

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

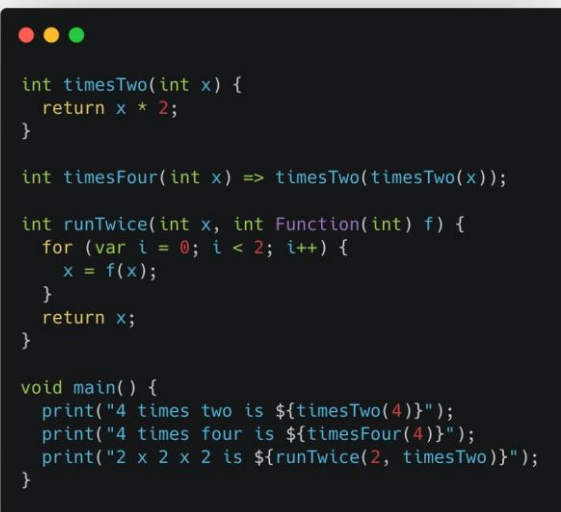
SOAL

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
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

Nama : Rizki Gustianto Sidi
NIM : 181011401641
Kelas : 06TPLE017

Jawaban UAS Mobile Programming

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Mobile Programming?

Mobile Programming 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. Salah satunya adalah Android Mobile. Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang bahasa pemrograman aplikasinya dapat kita buat menggunakan java. Mobile programming adalah proses pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile baik aplikasi yang bersifat offline maupun online.

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)?

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. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan API? jelaskan fungsinya !

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 :

- Memudahkan membangun aplikasi yang fungsional
- Pengembangan aplikasi menjadi lebih efisien
- Meringankan Beban Server.

4. Jelaskan perbedaan Native dan Hybrid pada mobile programming?

NATIVE

Aplikasi **native** adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu. Contoh populernya yakni penggunaan bahasa pemrograman Objective-C atau Swift untuk platform iOS (Apple). Adapun platform Android yang menggunakan bahasa pemrograman Java.

HYBRID

Aplikasi hybrid adalah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi kode native pada platform seperti iOS atau Android. Aplikasi hybrid biasanya menggunakan browser untuk memungkinkan aplikasi web mengakses berbagai fitur di device mobile seperti Push Notification, Contacts, atau Offline Data Storage. Beberapa tools untuk mengembangkan aplikasi hybrid antara lain Phonegap, Rbymotion dan lain-lain.

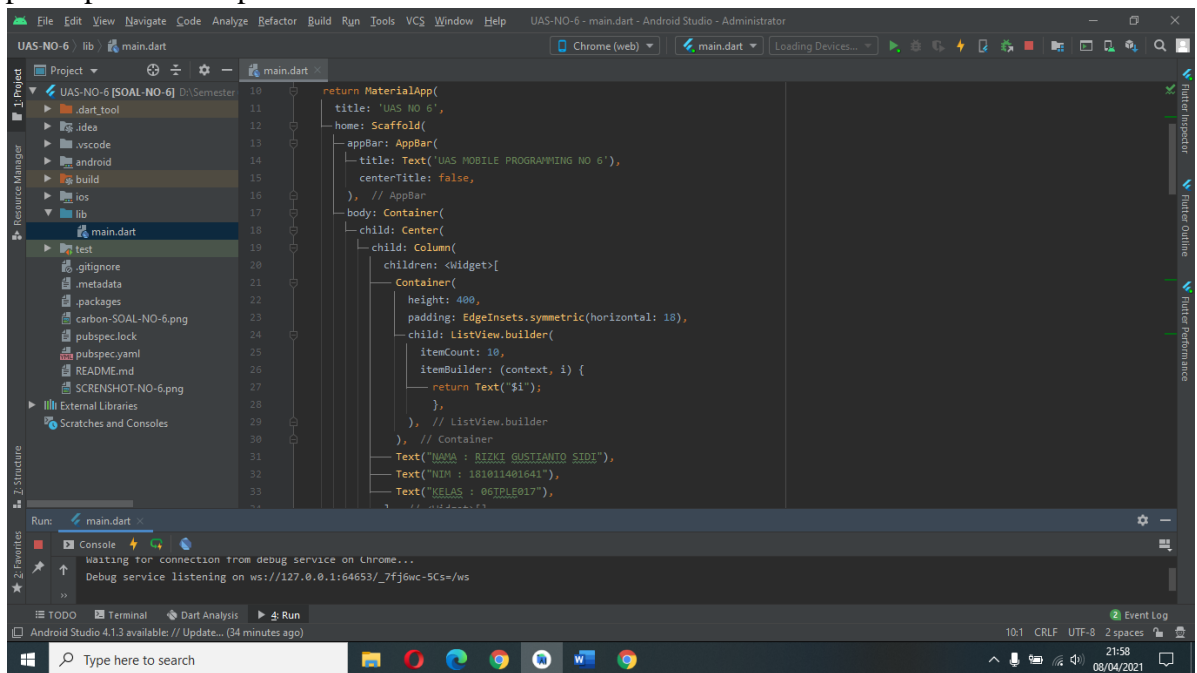
5. Jelaskan apa fungsi github!

