



Dart Dasar

Eko Kurniawan Khannedy

Eko Kurniawan Khannedy

- Technical architect at one of the biggest ecommerce company in Indonesia
- 10+ years experiences
- www.programmerzamannow.com
- youtube.com/c/ProgrammerZamanNow





Eko Kurniawan Khannedy

- Telegram : [@khannedy](https://t.me/khannedy)
- Facebook : fb.com/ProgrammerZamanNow
- Instagram : instagram.com/programmerzamannow
- Youtube : youtube.com/c/ProgrammerZamanNow
- Telegram Channel : t.me/ProgrammerZamanNow
- Email : echo.khannedy@gmail.com



Agenda

- Pengenalan Dart
- Menginstall Dart
- Membuat Project Dart
- Tipe Data
- Operator
- Percabangan
- Perulangan
- Function
- Dan lain-lain

Pengenalan Dart



Pengenalan Dart

- Dart merupakan bahasa pemrograman baru yang pertama kali diperkenalkan tahun 2011
- Dart dibuat di Google oleh Lars Bak dan Kasper Lund
- Dart merupakan bahasa pemrograman yang awalnya dibuat untuk Frontend (web dan mobile), namun Dart juga sebenarnya bisa digunakan untuk Backend, namun memang lebih populer penggunaannya di Frontend
- Dart merupakan bahasa pemrograman yang Open Source
- <https://dart.dev/>



Dart Software Development Kit

- Dart merupakan bahasa pemrograman yang multi platform, artinya bisa di install di berbagai sistem operasi, seperti Windows, Linux dan Mac
- Untuk membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Dart, kita membutuhkan Dart SDK (Software Development Kit)
- SDK ini digunakan untuk melakukan kompilasi kode program Dart yang kita buat dan juga menjalankan kode program Dart yang kita buat



Menginstall Dart SDK

- Untuk menginstall Dart SDK, kita bisa download aplikasi Dart SDK sesuai sistem operasi yang kita gunakan
- <https://dart.dev/get-dart>



Text Editor

- Untuk membuat kode program Dart, kita membutuhkan Text Editor yang bagus, terdapat beberapa aplikasi yang populer untuk membuat kode program Dart
- Visual Studio Code : <https://code.visualstudio.com/>
- IntelliJ IDEA : <https://www.jetbrains.com/idea/>
- Android Studio : <https://developer.android.com/studio>



Dart SDK



Dart SDK

- Saat kita menginstall Dart SDK, Dart memiliki banyak sekali executable file yang bisa diakses via terminal / command line
- Aplikasi tersebut bisa digunakan untuk membuat project, melakukan kompilasi sampai menjalankan kode program
- Banyak aplikasi yang terdapat di dalam Dart SDK, yang akan kita pelajari secara bertahap
- <https://dart.dev/get-dart>



Dart SDK Executable File

Name	Date Modified	Size	Kind
▼ bin	Today 18.45	--	Folder
dart	28 June 2021 20.48	36,4 MB	Unix executable
dart2js	7 June 2021 18.14	2 KB	Unix executable
dart2native	7 June 2021 18.14	781 bytes	Unix executable
dartanalyzer	7 June 2021 18.14	986 bytes	Unix executable
dartaotruntime	28 June 2021 20.48	4,5 MB	Unix executable
dartdevc	7 June 2021 18.14	1 KB	Unix executable
dartdoc	7 June 2021 18.14	857 bytes	Unix executable
dartfmt	7 June 2021 18.14	915 bytes	Unix executable
pub	7 June 2021 18.14	1 KB	Unix executable
▶ resources	Today 18.45	--	Folder
▶ snapshots	23 June 2021 18.40	--	Folder
▶ utils	28 June 2021 20.48	--	Folder
dartdoc_options.yaml	23 June 2021 18.18	189 bytes	YAML
▶ include	Today 18.45	--	Folder
▶ lib	Today 18.45	--	Folder
LICENSE	7 June 2021 18.14	2 KB	TextEdi...cument
README	7 June 2021 18.14	981 bytes	TextEdi...cument
revision	23 June 2021 18.18	41 bytes	TextEdi...cument
version	23 June 2021 18.18	7 bytes	TextEdi...cument



Executable File dart

- Salah satu executable yang akan banyak kita gunakan adalah menggunakan executable file dart di dalam folder bin
- file dart ini digunakan untuk membuat project, melakukan kompilasi kode program, dan menjalankan aplikasi dart



Kode : Menjalankan File dart

```
→ DART dart --help
A command-line utility for Dart development.

Usage: dart [<vm-flags>] <command|dart-file> [<arguments>]

Global options:
-h, --help            Print this usage information.
-v, --verbose         Show additional command output.
    --version         Print the Dart SDK version.
    --enable-analytics Enable analytics.
    --disable-analytics Disable analytics.

Available commands:
analyze  Analyze Dart code in a directory.
compile  Compile Dart to various formats.
create   Create a new Dart project.
fix      Apply automated fixes to Dart source code.
format   Idiomatically format Dart source code.
migrate  Perform null safety migration on a project.
pub      Work with packages.
run      Run a Dart program.
test     Run tests for a project.
```

Membuat Project



Membuat Project

- Untuk membuat project Dart, kita bisa gunakan perintah :
`dart create nama_project`



Kode : Membuat Project Dart

```
→ DART dart create belajar_dart_dasar  
Creating belajar_dart_dasar using template console-simple...
```

```
.gitignore  
analysis_options.yaml  
CHANGELOG.md  
pubspec.yaml  
README.md  
bin/belajar_dart_dasar.dart
```

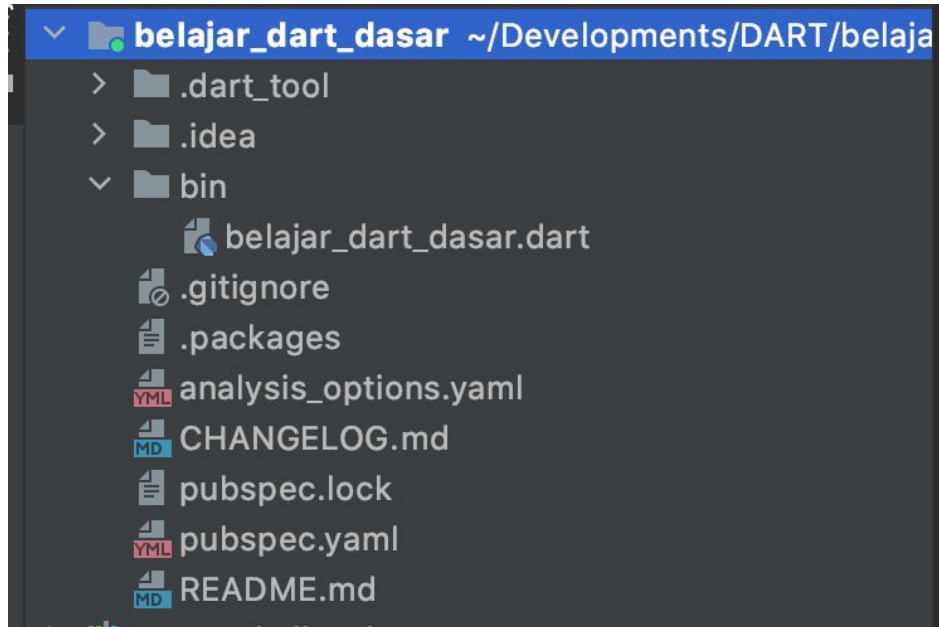
```
Running pub get... 13.1s  
Resolving dependencies...  
Downloading pedantic 1.11.1...  
Changed 1 dependency!
```



