

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

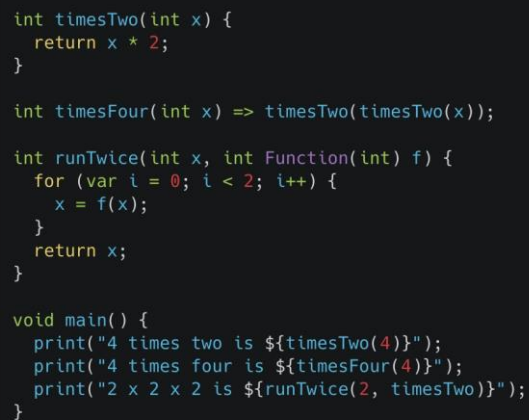
M.KomSOAL

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Mobile Programming? Point 5
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)? Point 5
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan API? jelaskan fungsinya! Point 5
4. Jelaskan perbedaan Native dan Hybrid pada mobile programming? Point
5. Jelaskan apa fungsi github! Point 5
6. Apa output dari script berikut ! Point 10:



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

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)}");  
}
```

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



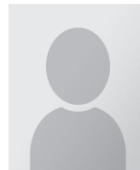
UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 327562404018

FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA : NUR FACHRI HUSNUL AWALIN
NIM : 181011401099
SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1	-			06TPLE011	KOMPUTER GRAFIK I	
2	-			06TPLE011	KERJA PRAKTEK	
3	-			06TPLE011	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, 04 Juni 2021
Ketua Panitia Ujian

UBAID AL FARUQ, S.Pd., M. Pd
NIDK. 0418028702



YAYASAN SASMITA JAYA
UNIVERSITAS PAMULANG
DATA PEMBAYARAN SEMESTER GENAP 2020/2021

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA MAHASISWA : NUR FACHRI HUSNUL AWALIN
NIM : 181011401099
SHIFT : REGULER C

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
1	2020113285302201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2021-02-12 09:25:22.000	13000001	Bank BTN
2	2020113285302301	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-04-04 17:55:30.342	IBANKING	Bank MANDIRI
3	2020113285302401	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-04-04 17:56:28.679	IBANKING	Bank MANDIRI
4	2020113285300501	4	UTS	350000	LUNAS	2021-05-24 05:25:11.000	13000001	Bank BTN
5	2020113285302501	5	SKS4	300000	LUNAS	2021-05-24 05:41:12.000	13000001	Bank BTN
6	2020113285302601	6	SKS5	300000	LUNAS	2021-05-24 05:41:56.000	13000001	Bank BTN
7	2020113285302701	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
8	2020113285300401	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
9	2020113285300601	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
----	---------------	---------	------------	-----------	--------------	-----------	---------	--------------

NAMA : NUR FACHRI HUSNUL AWALIN

NIM : 181011401099

JAWABAN :

1. Mobile programming adalah pemrograman yang di gunakan untuk perangkat mobile.
2. User Interface merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna. Dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Namun secara sederhana, UI dapat diartikan sebagai bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna atau user. Untuk lebih jelasnya, UI dapat dianalogikan berupa sebuah rumah yang sedang Anda kunjungi kemudian Anda akan melihat tampilan tersebut. Dimana tampilan yang bisa Anda lihat antara lain halaman depan, jendela, pintu dan dinding. Tampilan rumah yang Anda lihat itulah yang dinamakan dengan User Interface.

Biasanya tampilan UI diterapkan untuk sistem operasi, website, aplikasi dan blog.

3. API atau Application Programming Interface adalah sebuah interface yang dapat menghubungkan aplikasi satu dengan aplikasi lainnya. Jadi, API berperan sebagai perantara antar berbagai aplikasi berbeda, baik dalam satu platform yang sama atau lintas platform.

Fungsi API : Membantu beban kerja pada server, Mengembangkan aplikasi lebih cepat & efektif, Menciptakan aplikasi yang bersifat fungsional.

4. Native : Di sini kita membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman native yang sudah didukung penuh oleh penyedia platform yaitu Google dan Apple. Bahasa native tersebut berarti java untuk android dan objective C untuk iOS.

Hybrid : Dengan hybrid kita bisa membangun aplikasi android dan iOS secara mudah menggunakan teknologi HTML, CSS, dan Javascript yaitu menggunakan React Native sebagai frameworknya.

Kedua metode tersebut tentu saja memiliki keunggulan dan kelemahan.

- Jika ingin menggunakan native berarti kita harus mempelajari dua bahasa pemrograman sekaligus agar bisa membuat aplikasi yang berbeda platform.
 - Begitupun dengan hybrid masalah utamanya biasanya pada performa dan memori, tapi kita cukup menguasai satu framework saja yang menggunakan teknologi di atas.
 - Begitupun dengan hybrid masalah utamanya biasanya pada performa dan memori, tapi kita cukup menguasai satu framework saja yang menggunakan teknologi di atas.
5. Fungsi utama github adalah membantu penyimpanan repository. Namun tak hanya sebatas itu saja, masih ada lebih banyak fungsi dari github untuk mendukung project yang Anda garap.

Beberapa fungsi github adalah:

- Memungkinkan Anda untuk berkolaborasi dengan orang lain;
- Menyimpan dan mengawasi repository;
- Merencanakan, menyimpan dan melacak proses kerja dari proyek;
- Berkomunikasi dengan sesama programmer;
- Melacak bug dan manajemen tugas. hingga;
- Menampilkan profil dan update dari Anda ke khalayak banyak.

6. Text(1)

Text(2)

Text(3)

Text(4)

Text(5)

Text(6)

Text(7)

Text(8)

Text(9)

Text(10)

7. 8

16

8

4 dst ditulis 8

4 dst ditulis 16

2 x 2 di tulis 8

