LAPORAN PRAKTIKUM PEMOGRAMAN PERANGKAT BERGERAK MODUL 10



Oleh: Lintang Suminar Tyas Wening 2211104009 SE-06-01

PRODI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2024

GUIDED

1. Pengenalan SQLite

SQLite adalah database relasional yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data secara offline untuk aplikasi mobile, tepatnya di local storage atau cache memory aplikasi. SQLite mendukung operasi dasar seperti CRUD (create, read, update, delete), yang merupakan inti dari pengelolaan data. Struktur database di SQLite mirip dengan SQL pada umumnya, termasuk penggunaan variabel dan tipe data yang tidak jauh berbeda.

2. SQL Helper Dasar

Di Flutter, SQL Helper biasanya mengacu pada penggunaan paket seperti sqflite untuk mengelola database SQLite. SQL Helper adalah sebuah class yang dirancang untuk menyediakan berbagai method yang berhubungan dengan manipulasi data. sqflite sendiri merupakan plugin Flutter yang memungkinkan pengembang melakukan operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada database SQLite dengan mudah.

Berikut adalah langkah-langkah dasar untuk menggunakan sqflite sebagai SQL Helper di Flutter :

- 1) Tambahkan plugin sqflite dan path ke file pubspec.yaml. Plugin bisa didapat disini.
- 2) Buat class baru bernama DatabseHelper untk mengelola database dan import package sqflite dan path di file db helper.dart.

```
import 'package:sqflite/sqflite.dart';
import 'package:path/path.dart';

// Kelas DatabaseHelper untuk mengelola database
class DatabaseHelper {
    static final DatabaseHelper _instance =
    DatabaseHelper._internal();
    static Database? _database;
```

3) Buat factory constructor untuk mengembalikan instance singleton dan private singleton.

```
import 'package:sqflite/sqflite.dart';
import 'package:path/path.dart';

// kelas DatabaseHelper untuk mengelola database
class DatabaseHelper {
    static final DatabaseHelper _instance =
    DatabaseHelper._internal();
    static Database? _database;
    factory DatabaseHelper() {
        return _instance;
    }

    // Private constructor
    DatabaseHelper._internal();
}
```

4) Buat Getter untuk database.

```
// Getter untuk database
Future<Database> get database async {
  if (_database != null) return _database!;
  {
    _database = await _initDatabase();
    return _database!;
  }
}
```

5) Inisialisasi database dengan nama database yang kita mau.

```
//Inisialisasi Database
FutureCoatabase> _initDatabase() async {
    // mendapatkan path untuk database
    String path = join(await getDatabasesPath(), 'my_prakdatabase.db');
    // membuka database
    return await openDatabase(
    path,
    version: 1,
    onCreate: _onCreate,
    );
}
```

6) Kemudian buat tabel untuk database-nya dengan record atau value id, title, dan description.

```
// membuat tabel saat db pertama kali dibuat
FutureFutureFutureFuture
part db.execute('''

IREATE TABLE my_table(
   id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT NOT NULL,
   title TEXT,
   description TEXT,
   createdAt TIMESTAMP NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP)
   '''');
}
```

7) Buat metode untuk memasukkan data ke dalam tabel

```
// METODE UNTUK MEMASUKKAN DATA KE DALAM TABEL
Future<int> insert(Map<String, dynamic> row) async {
  Database db = await database;
  int id = row['id'];
  return await db.insert('my_table', row);
}
```

8) Lalu, metode untuk mengambil semua data dari tabel.

```
// metode untuk mengambil semua data dari table
Future<List<Map<String, dynamic>>> queryAllRows() async {
   Database db = await database;
   return await db.query('my_table');
}
```

9) Buat metode untuk memperbarui data dalam tabel.

```
// metode untuk meperbarui data dalam tabel
Future(int> update(Map<\tring, dynamic> row) async {
   Database db = await database;
   int id = row['id'];
   return await db.update('my_table', row, where: 'id = ?', whereArgs: [id]);
}
```