Membuka Project

- Saat membuat project, secara otomatis akan dibuat folder baru dengan nama sesuai dengan nama projectnya
- Selanjutnya, silahkan buka project tersebut menggunakan Text Editor yang kita gunakan

Struktur Project



Program Hello World



Program Hello World

- Saat belajar bahasa pemrograman, biasanya hal yang pertama dilakukan adalah membuat aplikasi Hello World
- Aplikasi Hello World adalah aplikasi sederhana yang menampilkan tulisan Hello World
- Kode program Dart, disimpan dalam file dengan file extension .dart
- Dart mirip dengan bahasa pemrograman Java, setiap akhir statement dalam kode program, diakhiri dengan karakter titik koma.

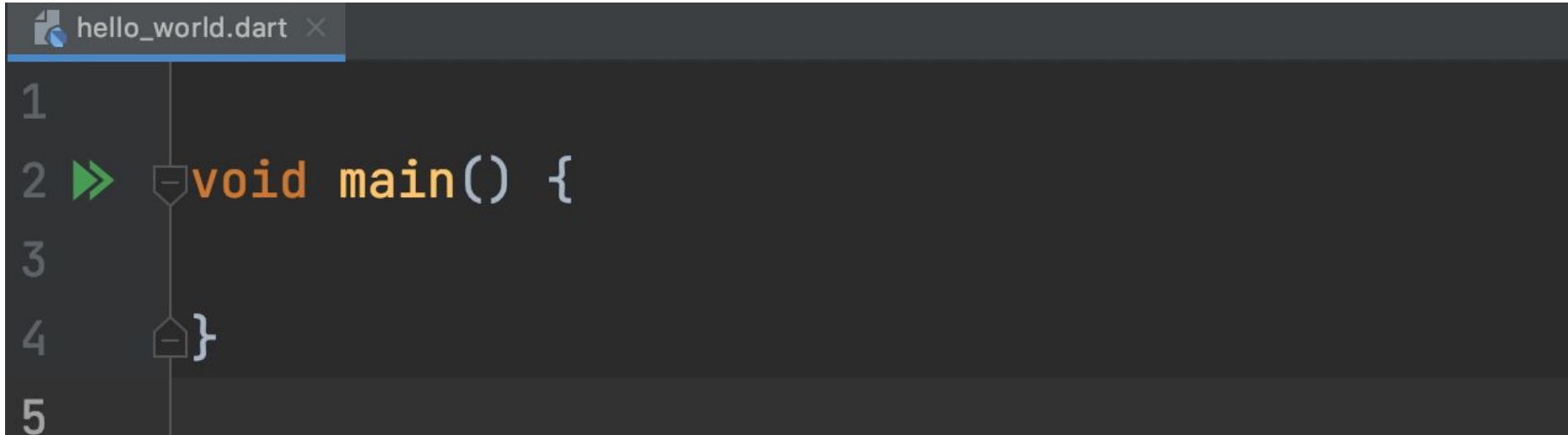


Dart Main Function

- Dart hampir mirip dengan bahasa pemrograman seperti C, Java, Kotlin, atau Go-Lang
- Saat kita membuat kode program Dart, kita harus membuat main function terlebih dahulu
- Main function merupakan fungsi utama yang akan dieksekusi oleh Dart



Code : Dart Main Function



```
hello_world.dart x
1
2 >> void main() {
3
4 }
5
```

The image shows a code editor window titled "hello_world.dart". The code is written in Dart and defines a main function. The function signature is "void main() {" on line 2, and it is closed with a closing brace "}" on line 4. The editor has a dark theme and includes line numbers on the left side of the code area.



Function print

- Untuk menampilkan tulisan di Dart, kita bisa menggunakan function print
- print memiliki parameter data string / text, dimana data tersebut bisa menggunakan kutip satu atau kutip dua
- Misal jika kita ingin menampilkan tulisan : Hello World, kita bisa membuat kode program `print('Hello World')` atau `print("Hello World")`

Kode : Hello World



The image shows a code editor window with a tab labeled 'hello_world.dart'. The code is written in Dart and consists of a `main` function that prints 'Hello World'. The code is as follows:

```
1  >> void main() {  
2      print('Hello World');  
3  }  
4
```

The code is color-coded: `void` is orange, `main()` is white, `{` is white, `print` is white, `('Hello World')` is green, and `;` is orange. The closing brace `}` is white. The line numbers 1, 2, 3, and 4 are on the left side of the editor.



Menjalankan Kode Program Dart

- Untuk menjalankan kode program yang sudah kita buat, kita bisa menggunakan executable file dart, caranya dengan cara menggunakan perintah run, lalu diikuti lokasi file dart yang ingin kita eksekusi, misal
- `dart run bin/hello_world.dart`



Kode : Menjalankan Kode Program Dart

```
→ belajar_dart_dasar dart run bin/hello_world.dart
Hello World
→ belajar_dart_dasar █
```

Variable



Variable

- Variable merupakan tempat untuk menyimpan data, ada banyak sekali tipe data di Dart, akan kita bahas di materi-materi tersendiri
- Variable sangat berguna ketika kita ingin menggunakan data yang sama berkali-kali, dibandingkan kita buat berulang-ulang, lebih baik kita simpan data tersebut dalam variable
- Variable wajib memiliki tipe data dan nama variable, ketika kita akan mengakses variable tersebut, kita cukup menyebutkan nama variable nya



Kode : Tanpa Variable

```
print('Eko Kurniawan Khannedy');
```

```
print('Eko Kurniawan Khannedy');
```

```
print('Eko Kurniawan Khannedy');
```

```
print('Eko Kurniawan Khannedy');
```



Membuat Variable

- Untuk membuat deklarasi variable, kita bisa gunakan format :
`TipeData namaVariable;`
- Biasanya penamaan variable di Dart menggunakan camelCase, seperti `firstName`, `lastName`, `thisIsLongVariableName`
- Setelah mendeklarasikan variable, kita bisa mengubah isi variable dengan cara :
`namaVariable = isi value nya`



