

UAS
MOBILE PROGRAMMING
Ade Putra Prima Suhendri, S.Kom, M.Kom

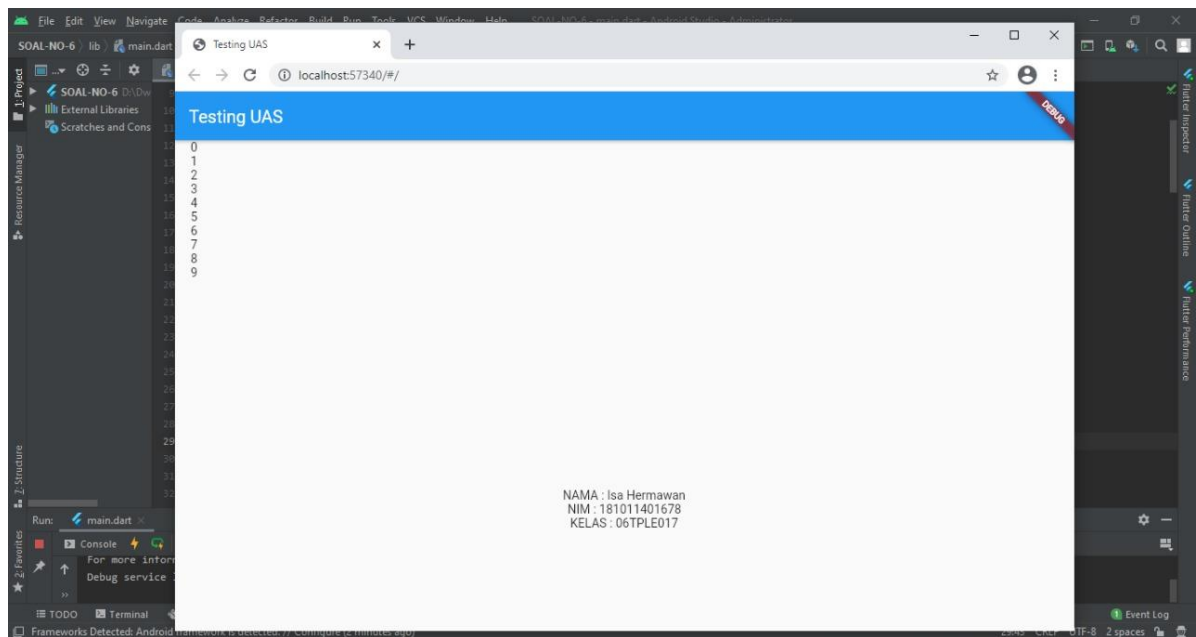
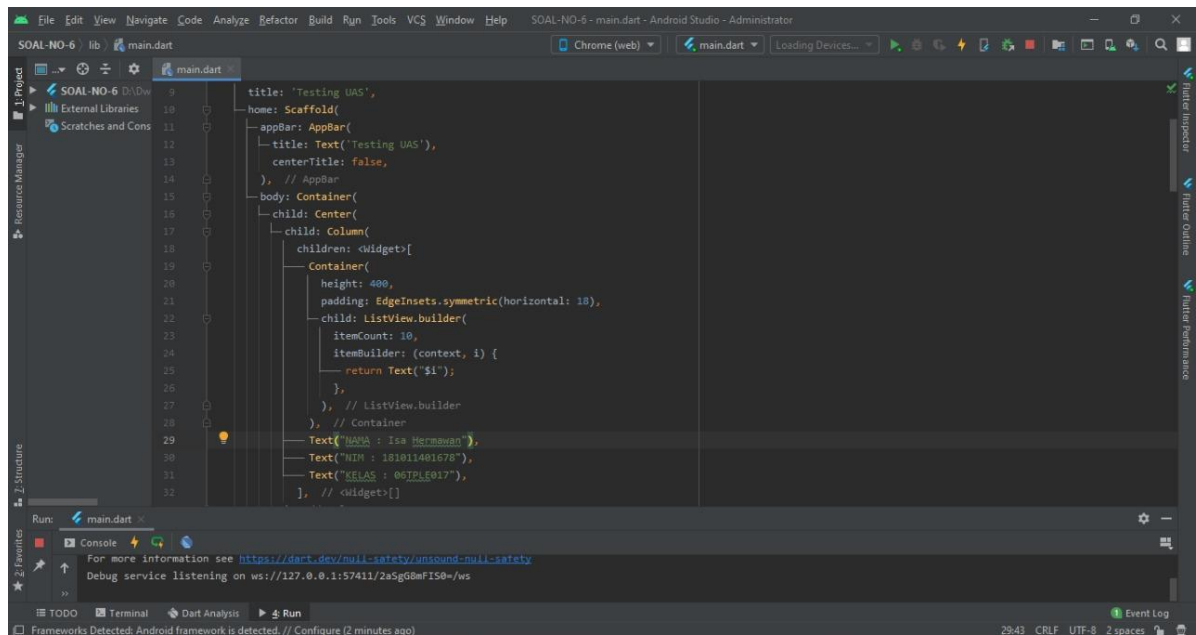
SOAL