10) Diakhiri dengan metode untuk menghapus data dari tabel.

```
// metode untuk menghapus data dari tabel
Future<int> delete(int id) async {
   Database db = await database;
   return await db.delete('my_table', where: 'id = ?', whereArgs: [id]);
}
```

a. Read

Pada package sqflite, kita bisa menggunakan metode query() untuk mengambil data dari database. Dengan sqflite di Flutter, kita dapat membuat query menggunakan berbagai perintah, seperti where, groupBy, orderBy, dan having. Selain itu, kita juga punya fleksibilitas untuk membaca satu data saja atau langsung beberapa data sekaligus. Berikut barisan kode read pada sqflite:

Membaca semua data

```
// metode untuk mengambil semua data dari table
Future<List<Map<String, dynamic>>> queryAllRows() async {
   Database db = await database;
   return await db.query('my_table');
}
```

Membaca satu data melalui id

```
Future<List<Map<String, dynamic>>> getItem(int id) async {
   Database db = await database;
   return await db.query('my_table', where: 'id = ?', whereArgs: [id], limit: 1);
}
```

3. Hasil Praktikum saat dikelas

Source Code main.dart

Source Code my db view

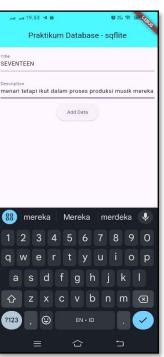
```
| District | District
```

Source Code db_helper

Hasil Output

Gambar 1 yaitu tampilan awal yang terdiri dari dua field teks untuk memasukkan judul (Title) dan deskripsi (Description) data yang akan disimpan. Kemudian Gambar 2 yaitu tampilan saat user mengetik title dan description serta Gambar 3 tampilan user mengklik tombol "Add Data" untuk menyimpan data tersebut, setelah itu data tersebut ditampilkan di bawah formulir dalam font berwarna abu-abu yang menunjukkan bahwa data telah berhasil ditambahkan





Gambar 1

Gambar 2

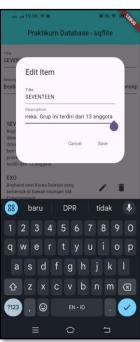


Gambar 3

Gambar 4 yaitu tampilan user menambah title dan description untuk bagian yang kedua. Kemudian Gambar 5 tampilan user mengklik tombol "Add Data" untuk menyimpan data, setelah itu data ditampilkan di bawah formulir dalam font berwarna abu-abu sebagai tanda data telah berhasil ditambahkan. Lalu Gambar 6 user mengklik ikon "pensil" untuk mengedit title dan description yang telah ditambahkan







Gambar 4

Gambar 5

Gambar 6

- Gambar 7 yaitu tampilan hasil edit yang telah dilakukan dan Gambar 8 tampilan saat user mengklik ikon tong sampah untuk menghapus salah satu data yang dpilih





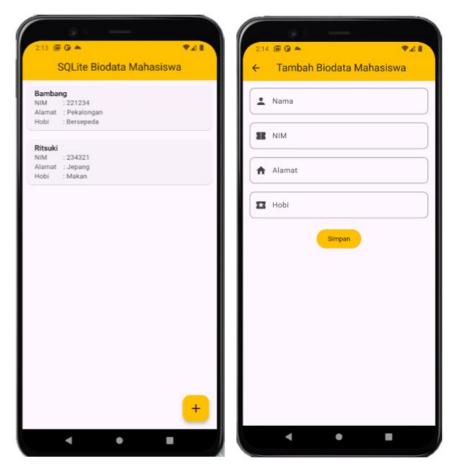
Gambar 7

Gambar 8

UNGUIDED

Tugas Mandiri

- 1. (Soal) Buatlah sebuah project aplikasi Flutter dengan SQLite untuk menyimpan data biodata mahasiswa yang terdiri dari nama, NIM, domisili, dan hobi. Data yang dimasukkan melalui form akan ditampilkan dalam daftar di halaman utama. Alur Aplikasi:
 - a) Form Input: Buat form input untuk menambahkan biodata mahasiswa, dengan kolom:
 - Nama
 - Nim
 - Alamat
 - Hobi
 - b) Tampilkan Daftar Mahasiswa: Setelah data berhasil ditambahkan, tampilkan daftar semua data mahasiswa yang sudah disimpan di halaman utama.
 - c) Implementasikan fitur Create (untuk menyimpan data mahasiswa) dan Read (untuk menampilkan daftar mahasiswa yang sudah disimpan).
 - d) Contoh output:



Note : Jangan lupa sertakan source code, screenshoot output, dan deskripsi program. Kreatifitas menjadi nilai tambah.