Kode : Variable

```
String name;  
name = 'Eko Kurniawan Khannedy';  
  
print(name);  
print(name);  
print(name);  
print(name);
```




Deklarasi Langsung

- Variable juga bisa dibuat langsung dengan deklarasi nilai nya, ini sangat cocok jika kita ingin membuat variable langsung dengan value dari variable nya
- Cara membuatnya kita bisa gunakan perintah :
`TipeData namaVariable = isi variable;`



Kode : Deklarasi Variable Langsung

```
String name = 'Eko Kurniawan Khannedy';
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```



Kata Kunci var

- Saat kita membuat variable langsung dengan nilainya, kita bisa menggunakan kata kunci var sebagai pengganti TipeData nya
- Ini mirip dengan bahasa pemrograman seperti Java, Go-Lang, Kotlin dan lain-lain
- TipeData akan dibaca sesuai dengan isi nilai nya secara otomatis oleh Dart, sehingga kita tidak perlu menyebutkan TipeData nya lagi
- Cara menggunakan kata kunci var, seperti ini :
`var namaVariable = value;`



Kode : Kata Kunci var

```
var name = 'Eko Kurniawan Khannedy';
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```

```
print(name);
```



Kata Kunci final

- Secara default, variable di Dart bisa dideklarasikan ulang, artinya jika sebelumnya kita membuat variable name dengan value “Eko”, kita bisa ubah variable tersebut menjadi “Joko” dengan cara `namaVariable = “Joko”`
- Kadang ada kasus dimana kita tidak ingin sebuah variable bisa dideklarasikan ulang, untuk melakukan itu kita bisa gunakan kata kunci final :
`final TipeData namaVariable = value;`
`final namaVariable = value;`



Kode : Kata Kunci final

```
var firstName = 'Eko';  
final lastName = 'Khannedy';  
  
firstName = 'Budi';  
lastName = 'Nugraha';
```



Kata Kunci const

- Kata kunci final digunakan agar variable tidak bisa dideklarasikan ulang, namun nilai dari variable nya sendiri bisa diubah
- Di Dart terdapat kata kunci constant, digunakan untuk menjadikan variable dan nilainya menjadi immutable (tidak bisa diubah sama sekali)
- Kata kunci const akan menjadikan data di hardcode pada saat Dart melakukan kompilasi kode program, jadi hati-hati ketika menggunakan kata kunci const
- Misal jika kita membuat data waktu saat ini menggunakan final, maka variable waktu akan selalu mengikuti waktu saat ini, namun jika menggunakan const, nilai waktu akan di hardcode ketika kode program di kompilasi, sehingga tidak akan pernah berubah



Kode : Kata Kunci const

```
final array1 = [1, 2, 3];  
const array2 = [1, 2, 3];  
  
array1[0] = 5;  
array2[0] = 5;  
  
print(array1);  
print(array2);
```




Kata Kunci late

- Di Dart, secara standar, variable akan dideklarasikan nilainya ketika variable dibuat
- Namun kadang ada kasus dimana kita ingin variable dideklarasikan nanti saja, ketika memang variable tersebut diakses, jika tidak diakses, tidak perlu dideklarasikan
- Untuk melakukan hal ini, kita bisa tambahkan kata kunci late di awal deklarasi variable



Kode : Kata Kunci late

```
late var value = getValue();  
print('Display Value');  
print(value);
```

}

```
String getValue() {  
    print('getValue dipanggil');  
    return 'Eko Kurniawan Khannedy';
```

}

—

Komentar



Komentar

- Komentar adalah kode program yang akan diabaikan ketika kode program di compile atau dijalankan
- Biasanya komentar digunakan untuk menambahkan dokumentasi pada kode program
- Di Dart, ada banyak jenis komentar



Jenis Komentar

- Single-line atau satu baris, bisa menggunakan perintah :
`// silahkan masukkan komentar disini`
- Multi-line atau lebih dari satu baris, bisa menggunakan perintah :
`/*
isi komentar
*/`
- Documentation, ini adalah jenis komentar yang biasanya digunakan sebagai dart documentation :
`/// isi dokumentasi`



Kode : Komentar

```
// ini ada adalah documentation
// yang biasanya akan digenerate menjadi dart doc
> void main() {
    // This is variable
    var name = 'Eko Kurniawan';

    /**
     * Ini adalah komentar
     * lebih dari satu baris
     */
    print(name);
```

Number



Number

- Number adalah tipe data angka, terdapat dua jenis tipe data Number, int dan double
- int adalah tipe data bilangan bulat
- double adalah tipe data bilangan desimal
- Penulisan koma dalam double menggunakan titik, bukan koma, jadi jika kita akan membuat bilangan desimal 0,5 (nol koma lima), maka ditulis 0.5



Kode : Tipe Data Number

```
int number1 = 10;  
double number2 = 10.5;  
  
print(number1);  
print(number2);
```



num

- Jika kita ingin menggunakan tipe data number yang bisa int ataupun double, kita bisa menggunakan tipe data num



Kode : num

```
num number = 10;  
print(number);
```

```
number = 10.5;  
print(number);
```

Boolean



Boolean

- Boolean adalah tipe data yang hanya memiliki dua nilai, yaitu benar atau salah
- Boolean direpresentasikan dengan kata kunci bool
- Untuk nilai benar, menggunakan kata kunci true
- Untuk nilai salah, menggunakan kata kunci false



Kode : Boolean

```
bool finish = false;
```

```
print(finish);
```

```
finish = true;
```

```
print(finish);
```

String



String

- String merupakan tipe data text atau tulisan
- Untuk membuat String, kita bisa menggunakan tanda kutip satu atau kutip dua, lalu di dalamnya berisi nilai text nya
- Walaupun String bisa menggunakan kutip dua, tapi disarankan untuk menggunakan kutip satu saja



Kode : String

```
String firstName = 'Eko';
```

```
String lastName = "Khannedy";
```

```
print(firstName);
```

```
print(lastName);
```



String Interpolation

- String mendukung expression, dimana di dalam expression kita bisa mengambil data dari variable lain
- Untuk membuat expression, kita bisa menggunakan format `${isiExpression}`, jika sederhana kita bisa langsung menggunakan `$isiExpression`



Kode : Expression

```
String firstName = 'Eko';  
String lastName = "Khannedy";  
  
var fullName = '$firstName ${lastName}';  
  
print(fullName);
```



Karakter Backslash

- Karakter \ (backslash) di String bisa digunakan untuk menekankan bahwa karakter setelahnya dianggap benar karakter tersebut
- Seperti contohnya sebelumnya karakter \$ dianggap expression, jika kita memang mau membuat karakter \$ dalam string, maka kita bisa gunakan \\$, atau jika kita mau membuat karakter ' (petik satu), kita bisa gunakan \'



Kode : Karakter Backslash

```
var text = 'this is \'dart\' \'$cool';  
print(text);
```