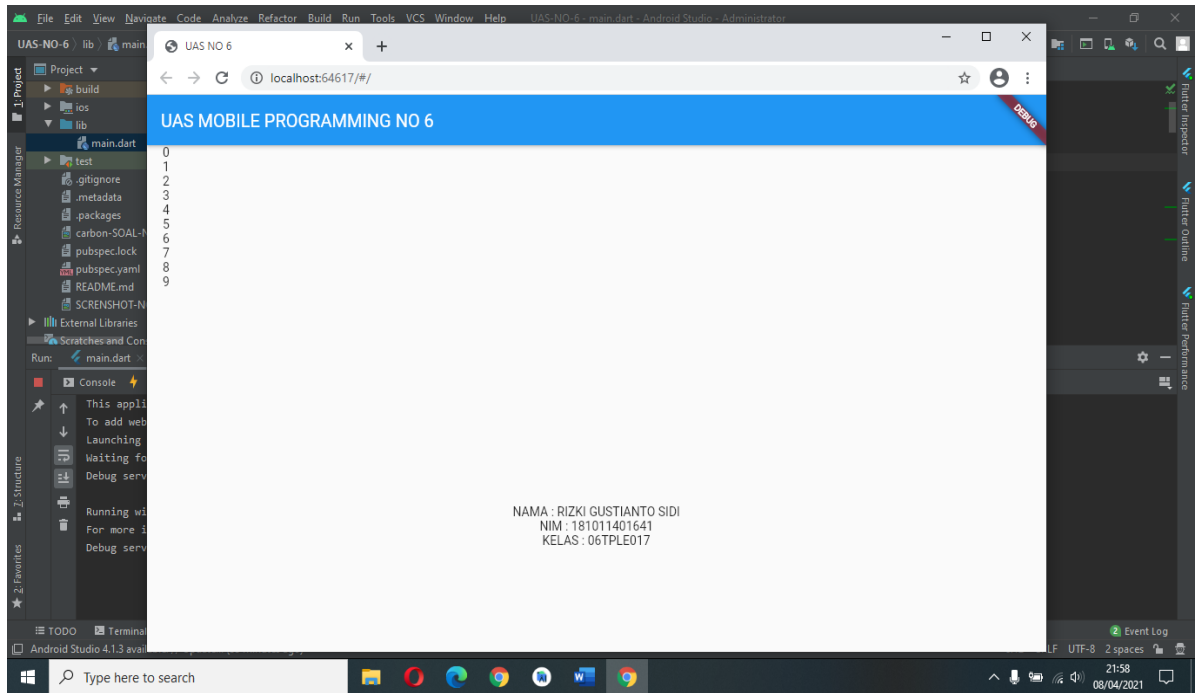
Github memiliki sejumlah fungsi yang menjadikan peranannya dibutuhkan dalam beragam aktivitas programming. Fungsi utama github adalah membantu penyimpanan repository. Namun tak hanya sebatas itu saja, masih ada lebih banyak fungsi dari github untuk mendukung project yang Anda garap.

Beberapa fungsi github adalah:

