

LEARNING X - SILABUS MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT		
Chapter	PENGEMBANGAN APLIKASI	
	Judul Materi	Indikator Kompetensi
Chapter 1	Pengenalan Dasar - Dasar Pemrograman	Mempelajari dasar - dasar syntax pemrograman : datatype, variabel, function, loop statement, conditional statement
	Pengenalan akan Pengembangan Mobile dan OOP (Object Oriented Program)	Mempelajari dasar - dasar syntax pada pengembangan aplikasi mobile dan konsep dasar OOP (Object Oriented Program)
Chapter 2	Pengenalan DART I	Mempelajari dasar konsep logika dan syntax bahasa Pemrograman DART: Fundamental, Operators
	Pengalaman DART II	Mempelajari lanjutan konsep logika dan syntax bahasa Pemrograman DART: Exceptions dan Try Catch
Chapter 3	Pengenalan DART III	Mempelajari tingkat atas konsep logika dan syntax bahasa Pemrograman DART: Control Flow
	Penggunaan OOP pada DART	Mempelajari Control Flow dan implementasi OOP pada DART
	Pengenalan Flutter (Flutter Layout dan Widget)	Mempelajari framework flutter, layout, grid, widget
Chapter 4	State Management	Mempelajari konsep penggunaan state management pada Flutter
	GetX & Get CLI	Mempelajari cara menggunakan GetX dan GetCLI di waktu yang tepat
Chapter 5	Fetch Data dari Internet (API)	Mempelajari cara menggunakan API atau data pada internet ke aplikasi kita
	Local Storage (SQL)	Mempelajari penampungan lokal dan juga firebase
Chapter 6	Scheduling	Mempelajari cara melakukan scheduling pada Flutter
	Flutter Fire (Flutter + Firebase)	Mempelajari cara aplikasi dan sinkronisasi Flutter dengan Firebase
Chapter 7	Mini Aplikasi dengan Firebase + Implementasi Flutter	Membuat aplikasi mini
	Implementasi CRUD pada Flutter	Melakukan implementasi CRUD pada mini aplikasi
Chapter 8	Mini Projects : Individu Project	Membuat mini project individual