Menggabungkan String

- Kadang ada kebutuhan kita perlu menggabungkan beberapa data String
- Untuk menggabungkan beberapa data String, kita bisa menggunakan karakter + (tambah)
- Atau jika datanya tidak dalam bentuk variable, kita bisa langsung tambahkan hanya dengan karakter whitespace (spasi, enter, tab)



Kode : Menggabungkan String

```
var name1 = firstName + lastName;  
var name2 = 'Eko' 'Kurniawan' 'Khannedy';  
  
print(name1);  
print(name2);
```



Multiline String

- Kadang kita butuh membuat String yang sangat panjang, sehingga jika kita buat dalam satu baris kode, kode tersebut akan terlalu panjang
- String mendukung pembuatan data secara multiline, caranya dengan menggunakan petik satu atau petik dua sebanyak tiga karakter



Kode : Multiline String

```
var longString = '''  
string ini sangat panjang  
sehingga sulit dibuat dalam  
satu baris kode program  
''';  
  
print(longString);|
```

—

Dynamic



Dynamic

- Kadang ada kebutuhan kita ingin membuat variable yang bisa menampung semua jenis tipe data
- Pada kasus ini, kita bisa menggunakan tipe data dynamic



Kode : Dynamic

```
dynamic variable = 100;  
print(variable);  
  
variable = true;  
print(variable);  
  
variable = 'Eko';  
print(variable);
```

Konversi Tipe Data



Konversi Tipe Data

- Kadang ada kebutuhan kita melakukan konversi tipe data, terutama dari tipe data String ke Number dan Boolean, atau bahkan kebalikannya
- Hal ini biasa kita lakukan ketika misal menerima input dari pengguna aplikasi kita, dimana biasanya inputnya dalam bentuk String, dan kita butuh melakukan konversi ke tipe data yang kita inginkan, misal Number atau Boolean



Konversi Number dan String

- Dart merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek, semua tipe data di Dart adalah object, dimana object memiliki method/function
- Kita bisa menggunakan method `toString()` untuk melakukan konversi dari Number ke String
- Sedangkan untuk melakukan konversi dari String ke Number, kita bisa gunakan method `parse()`, baik itu di `int` ataupun di `double`
- Sedangkan jika kita ingin melakukan konversi dari Number ke Number lain, kita bisa gunakan method `toInt()` atau `toDouble()`



Kode : Konversi String dan Number

```
var inputString = '1000';  
var inputInt = int.parse(inputString);  
var inputDouble = double.parse(inputString);  
  
var doubleFromInt = inputInt.toDouble();  
var intFromDouble = inputDouble.toInt();  
  
var stringFromInt = inputInt.toString();  
var stringFromDouble = inputDouble.toString();
```




Konversi Boolean dan String

- Untuk melakukan konversi tipe data Boolean ke String, kita bisa gunakan method `toString()`
- Sedangkan untuk melakukan konversi tipe data String ke Boolean, tidak ada caranya, oleh karena itu untuk melakukan hal ini, biasanya menggunakan operator perbandingan, yang akan kita bahas di materi tersendiri



Kode : Konversi Boolean dan String

```
var inputString = 'true';  
var inputBool = inputString == 'true';  
  
var stringFromBool = inputBool.toString();
```

Operator Aritmatika



Operator Aritmatika

Operator	Keterangan
+	Pertambahan
- , -expression	Pengurangan atau Negatif
*	Perkalian
/	Pembagian, Hasil double
~/	Pembagian, Hasil int
%	Sisa Bagi



Kode : Operator Aritmatika

```
var result1 = 10 + 10;  
var result2 = 100 - 10;  
var result3 = -5;  
var result4 = 5;  
var result5 = 5 * 5;  
var result6 = 10 / 3;  
var result7 = 10 ~/ 3;  
var result8 = 10 % 3;
```

Operator Perbandingan



Operator Perbandingan

- Operator perbandingan adalah operator yang hasilnya adalah bool
- Operator perbandingan bisa digunakan di tipe data number dan string



Operator Perbandingan

Operator	Keterangan
==	Sama dengan
!=	Tidak sama dengan
>	Lebih dari
<	Kurang dari
>=	Lebih dari atau sama dengan
<=	Kurang dari atau sama dengan

Operator Penugasan



Operator Penugasan

Operator Aritmatika	Augmented Assignments
<code>a = a + 10</code>	<code>a += 10</code>
<code>a = a - 10</code>	<code>a -= 10</code>
<code>a = a * 10</code>	<code>a *= 10</code>
<code>a = a / 10</code>	<code>a /= 10</code>
<code>a = a ~/ 10</code>	<code>a ~/= 10</code>
<code>a = a % 10</code>	<code>a %= 10</code>



Increment dan Decrement

Operator	Keterangan
<code>++var</code>	<code>var = var + 1</code> (expression is <code>var + 1</code>)
<code>var++</code>	<code>var = var + 1</code> (expression is <code>var</code>)
<code>--var</code>	<code>var = var - 1</code> (expression is <code>var - 1</code>)
<code>var--</code>	<code>var = var - 1</code> (expression is <code>var</code>)

Operator Logika



Operator Logika

- Operator logika adalah operator untuk dua buah data bool
- Hasil dari operator logika adalah bool lagi



Operator Logika

Operator	Keterangan
&&	Dan
	Atau
!	Kebalikan



Operasi &&

Nilai 1	Operator	Nilai 2	Hasil
true	&&	true	true
true	&&	false	false
false	&&	true	false
false	&&	false	false



Operasi ||

Nilai 1	Operator	Nilai 2	Hasil
true		true	true
true		false	true
false		true	true
false		false	false



Operasi !

Operator	Nilai 2	Hasil
!	true	false
!	false	true

Operator Type Test



Operator Type Test

Operator	Keterangan
as	Typecast, melakukan konversi tipe data secara paksa
is	true, jika object sesuai tipe data
is!	true, jika object tidak sesuai tipe data



Kode : Operator Type Test

```
dynamic variable = 100;  
  
var variableInt = variable as int;  
  
var isInt = variable is int;  
var isNotBoolean = variable is! bool;
```

List



List

- List merupakan tipe data yang berisikan kumpulan data
- Di bahasa pemrograman lain, tipe data ini dikenal dengan tipe data Array
- Saat kita membuat List, kita perlu menentukan isi dari tipe data List
- Untuk membuat data List, kita bisa menggunakan []
- Di Dart, semua tipe data adalah object, dimana List sendiri memiliki property, method dan operator
- Sekarang kita akan bahas beberapa method dan operator di List, untuk lebih detail nanti kita akan bahas
- <https://api.dart.dev/stable/2.13.4/dart-core/List-class.html>



