

Pertemuan 5
Pengantar Bahasa Pemrograman Dart
Bagian - 3



Dibuat Oleh:
Leon Shan Yoedha Adjie

POLITEKNIK NEGERI MALANG
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMARSI
2025/2026

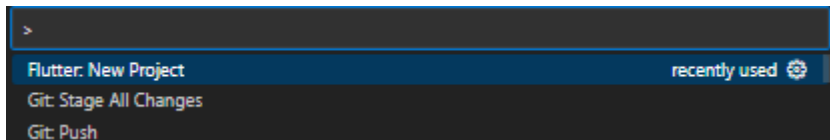


NAMA : Leon Shan Yoedha Adjie
NIM : 2341720136
KELAS : 3E

1. Praktikum 1: Membuat Project Flutter Baru

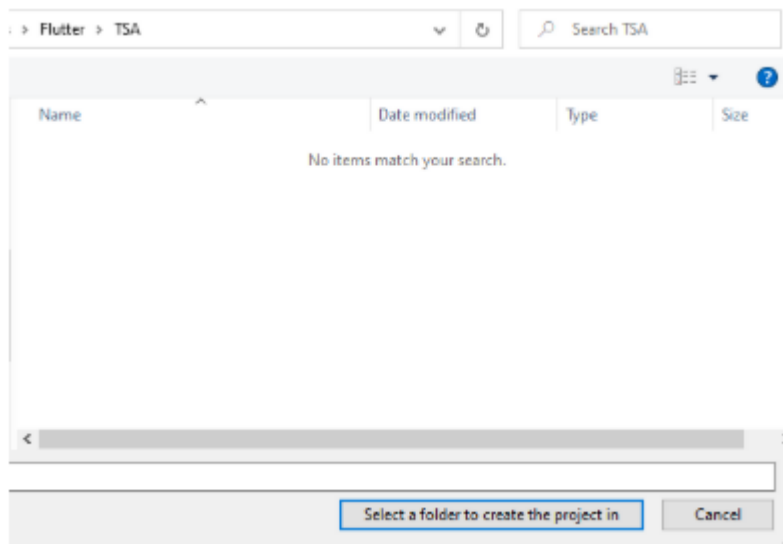
Langkah 1:

Buka VS Code, lalu tekan tombol **Ctrl + Shift + P** maka akan tampil *Command Palette*, lalu ketik **Flutter**. Pilih **New Application Project**.



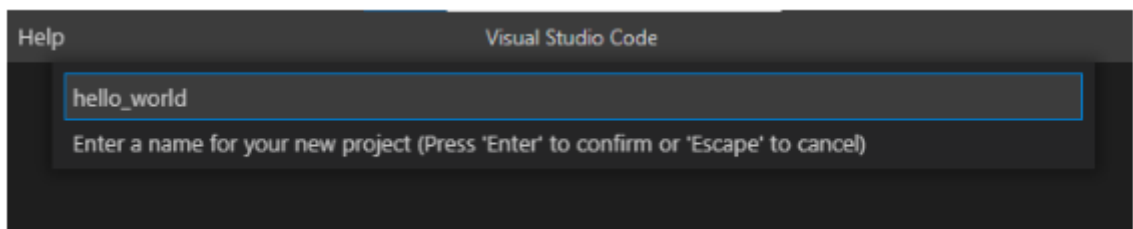
Langkah 2:

Kemudian buat folder **sesuai style** laporan praktikum yang Anda pilih. Disarankan pada folder dokumen atau desktop atau alamat folder lain yang tidak terlalu dalam atau panjang. Lalu pilih **Select a folder to create the project in**.



Langkah 3:

Buat nama project flutter **hello_world** seperti berikut, lalu tekan **Enter**. Tunggu hingga proses pembuatan project baru selesai.



Langkah 4:

Jika sudah selesai proses pembuatan project baru, pastikan tampilan seperti berikut. Pesan akan tampil berupa **"Your Flutter Project is ready!"** artinya Anda telah berhasil membuat project Flutter baru.