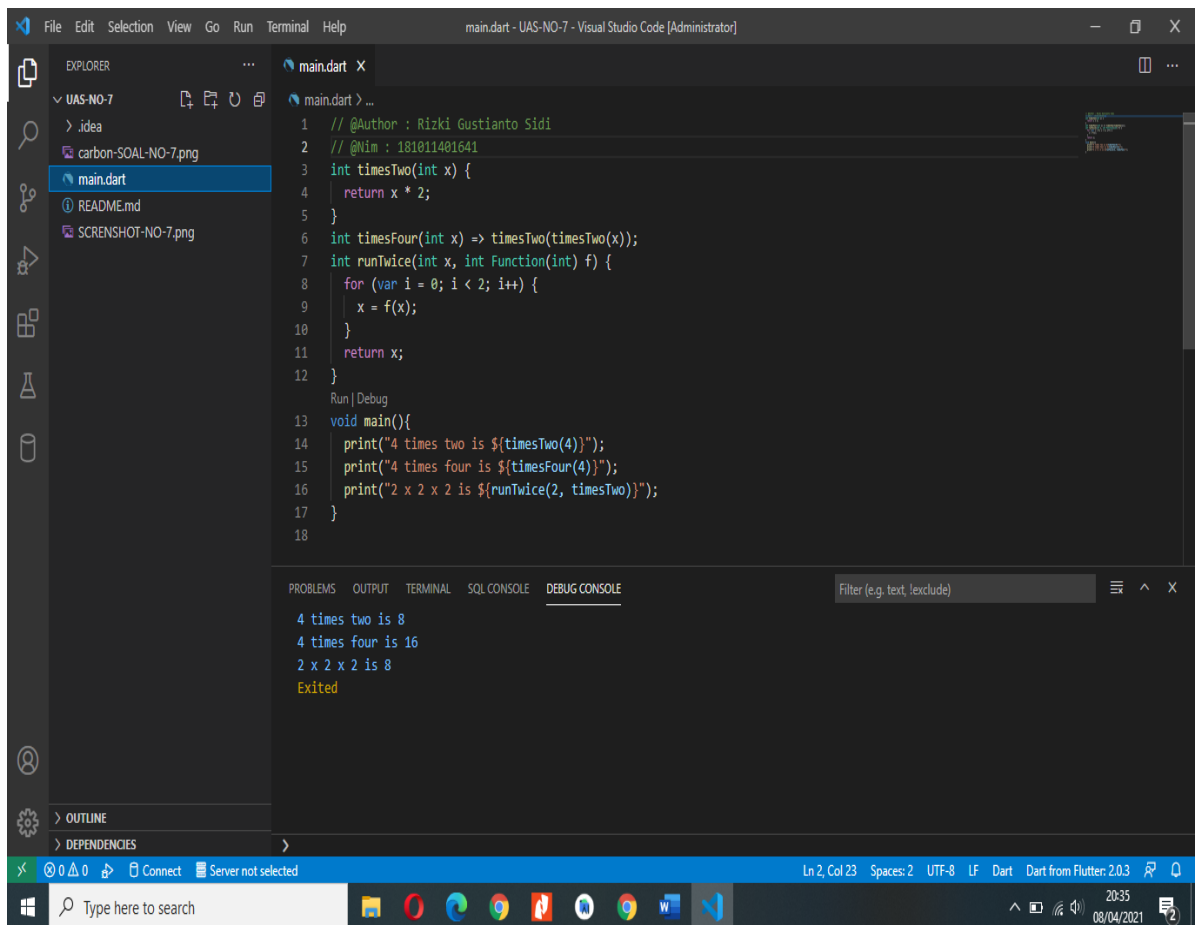
1. Memungkinkan Anda untuk berkolaborasi dengan orang lain;
2. Menyimpan dan mengawasi repository;
3. Merencanakan, menyimpan dan melacak proses kerja dari proyek;
4. Berkomunikasi dengan sesama programmer;
5. Melacak bug dan manajemen tugas. hingga;
6. Menampilkan profil dan update dari Anda ke khalayak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