Membuat List

- Untuk membuat list, kita bisa tentukan tipe datanya, misal :
`List<TipeData> namaVariable = [];`
- Atau bisa menggunakan kata kunci var atau final :
`var namaVariable = <TipeData>[];`
`final namaVariable = <TipeData>[];`



Kode : Membuat List

```
// Create list of int
List<int> listInt = [];

// Create list of String
var listString = <String>[];
```




Menambah Data di List

- Data di dalam List, bisa kita tambah lebih dari satu, anggap aja List adalah sebuah tabel, dimana kita bisa menambah banyak baris di tabel nya
- Ukuran List akan secara otomatis bertambah ketika kita menambahkan data ke dalam list
- Untuk menambahkan data ke List, kita bisa gunakan method `add(value)`
- Dan untuk mengetahui berapa jumlah data yang ada di List, kita bisa gunakan property `length`



Kode : Menambah Data di List

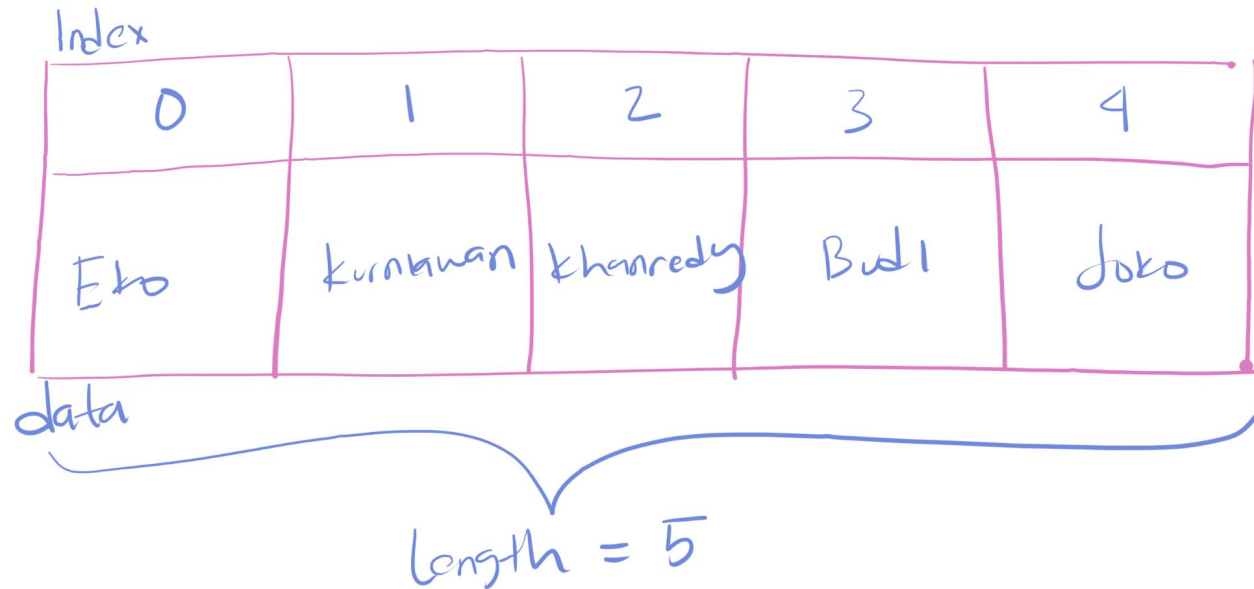
```
var names = <String>[];  
  
names.add('Eko');  
names.add('Kurniawan');  
names.add('Khannedy');  
  
print(names);  
print(names.length);  
}
```



Index

- Selain menambahkan data di List, kita juga bisa mengubah data di List atau mendapatkan data di List
- Saat kita menambahkan data di List, secara otomatis data tersebut memiliki index (int), index ini digunakan untuk kita mengakses, mengubah atau menghapus data di List
- Index di List dimulai dari angka 0, dan akan terus bertambah seiring jumlah data yang kita masukkan
- Artinya jika kita memiliki jumlah data di List sebanyak length, index terakhir di List adalah length - 1

Diagram List





Manipulasi Data di List

Operator / Method	Keterangan
<code>list.add(value)</code>	Menambah data ke List
<code>list[index]</code>	Mengambil data di List
<code>list[index] = value</code>	Mengubah data di List
<code>list.removeAt(index)</code>	Menghapus data di List, index secara otomatis akan bergeser



Kode : Manipulasi Data di List

```
print(names[0]);  
names[0] = 'Budi';  
names.removeAt(2);  
print(names);
```



Deklarasi List Secara Langsung

- List juga mendukung deklarasi data secara langsung ketika pembuatan variable List
- Ini mempermudah kita ketika membuat list jika memang datanya sudah siap
- Caranya bisa gunakan perintah :

```
var namaVariable = [value1, value2, value3]
```

```
var namaVariable = <TipeData>[value1, value2, value3]
```

```
var namaVariable = [  
    value1,  
    value2,  
    value3,  
]
```

Set



Set

- Set merupakan tipe data sama seperti List, namun ada beberapa hal yang berbeda dengan List
- Set tidak menerima duplikat data, artinya jika kita memasukkan data duplikat, hanya satu yang diterima, yang lainnya akan dihiraukan
- Set tidak menjamin urutan data, jika dalam List, urutan data sudah pasti menggunakan index, pada Set tidak ada index



Membuat Set

- Untuk membuat Set, tidak sama dengan membuat List
- Untuk membuat Set, kita menggunakan {} (kurung kurawal)
`Set<TipeData> namaVariable = {};`
`var namaVariable = <TipeData>{};`



Kode : Membuat List

```
Set<int> numbers = {};  
var names = <String>{};  
final numberDouble = <String>{};
```



Manipulasi Set

Operator / Method / Property	Keterangan
<code>set.length</code>	Mendapatkan panjang Set
<code>set.add(value)</code>	Menambah data ke Set
<code>set.remove(value)</code>	Menghapus data dari Set



Kode : Manipulasi Set

```
var names = <String>{};  
names.add('Eko');  
names.add('Kurniawan');  
names.add('Khannedy');  
  
print(names);  
  
names.remove('Eko');  
print(names);
```



Deklarasi Set Secara Langsung

- Set juga mendukung deklarasi data secara langsung ketika pembuatan variable Set
- Ini mempermudah kita ketika membuat Set jika memang datanya sudah siap
- Caranya bisa gunakan perintah :

```
var namaVariable = {value1, value2, value3}
```

```
var namaVariable = <TipeData>{value1, value2, value3}
```

```
var namaVariable = {
```

```
    value1,
```

```
    value2,
```

```
    value3,
```

```
}
```

Map



Map

- Map adalah tipe data key-value, key mirip seperti index, value adalah data nya
- Sekilas mirip dengan List, yang membedakan adalah, index pada List sudah diatur oleh List secara otomatis, dan nilainya berupa int auto increment dimulai dari nol
- Sedangkan pada Map, key nya bisa ditentukan dengan tipe data apapun, dan kita perlu tentukan secara manual key nya ketika memasukkan value nya
- Jika kita memasukkan dengan key yang sudah ada, secara otomatis data dengan key lama akan diganti dengan data yang baru