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Mobile Programming? Point 5
Pemrograman Mobile adalah pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan aplikasi diperangkat mobile. Banyak sekali platform mobile yang dapat kita coba, diantaranya iOS, BB RIM, J2ME, QT Mobile, Symbian, dan Android.
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)? Point 5
User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan API? jelaskan fungsinya! Point 5
API adalah singkatan dari antarmuka pemrograman aplikasi (Application Programming Interface). API memungkinkan produk atau layanan Anda berkomunikasi dengan produk dan layanan lain tanpa harus tahu bagaimana penerapannya
4. Jelaskan perbedaan Native dan Hybrid pada mobile programming? Point 5
Aplikasi Native adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu sedangkan Aplikasi hybrid adalah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi kode native pada platform seperti iOS atau Android
5. Jelaskan apa fungsi github! Point 5
Dapat digunakan untuk menyimpan *repository*.
Menjadi wadah atau alat untuk kolaborasi dan mengerjakan sebuah *project*.
Memuat profil Anda sehingga dapat mengikuti programmer lainnya di aplikasi ini.
Dapat untuk mengawasi *repository* tertentu
6. Apa output dari script berikut ! Point 10:



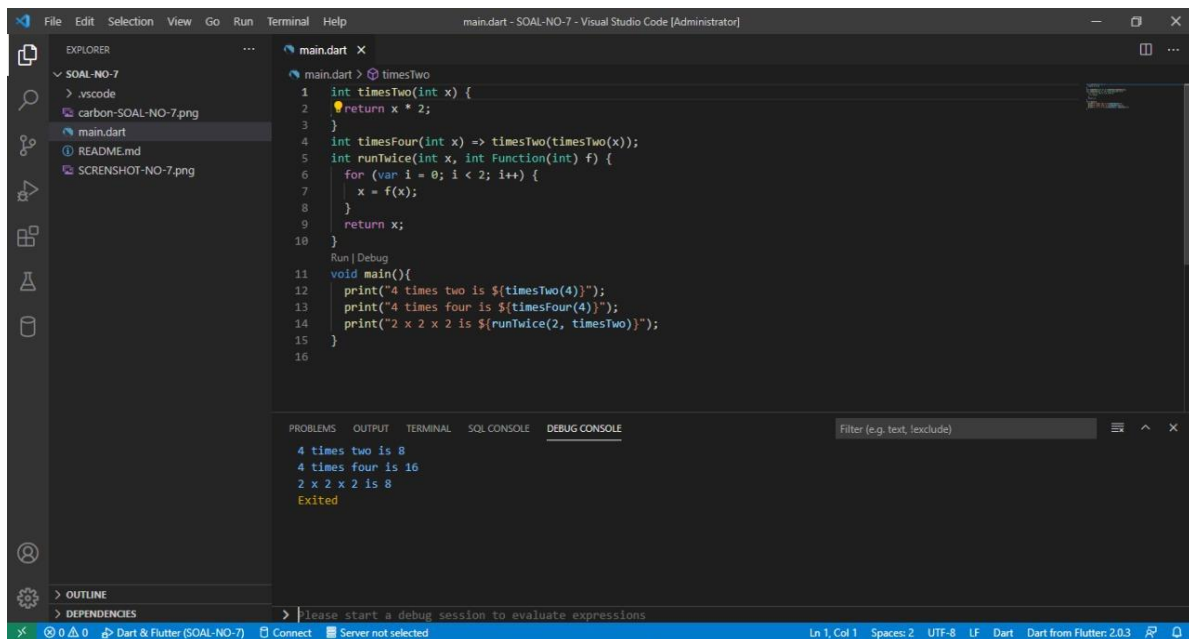
```
ListView.builder(  
    itemCount: 10,  
    itemBuilder: (context, i){  
        return Text("$i");  
    },  
);
```

