nyata tidak jauh berbeda, hanya berbeda sepersekian detik saja, mungkin karena laptop saya memiliki spesifikasi yang bisa dibilang kurang atau lemot , jadi eksekusi di emulator jadi agak lama dibanding smartphone nyata.

IV. Kesimpulan

Dari praktikum ini dapat disimpulkan bahwa proses instalasi, konfigurasi, serta menjalankan Flutter pada emulator maupun smartphone berjalan dengan baik. Aplikasi sederhana berhasil dibuat mulai dari tahap pembuatan project baru, menjalankan aplikasi default, hingga memodifikasi teks AppBar dan tampilan "Hello World".

Pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat dijalankan dengan lancar pada emulator dan perangkat nyata melalui USB debugging. Hasil pengukuran waktu eksekusi memperlihatkan perbedaan yang tidak terlalu signifikan, di mana emulator sedikit lebih lambat dibandingkan smartphone nyata. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh spesifikasi laptop yang digunakan.

Secara keseluruhan, praktikum ini memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan Flutter, baik dalam membuat project, melakukan modifikasi kode sederhana, hingga menguji aplikasi pada berbagai perangkat.