Membuat Map

- Untuk membuat Map, kita menggunakan perintah sebagai berikut :
`Map<TipeKey, TipeValue> namaVariable = {};`
`var namaVariable = Map<TipeKey, TipeValue>();`
`var namaVariable = <TipeKey, TipeValue>{};`



Kode : Membuat Map

```
Map<String, String> person = {};  
var product = Map<String, String>();  
var address = <String, String>{};  
  
print(person);  
print(product);  
print(address);
```



Manipulasi Map

Operator / Method / Property	Keterangan
map.length	Mendapatkan panjang Map
map[key]	Mendapatkan data di Map
map[key] = value	Mengubah data di Map
map.remove(key)	Menghapus data di Map



Kode : Manipulasi Map

```
var name = <String, String>{};
name['first'] = 'Eko';
name['middle'] = 'Kurniawan';
name['last'] = 'Khannedy';

print(name['first']);

name['middle'] = 'Nugraha';
print(name);

name.remove('last');
print(name);
```



Deklarasi Map Secara Langsung

- Map juga mendukung deklarasi data secara langsung ketika pembuatan variable Map
- Ini mempermudah kita ketika membuat Map jika memang datanya sudah siap
- Caranya bisa gunakan perintah :

```
var namaVariable = {  
    key1 : value1,  
    key2: value2,  
    key3: value3,  
}
```

Symbol



Symbol

- Symbol merupakan tipe data yang sebenarnya jarang sekali digunakan
- Symbol sebenarnya bisa digunakan sebagai constant
- Untuk membuat Symbol, kita bisa menggunakan tanda #, atau jika kita butuh membuat Symbol dengan nama yang mengandung spasi, kita bisa gunakan Symbol("text")



Kode : Symbol

```
Symbol symbol1 = Symbol('Eko Kurniawan');  
var symbol2 = #belajar;  
  
print(symbol1);  
print(symbol2);
```

If dan Else



If

- Dalam Dart, if adalah salah satu kata kunci yang digunakan untuk percabangan
- Percabangan artinya kita bisa mengeksekusi kode program tertentu ketika suatu kondisi terpenuhi
- Hampir di semua bahasa pemrograman mendukung percabangan if



Kode : If

```
var nilai = 70;  
var absen = 90;  
  
if (nilai >= 75 && absen >= 75) {  
    print('Anda Lulus');  
}
```



Else

- Blok if akan dieksekusi ketika kondisi if bernilai true
- Kadang kita ingin melakukan eksekusi program tertentu jika kondisi if bernilai false
- Hal ini bisa dilakukan menggunakan else



Kode : Else

```
var nilai = 70;  
var absen = 90;  
  
if (nilai >= 75 && absen >= 75) {  
    print('Anda Lulus');  
} else {  
    print('Anda Tidak Lulus');  
}
```



Else If

- Kada dalam If, kita butuh membuat beberapa kondisi
- Kasus seperti ini, kita bisa menggunakan else if
- Else if bisa ditambahkan sebanyak-banyaknya
- Ketika salah satu kondisi terpenuhi, maka otomatis akan berhenti, if else selanjutnya tidak akan dieksekusi



Kode : Else If

```
if (nilai >= 80 && absen >= 80) {  
    print('Nilai Anda A');  
} else if (nilai >= 70 && absen >= 70) {  
    print('Nilai Anda B');  
} else if (nilai >= 60 && absen >= 60) {  
    print('Nilai Anda C');  
} else if (nilai >= 50 && absen >= 50) {  
    print('Nilai Anda D');  
} else {  
    print('Nilai Anda E');  
}
```

Switch Case



Switch Case

- Kadang kita hanya butuh menggunakan kondisi sederhana di if, seperti hanya menggunakan perbandingan ==
- Switch adalah statement percabangan yang sama dengan if, namun lebih sederhana cara pembuatannya
- Kondisi di switch statement hanya untuk perbandingan ==



Kode : Switch Case

```
switch (nilai) {  
    case 'A':  
        print('Wow Anda Lulus Dengan Baik');  
        break;  
    case 'B':  
    case 'C':  
        print('Anda Lulus');  
        break;  
    case 'D':  
        print('Anda Tidak Lulus');  
        break;  
    default:  
        print('Mungkin Anda Salah Jurusan');  
}
```

Null



Null

- Kata kunci null merupakan tipe data representasi data kosong
- Secara default, saat kita membuat variable, data harus diisi, jika tidak diisi, maka variable tidak bisa digunakan
- Namun jika kita ingin membuat sebuah variable bisa diisi data null, kita bisa tambahkan karakter ? (tanda tanya), seperti :
`TipeData? namaVariable = null;`



Kode : Null

```
int number1;  
int? number2;  
  
print(number1); // error  
print(number2); // null
```

Ternary Operator



Ternary Operator

- Ternary operator adalah operator sederhana dari if
- Ternary operator terdiri dari kondisi yang dievaluasi, jika menghasilkan true maka nilai pertama diambil, jika false, maka nilai kedua diambil



Kode : Tanpa Ternary Operator

```
var nilai = 75;  
String ucapan;  
  
if (nilai >= 75) {  
    ucapan = 'Selamat Anda Lulus';  
} else {  
    ucapan = 'Silahkan Coba Lagi';  
}
```




Kode : Ternary Operator

```
var nilai = 75;  
var ucapan = nilai >= 75 ? 'Selamat Anda Lulus' : 'Silahkan Coba Lagi';
```

Null Safety



Null Safety

- Di beberapa bahasa pemrograman, NullPointerException adalah salah satu kesalahan yang sangat sering dilakukan oleh programmer
- Biasanya NullPointerException terjadi ketika kita mengakses sebuah data, yang ternyata data tersebut adalah null
- Dart mendukung Null Safety, dimana ini bisa membantu programmer dari melakukan kesalahan mengakses data yang bisa null



Null Check

- Secara default, saat kita akan mengakses property, method atau operator terhadap data yang nullable (bisa null), maka Dart akan memberi compile error
- Dart akan meminta kita melakukan Null Check terlebih dahulu, sebelum mengakses data nullable nya



Kode : Null Check

```
int? age = null;  
  
print(age.toDouble());
```

```
int? age = null;  
  
if (age != null) {  
    print(age.toDouble());  
}
```



Konversi Nullable ke Non Nullable

- Untuk melakukan konversi tipe data non nullable ke nullable, kita bisa langsung masukkan data nya saja
- Namun untuk melakukan konversi tipe data nullable ke non nullable, kita wajib melakukan null check terlebih dahulu