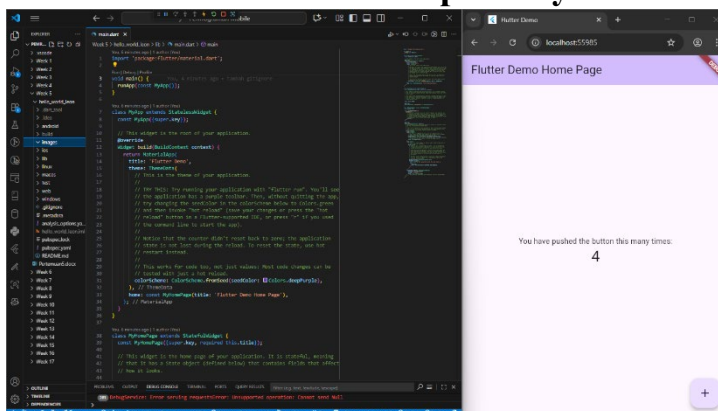
NAMA : Leon Shan Yoedha Adjie
NIM : 2341720136
KELAS : 3E

```
File Edit Selection View Go ... Demogrammar Mobile  
main.dart  
1 import 'package:flutter/material.dart';  
2  
3 void main() {  
4   runApp(MyApp());  
5 }  
6  
7 class MyApp extends StatelessWidget {  
8   // This widget is the root of your application.  
9   @override  
10  Widget build(BuildContext context) {  
11    return MaterialApp(  
12      title: 'Flutter Demo',  
13      theme: ThemeData(  
14        // This is the theme of your application.  
15        // You'll see this in the assets directory, but you won't be able to see it until you  
16        // run the application. It is recommended to use a MaterialTheme to take  
17        // advantage of the powerful features of the Material library.  
18      ));  
19  }  
20 }  
21  
22 // Notice that the counter didn't reset back to zero; the application  
23 // state is not lost during the reload. To reset the state, use hot  
24 // restart instead.  
25 // This works for code hot, not just values; Hot code changes can be  
26 // done at runtime.
```