6. Apa output dari script berikut !

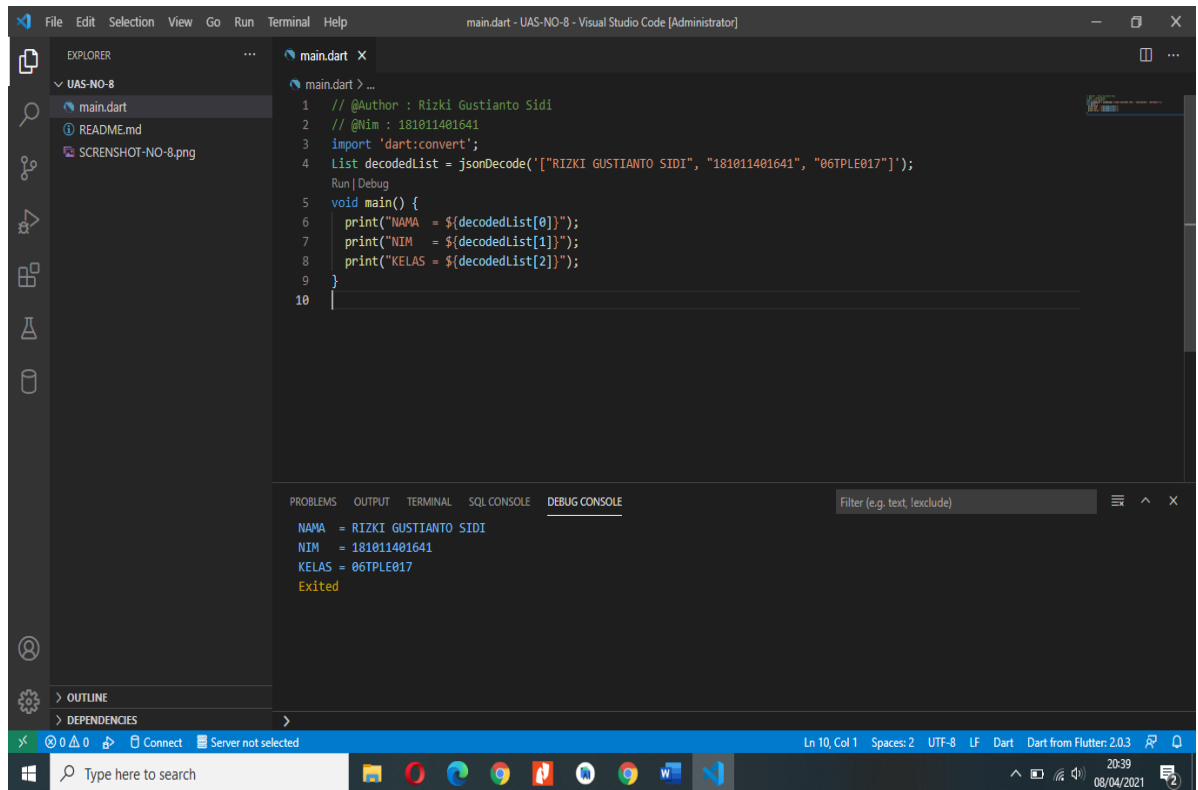




7. Apa output dari script berikut !



8. Tuliskan sintak cara parsing JSON pada flutter !



The screenshot shows the Visual Studio Code editor with a Dart file named `main.dart`. The code defines a JSON string, decodes it into a list, and prints its elements. The output is visible in the Debug Console at the bottom.

```
1 // @Author : Rizki Gustianto Sidi
2 // @Nim : 181011401641
3 import 'dart:convert';
4 List decodedList = jsonDecode('["RIZKI GUSTIANTO SIDI", "181011401641", "06TPLE017"]');
5
6 void main() {
7   print("NAMA = ${decodedList[0]}");
8   print("NIM = ${decodedList[1]}");
9   print("KELAS = ${decodedList[2]}");
10 }
```

Run | Debug

DEBUG CONSOLE

```
NAMA = RIZKI GUSTIANTO SIDI
NIM = 181011401641
KELAS = 06TPLE017
Exited
```

Ln 10, Col 1 Spaces: 2 UTF-8 LF Dart Dart from Flutter: 2.0.3



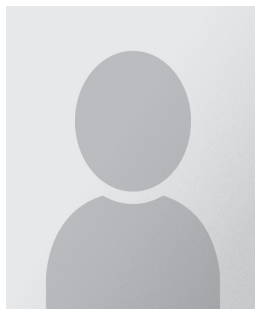
UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 745661868595

FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA : RIZKI GUSTIANTO SIDI
NIM : 181011401641
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, 08 April 2021
Ketua Panitia Ujian

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



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

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA MAHASISWA : RIZKI GUSTIANTO SIDI
NIM : 181011401641
SHIFT : REGULER C

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
1	2020114085402201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2021-01-31 09:51:42.278	ATM	Bank MANDIRI
2	2020114085402301	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-01-31 09:53:08.505	ATM	Bank MANDIRI
3	2020114085402401	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-03-06 17:36:37.061	ATM	Bank MANDIRI
4	2020114085400501	4	UTS	350000	LUNAS	2021-03-06 17:37:55.170	ATM	Bank MANDIRI
5	2020114085402501	5	SKS4	300000	LUNAS	2021-04-05 16:51:21.630	ATM	Bank MANDIRI
6	2020114085402601	6	SKS5	300000	LUNAS	2021-04-05 16:52:13.186	ATM	Bank MANDIRI
7	2020114085402701	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
8	2020114085400401	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
9	2020114085400601	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA

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