Kode : Konversi Nullable ke Non Nullable

```
String name = 'Eko';  
String? nullableName = name;  
  
int? nullableNumber;  
if (nullableNumber != null) {  
    int number = nullableNumber;  
}
```



Default Value

- Kada kita butuh melakukan konversi dari tipe data nullable ke non nullable, namun jika data nya ternyata null, kita ganti dengan default value
- Untuk melakukan hal tersebut, kita tidak perlu menggunakan if else, kita cukup menggunakan operator ?? (tanda tanya dua kali)



Kode : Default Value

```
String? guest;
```

```
var guestName = guest ?? 'Guest';
```



Konversi Secara Paksa

- Dart mendukung konversi secara paksa dari tipe data nullable ke non nullable dengan menggunakan karakter ! (tanda seru) setelah nama variable nullable nya
- Namun konsekuensinya, jika ternyata datanya null, maka otomatis akan terjadi error ketika aplikasi berjalan, jadi gunakan secara bijak



Kode : Konversi Secara Paksa

```
int? nullableNumber;  
var number = nullableNumber!;
```



Mengakses Nullable Member

- Saat kita mengakses nullable member (property, method, operator), maka secara default Dart akan memberi peringatan untuk melakukan null check
- Namun Kita bisa mengakses nullable member secara aman, tanpa harus memaksa melakukan konversi, caranya dengan menggunakan tanda tanya (?)
- Namun konsekuensinya, ketika mengakses nullable member, hasil dari member tersebut bisa jadi null kalo datanya ternyata null



Kode : Mengakses Nullable Member

```
int? intNumber;  
double? doubleNumber = intNumber?.toDouble();  
  
print(doubleNumber);
```

For Loop



For Loop

- For adalah salah satu kata kunci yang bisa digunakan untuk melakukan perulangan
- Blok kode yang terdapat di dalam for akan selalu diulangi selama kondisi for terpenuhi



Sintak Perulangan For

```
for(init statement; kondisi; post statement){  
    // block perulangan  
}
```

- Init statement akan dieksekusi hanya sekali di awal sebelum perulangan
- Kondisi akan dilakukan pengecekan dalam setiap perulangan, jika true perulangan akan dilakukan, jika false perulangan akan berhenti
- Post statement akan dieksekusi setiap kali diakhir perulangan
- Init statement, Kondisi dan Post Statement tidak wajib diisi, jika Kondisi tidak diisi, berarti kondisi selalu bernilai true



Kode : Perulangan Tanpa Henti

```
for (;;) {  
    print('Perulangan Tanpa Henti');  
}
```



Kode : Perulangan Dengan Kondisi

```
var counter = 1;

for (; counter <= 10 ;) {
    print('Perulangan Ke-$counter');
    counter++;
}
```



Kode : Perulangan Dengan Init Statement

```
for (var counter = 1; counter <= 10 ;) {  
    print('Perulangan Ke-$counter');  
    counter++;  
}
```



Kode : Perulangan Dengan Post Statement

```
for (var counter = 1; counter <= 10; counter++) {  
    print('Perulangan Ke-$counter');  
}
```

While Loop



While Loop

- While loop adalah versi perulangan yang lebih sederhana dibanding for loop
- Di while loop, hanya terdapat kondisi perulangan, tanpa ada init statement dan post statement



Kode : While Loop

```
var counter = 1;

while (counter <= 10) {
    print('Perulangan ke-$counter');
    counter++;
}
```

Do While Loop



Do While Loop

- Do While loop adalah perulangan yang mirip dengan while
- Perbedaannya hanya pada pengecekan kondisi
- Pengecekan kondisi di while loop dilakukan di awal sebelum perulangan dilakukan, sedangkan di do while loop dilakukan setelah perulangan dilakukan
- Oleh karena itu dalam do while loop, minimal pasti sekali perulangan dilakukan walaupun kondisi tidak bernilai true



Kode : Do While Loop

```
var counter = 100;  
  
do {  
    print('Perulangan ke-$counter');  
    counter++;  
} while (counter <= 10);
```

Break dan Continue



Break & Continue

- Pada switch case, kita sudah mengenal kata kunci break, yaitu untuk menghentikan case dalam switch
- Sama dengan pada perulangan, break juga digunakan untuk menghentikan seluruh perulangan.
- Namun berbeda dengan continue, continue digunakan untuk menghentikan perulangan saat ini, lalu melanjutkan ke perulangan selanjutnya



Kode : Break

```
var counter = 1;

while (true) {
    print('Perulangan ke-$counter');
    counter++;

    if (counter > 10) {
        break;
    }
}
```



Kode : Continue

```
for (var counter = 1; counter <= 100; counter++) {  
    if (counter % 2 == 0) {  
        continue;  
    }  
  
    print('Perulangan Ganjil-$counter');  
}
```

—

For In



For In

- Kadang kita biasa mengakses data List menggunakan perulangan
- Mengakses data List menggunakan perulangan sangat bertele-tele, kita harus membuat counter, lalu mengakses List menggunakan counter yang kita buat
- Namun untungnya, terdapat perulangan for in, yang bisa digunakan untuk mengakses seluruh data di List secara otomatis



Kode : Tanpa For In

```
var array = <String>['Eko', 'Kurniawan', 'Khannedy'];  
  
for (var i = 0; i < array.length; i++) {  
    print(array[i]);  
}
```



Kode : Menggunakan For In

```
var array = <String>['Eko', 'Kurniawan', 'Khannedy'];  
  
for (var value in array) {  
    print(value);  
}
```

Function



Function

- Function adalah blok kode program yang akan berjalan saat kita panggil
- Sebelumnya kita sudah menggunakan method `print()` untuk menampilkan tulisan di console
- Untuk membuat function, kita bisa menggunakan kata kunci `void`, lalu diikuti dengan nama function, kurung `()` dan diakhiri dengan block
- Kita bisa memanggil function dengan menggunakan nama function lalu diikuti dengan kurung `()`
- Di bahasa pemrograman lain, Function juga disebut dengan Method



Kode : Function

```
void sayHello() {  
    print('Hello World');  
}  
  
void main() {  
    sayHello();  
    sayHello();  
}
```

Function Parameter



Function Parameter

- Kita bisa mengirim informasi ke function yang ingin kita panggil
- Untuk melakukan hal tersebut, kita perlu menambahkan parameter atau argument di function yang sudah kita buat
- Cara membuat parameter sama seperti cara membuat variabel
- Parameter ditempatkan di dalam kurung () di deklarasi function
- Parameter bisa lebih dari satu, jika lebih dari satu, harus dipisah menggunakan tanda koma
- Ketika memanggil function, kita bisa sebut nama function nya, lalu gunakan kurung (), jika terdapat parameter dalam kurung (), silahkan masukkan parameter sesuai dengan jumlah parameter nya