Jawab:

Source Code:

main.dart

homepage.dart

```
i import 'package:flutter/material.dart';
i import 'package:raguido/helper/db_helper-dart';
import 'package:raguido/helper/db_helper-dart';
import 'package:raguido/helper/db_helper-dart';
class Rainview extends StatefulHidget (
const Mainview(super.key));
```

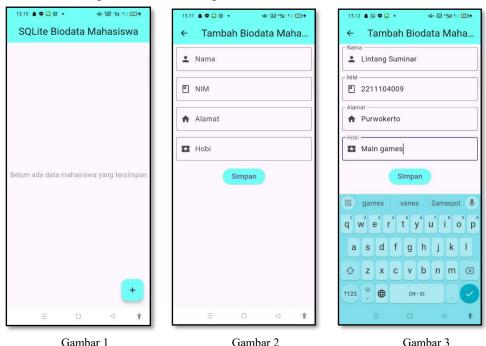
add biodata.dart

```
lacel: 'Mano',
leon: Icons.person,
)
const SizedMox(Mespht: 16),
buildToxEficId(
controller: _miscontroller,
label: 'Miscontroller,
label: 'Miscontroller,
label: 'Alamat',
leon: Cons.book_autIned,
buildToxEficId(
controller: _alamatController,
label: 'Alamat',
leon: Cons.book,
),
const SizedMox(Mespht: 16),
                 style:
},
style: ElevatedButton.styleFrom(
backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 113, 255, 246)),
```

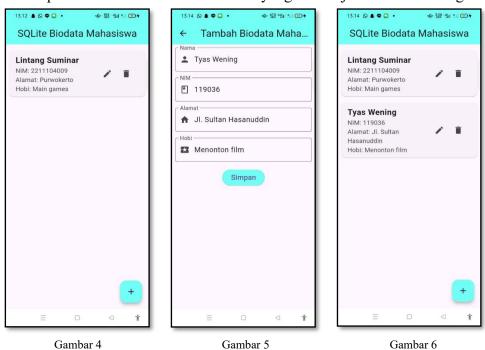
```
import 'package:path/path.dart';
//Kelas databse untuk mengelola database
class DatabaseHelper {
  static final DatabaseHelper _instance = DatabaseHelper._internal();
  static Database? _database;
        return _instance;
// Private constructor
DatabaseHelper._internal();
  //Getter untuk database
Future<Database> get database async {
  if (_database != null) return _database!;
           _database = await _initDatabase();
return _database!;
     //Inisialisasi database
Future<Database> _initDatabase() async {
        String path = join(await getDatabasesPath(), 'my_prakdatabase.db');
       return await openDatabase(
           version: 2,
onCreate: _onCreate,
            onUpgrade: _onUpgrade,
     Future<void> _onCreate(Database db, int version) async {
  await db.execute('''
        CREATE TABLE my_table(
  id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT NOT NULL,
           alamat TEXT,
     Future<void> _onUpgrade(Database db, int oldVersion, int newVersion) async {
       if (oldVersion < 2) {
   // Tambahkan kolom alamat dan hobi jika belum ada</pre>
           await db.execute('ALTER TABLE my_table ADD COLUMN alamat TEXT');
await db.execute('ALTER TABLE my_table ADD COLUMN hobi TEXT');
 // metode untuk mengambil semua data dari tabel
Future<int> insert(Map<String, dynamic> row) async {
      Database db = await database;
return await db.insert('my_table', row);
    / metode untuk memperbarui data dalam tabel
Future<int> update(Map<String, dynamic> row) async {
  Database db = await database;
  int id = row['id'];
     // metode untuk menghapus data dari tabel
Future<int> delete(int id) async {
      Database db = await database;
return await db.delete('my_table', where: 'id = ?', whereArgs: [id]);
    //Membaca semua data
Future<List<Map<String, dynamic>>> queryAllRows() async {
   Database db = await database;
   return await db.query('my_table');
```