Membuat angka beruntun ke bawah



7. 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)}");  
}
```

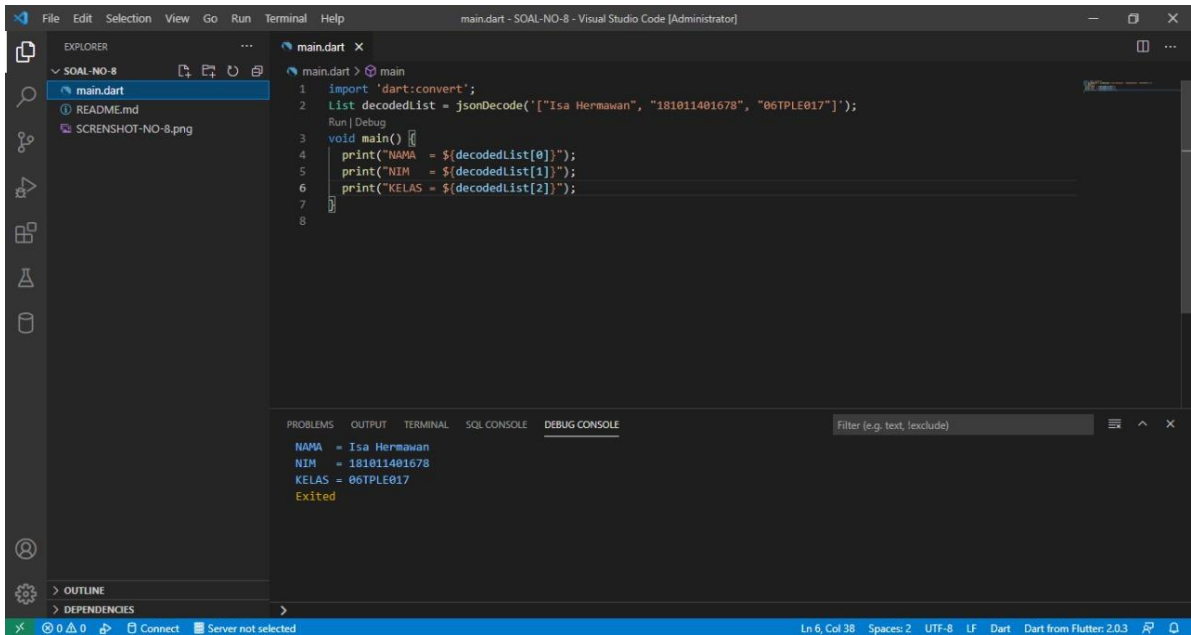


The screenshot shows the Visual Studio Code editor with a Dart file named `main.dart`. The code is the same as shown in the previous block. The `DEBUG CONSOLE` at the bottom displays the output of the program:

```
4 times two is 8  
4 times four is 16  
2 x 2 x 2 is 8  
Exited
```

The status bar at the bottom indicates the file is `main.dart` in the `SOAL-NO-7` project, using the `Dart` language and `Dart from Flutter 2.0.3` SDK.

8. Tuliskan sintak cara parsing JSON pada flutter ! Poin 55



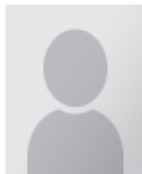
UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 512646056019

FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
 NAMA : ISA HERMAWAN
 NIM : 181011401678
 SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1				06TPLE017	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	
2				06TPLE017	KERJA PRAKTEK	
3				06TPLE017	MOBILE PROGRAMMING	

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, mencontoh dari teman dan tindakan-tindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik



Pamulang, 09 April 2021
 Ketua Panitia Ujian

Dr. E. NURZAMAN AM, M.M, M. Si
 NIDK. 8811520016