```
8. [
  {
    "id": 1,
    "name": "Leanne Graham",
    "username": "Bret",
    "email": "Sincere@april.biz",
    "address": {
      "street": "Kulas Light",
      "suite": "Apt. 556",
      "city": "Gwenborough",
      "zipcode": "92998-3874",
      "geo": {
        "lat": "-37.3159",
        "lng": "81.1496"
      }
    },
    "phone": "1-770-736-8031 x56442",
    "website": "hildegard.org",
    "company": {
      "name": "Romaguera-Crona",
      "catchPhrase": "Multi-layered client-server neural-net",
      "bs": "harness real-time e-markets"
    }
  },
  {
    "id": 2,
    "name": "Ervin Howell",
    "username": "Antonette",
    "email": "Shanna@melissa.tv",
```

```
"address": {  
  "street": "Victor Plains",  
  "suite": "Suite 879",  
  "city": "Wisokyburgh",  
  "zipcode": "90566-7771",  
  "geo": {  
    "lat": "-43.9509",  
    "lng": "-34.4618"  
  }  
},  
  "phone": "010-692-6593 x09125",  
  "website": "anastasia.net", "company": {  
    "name": "Deckow-Crist",  
    "catchPhrase": "Proactive didactic contingency",  
    "bs": "synergize scalable supply-chains"  
  }  
},
```

Tahap Pertama kita akan membuat file halamanJson.dart dalam project kita. Kemudian isi dengan kode di bawah ini.

```
import 'package:flutter/material.dart';  
void main() {  
  runApp(new MaterialApp( title: "My Apps",  
    home: new HalamanJson(),  
  ));  
}  
  
class HalamanJson extends StatefulWidget { @override  
  _HalamanJsonState createState() => _HalamanJsonState();
```

```
}  
class _HalamanJsonState extends State { @override  
Widget build(BuildContext context) { return Scaffold(  
  appBar: AppBar(  
    title: Text("Data JSON"),  
  ),  
  drawer: DrawerApp(), body: Center(  
    child: Text("Data JSON")  
  ),  
);  
}  
}
```

Selanjutnya kita membutuhkan beberapa package diantaranya sebagai berikut. Tambahkan http dependencies dalam file pubspecs.yaml

```
dependencies:  
  flutter:  
    sdk: flutter  
  http: ^0.12.0+1
```

Lalu import dalam file .dart

```
import 'dart:convert';  
import 'package:http/http.dart' as http;  
import 'dart:async';
```


Selanjutnya kita akan menggunakan **Future** untuk menjalankan **http.get**.

```
List datadariJSON;

Future ambildata() async { http.Response hasil = await http.get(
    Uri.encodeFull("https://jsonplaceholder.typicode.com/users"),
    headers: {"Accept": "application/json"});

    this.setState(() {
    datadariJSON = json.decode(hasil.body);
    });
}
```

Pada contoh **Future** di atas, sebelumnya kita telah membuat List terlebih dahulu yang bernama **datadariJSON** yang dimaksudkan akan menampung data yang akan diparsing dari url. Jadi sebelum Future **ambildata** dijalankan maka List **datadariJSON** masih bernilai **null**. **setState** di sini berfungsi untuk merubah state dari **datadariJSON** yang tadinya **null** menjadi berisi data dari hasil parsing. Lalu untuk menjalankan Future ambil data kita menggunakan **initState**.

```
@override
void initState() {
    this.ambildata();
}
```

Singkatnya Full Code-nya akan menjadi seperti di bawah ini. Di

sini saya menampilkan List data dari JSON menggunakan ListView.builder dimana setiap ListTile nya dapat diubah secara custom sesuai keinginan masing-masing. Untuk melihat contoh ListView custom

```
import 'dart:convert';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:http/http.dart' as http;
import 'dart:async';

void main() {
  runApp(new MaterialApp( title: "My Apps",
    home: new HalamanJson(),
  ));
}

class HalamanJson extends StatefulWidget {
  @override
  _HalamanJsonState createState() => _HalamanJsonState();
}

class _HalamanJsonState extends State {
  List data dari JSON;

  Future ambildata() async {
    http.Response hasil = await http.get(
      Uri.encodeFull("https://jsonplaceholder.typicode.com/users"),
      headers: {"Accept": "application/json"});
    this.setState(() {
```

```

        datadariJSON = json.decode(hasil.body);
    });
}

@override
void initState() { this.ambildata();
}

@override
Widget build(BuildContext context) { return Scaffold(
  appBar: AppBar(
    title: Text("Data JSON"),
  ),
  body: Container(
    child: ListView.builder(
      itemCount: datadariJSON == null ? 0 : datadariJSON.length,
      itemBuilder: (context, i){
        return ListTile(
          title: Text(datadariJSON[i]['name']),
        );
      }
    ),
  ),
);
}
}

```

Saat menampilkan data dari List kita seperti menampilkan array pada umumnya dan disesuaikan dengan struktur dari JSON yang tersedia.

Contohnya di sini menampilkan name dengan cara `data dari JSON[i]['name']`.

Contoh lain jika ingin menampilkan nama jalan maka kita gunakan cara `data dari JSON[i]['address']['street']`.