Screenshot Output:

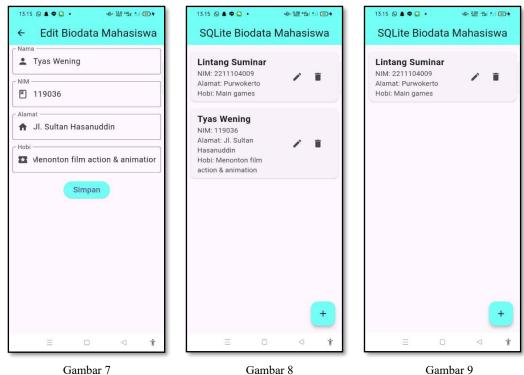
Gambar 1 yaitu tampilan utama dari program ketika belum ada inputan dari user. Kemudian Gambar 2 tampilan user mengklik tombol "+" untuk menambahkan data mahasiswa, sehingga nanti akan ditampilkan form "Tambah Biodata Mahasiswa". Gambar 3 tampilan saat pengguna sedang mengetik/mengisi formulir biodata kemudian mengklik tombol "simpan".



• Gambar 4 yaitu tampilan halaman utama yang akan menampilkan data informasi mahasiswa yang baru saja ditambahkan. Kemudian Gambar 5 tampilan ketika user ingin menambahkan lagi biodata baru. Lalu Gambar 6 tampilan halaman utama yang menampilkan data informasi mahasiswa yang baru saja ditambahkan lagi.



• Gambar 7 yaitu tampilan ketika user dapat mengedit data dengan mengklik ikon "pensil", misalnya user ingin merubah atau memperbaharui data seperti user memperbaharui bagian hobi yang awalnya "menonton film" terus diedit menjadi "menonton film action & animation" lalu klik "simpan". Gambar 8 tampilan halaman daftar biodata mahasiswa telah berhasil diperbarui. Setelah itu Gambar 9 yaitu tampilan saat user dengan mengklik ikon tempat sampah maka data mahasiswa tersebut telah dihapus



Note: Gambar 10 tampilan ketika user tidak mengisi semua data ataupun 1 kolom tidak diisi maka ada notif dibagian bawah tampil dengan pesan "Semua kolom harus diisi!"



Gambar 10

Deskripsi Program:

Kode ini adalah struktur dasar aplikasi Flutter yang pakai Material Design dan SQLite buat mengelola biodata mahasiswa. Aplikasinya mulai dari fungsi main(), yang manggil widget MyApp. Di sini kita mengatur judul, tema, dan halaman utamanya, yaitu MainView.Di halaman utama, data mahasiswa diambil dari database melalui DatabaseHelper. Ada fitur buat hapus atau edit data, terus biodata mahasiswa ditampilin dalam bentuk kartu. Kalau mau nambah data baru, tinggal klik ikon "pensil" yang langsung buka halaman MyDatabaseView. Halaman ini mendukung operasi CRUD, kayak menambah, mengedit, atau hapus data, plus otomatis update tampilan setelah ada perubahan. Di halaman MyDatabaseView, kita bisa nambah atau edit biodata mahasiswa. Inputnya juga divalidasi. Kemudian fungsi saveData menambah atau update data tergantung parameternya. Sementara itu, DatabaseHelper bertugas mengatur semua operasi SQLite. Pakai pola singleton biar efisien, mulai dari inisialisasi database, bikin tabel, sampai perubahan. Semua metode CRUD di sini dibuat supaya interaksi sama database, memastikan pengelolaan datanya tetep rapi.