2. Praktikum 2: Menghubungkan Perangkat Android atau Emulator



3. Praktikum 3: Membuat Repository GitHub dan Laporan Praktikum

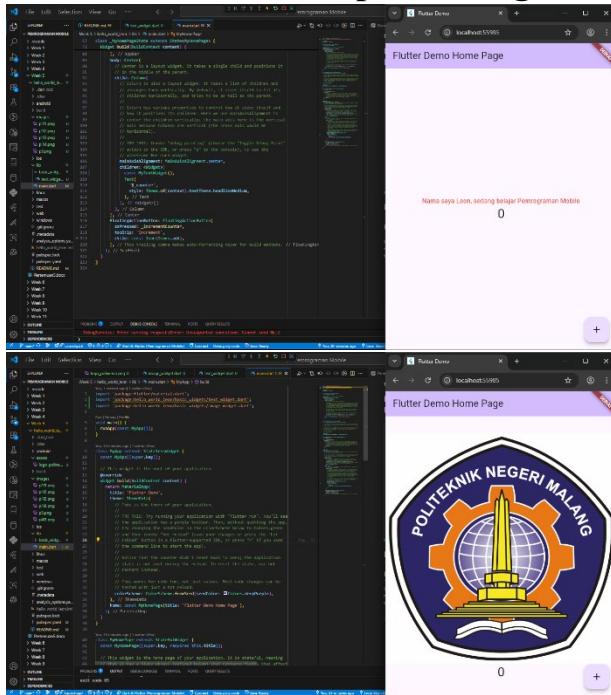




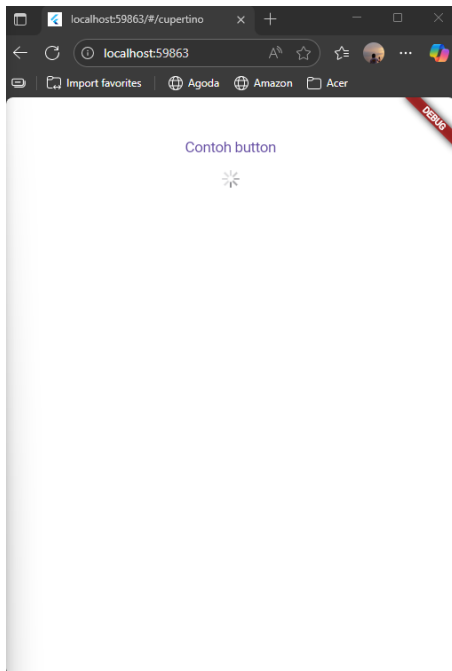
NAMA
NIM
KELAS

: Leon Shan Yoedha Adjie
: 2341720136
: 3E

4. Praktikum 4: Menerapkan Widget Dasar



Praktikum 5: Menerapkan Widget Material Design dan iOS Cupertino Langkah 1:

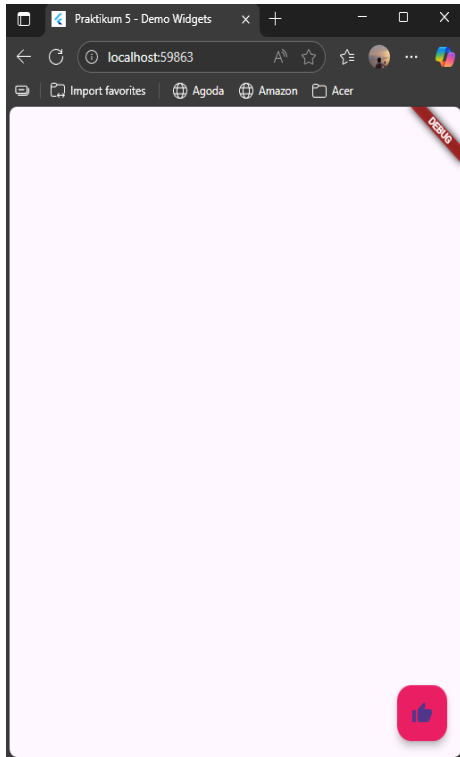




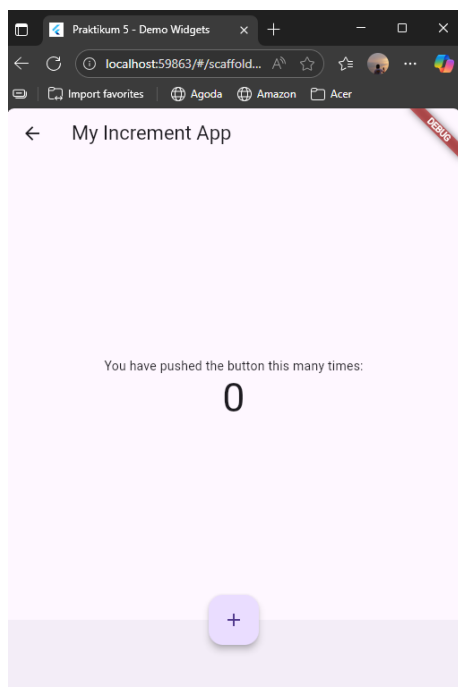
NAMA
NIM
KELAS

: Leon Shan Yoedha Adjie
: 2341720136
: 3E

Langkah 2:



Langkah 3:

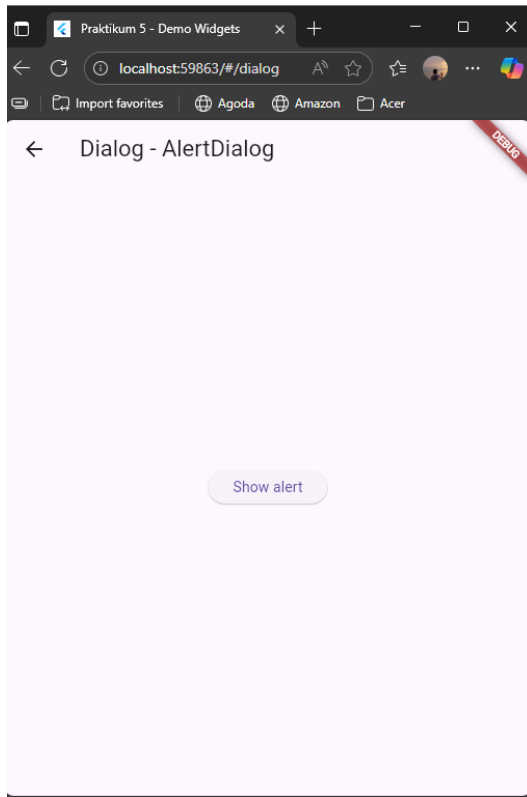




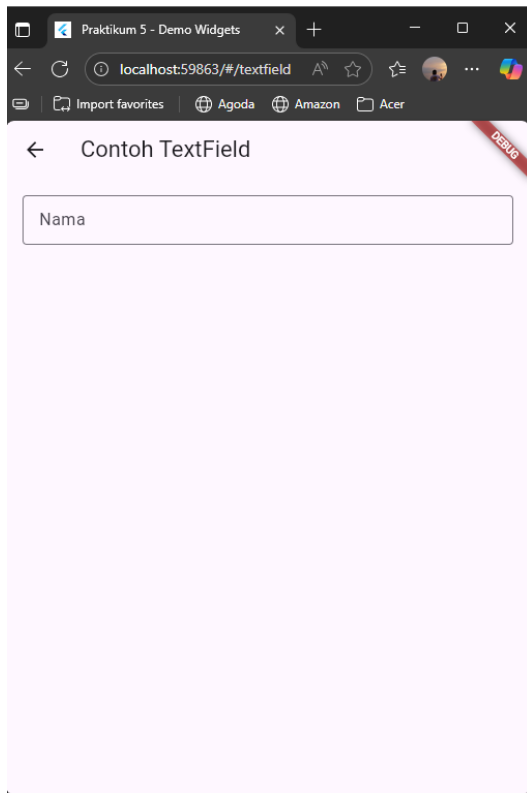
NAMA
NIM
KELAS

: Leon Shan Yoedha Adjie
: 2341720136
: 3E

Langkah 4:



Langkah 5:

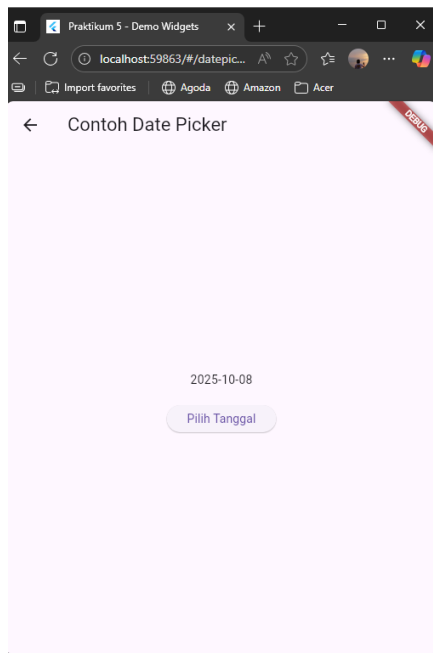




NAMA
NIM
KELAS

: Leon Shan Yoedha Adjie
: 2341720136
: 3E

Langkah 6:





NAMA : Leon Shan Yoedha Adjie
NIM : 2341720136
KELAS : 3E

Link Github:

<https://github.com/Holycious/Pemrograman-Mobile/tree/main/Week%205>