Kode : Function Parameter

```
void sayHello(String firstName, String lastName) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main(){  
    sayHello('Eko', 'Khannedy');  
    sayHello('Budi', 'Nugraha');  
}
```

Optional Parameter



Optional Parameter

- Secara default, parameter wajib dikirim ketika kita memanggil function
- Namun jika kita ingin membuat parameter yang optional, artinya tidak wajib dikirim, kita bisa wrap dalam kurung []
- Dan parameter optional haruslah nullable

Kode : Optional Parameter

```
void sayHello(String firstName, [String? lastName]) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main() {  
    sayHello('Eko');  
    sayHello('Eko', 'Khannedy');  
}
```



Default Value

- Jika optional parameter tidak ingin nullable, maka kita wajib menambahkan default value
- Caranya, setelah nama parameter, kita tambahkan = default value

Kode : Default Value

```
void sayHello(String firstName, [String lastName = '']) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main() {  
    sayHello('Eko');  
    sayHello('Eko', 'Khannedy');  
}
```

Named Parameter



Named Parameter

- Secara default, posisi parameter ketika kita memanggil function harus sesuai dengan posisi parameter di function tersebut
- Dart memiliki fitur dengan named parameter, dimana saat memanggil parameter kita bisa menyebutkan nama parameter nya, sehingga posisinya tidak perlu harus sesuai dengan posisi parameter nya
- Namun ketika membuat function nya, kita perlu melakukan perubahan ketika membuat parameter nya, yaitu dengan menggunakan kurung kurawal {}
- Secara default, named parameter adalah nullable, sehingga kita perlu tambahkan karakter ?

Kode : Named Parameter

```
void sayHello({String? firstName, String? lastName}) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main(){  
    sayHello(firstName: 'Eko', lastName: 'Khanendy');  
    sayHello(lastName: 'Nugraha', firstName: 'Budi');  
    sayHello();  
    sayHello(firstName: 'Eko');  
    sayHello(lastName: 'Eko');  
}
```




Default Parameter Value

- Karena secara default, named parameter adalah nullable, sehingga secara otomatis ketika memanggil function, kita tidak wajib mengirim parameter tersebut
- Agar nilai parameter tidak null, kita juga bisa memberikan default value dengan menambah = nilai default nya

Kode : Default Parameter Value

```
void sayHello({String? firstName, String lastName = 'Default'}) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main() {  
    sayHello(firstName: 'Eko', lastName: 'Khanendy');  
    sayHello(lastName: 'Nugraha', firstName: 'Budi');  
    sayHello();  
    sayHello(firstName: 'Eko');  
    sayHello(lastName: 'Eko');  
}
```



Required Parameter

- Pada named parameter, kita juga bisa memaksa sebuah parameter menjadi mandatory, sehingga kita memanggil function tersebut, parameter nya wajib ditambahkan
- Caranya kita bisa tambahkan kata kunci required di awal parameter



Required Parameter

```
void sayHello({required String firstName, String lastName = 'Default'}) {  
    print('Hello $firstName $lastName');  
}  
  
void main() {  
    sayHello(firstName: 'Eko', lastName: 'Khanendy');  
    sayHello(lastName: 'Nugraha', firstName: 'Budi');  
    sayHello(firstName: 'Budi');  
    sayHello(firstName: 'Eko');  
    sayHello(firstName: 'Budi', lastName: 'Eko');  
}
```

Function Return Value



Function Return Value

- Secara default, function itu menghasilkan value null, namun jika kita ingin, kita bisa membuat sebuah function yang mengembalikan nilai
- Agar function bisa menghasilkan value, kita harus mengubah kata kunci void dengan tipe data yang dihasilkan
- Dan di dalam block function, untuk menghasilkan nilai tersebut, kita harus menggunakan kata kunci return, lalu diikuti dengan data yang sesuai dengan tipe data yang sudah kita deklarasikan di function
- Kita hanya bisa menghasilkan 1 data di sebuah function, tidak bisa lebih dari satu



Kode : Function Return value

```
int sum(List<int> numbers) {  
    var total = 0;  
    for (var value in numbers) {  
        total += value;  
    }  
    return total;  
}  
  
void main() {  
    print(sum([10, 10, 10, 10, 10]));  
    print(sum([5, 5, 5, 5, 5]));  
}
```

Function Short Expression



Function Short Expression

- Dart mendukung function short expression
- Dimana jika terdapat sebuah function yang hanya satu baris, kita bisa meningkatkannya secara sederhana
- Untuk membuat function short expression, kita tidak butuh kurung {} dan juga tidak butuh kata kunci return



Kode : Function Short Expression

```
int sum(int first, int second) => first + second;
```

```
- void main() {  
    print(sum(10, 10));  
    print(sum(20, 20));  
- }
```

Inner Function



Inner Function

- Di Dart, kita bisa membuat inner function di dalam outer function
- Namun perlu diperhatikan, inner function yang dibuat di dalam outer function, hanya bisa diakses dari outer function saja, tidak bisa diakses dari luar outer function
- Untuk lebih detail tentang ini akan kita bahas di materi tentang Scope



Kode : Inner Function

```
void main(){  
  
    void sayHello(){  
        print('Hello Inner Function');  
    }  
  
    sayHello();  
    sayHello();  
}
```

Main Function



Main Function

- Kita sudah tahu dari awal, bahkan main function adalah function yang digunakan sebagai gerbang masuk aplikasi Dart
- Function main adalah function yang akan dijalankan pertama kali oleh Dart



Main Function Parameter

- Main function memiliki sebuah parameter optional, yaitu adalah arguments, dimana data parameter tersebut berupa List<String>
- Data List<String> tersebut diambil secara otomatis ketika kita menjalankan file dart menggunakan perintah :
dart namafile.dart arg1 arg2 arg3
dart namafile.dart "argument 1" "argument 2" "argument 3"

Kode : Main Function Parameter

```
>> void main(List<String> args) {  
    print('Arguments : $args');  
}
```

→ `belajar_dart_dasar` dart bin/main.dart

Arguments : []

→ `belajar_dart_dasar` dart bin/main.dart eko kurniawan khannedy

Arguments : [eko, kurniawan, khannedy]

→ `belajar_dart_dasar` dart bin/main.dart "eko kurniawan" "budi nugraha"

Arguments : [eko kurniawan, budi nugraha]

→ `belajar_dart_dasar`

Higher Order Function



Higher Order Function

- Higher-Order Function adalah function yang menggunakan function sebagai variable, parameter atau return value
- Penggunaan Higher-Order Function kadang berguna ketika kita ingin membuat function yang general dan ingin mendapatkan input yang flexible berupa function, yang bisa dideklarasikan oleh pengguna ketika memanggil function tersebut



Kode : Function as Parameter

```
void sayHello(String name, String Function(String) filter) {  
    var filteredName = filter(name);  
    print('Hi $filteredName');  
}
```



Kode : Higher Order Function

```
String filterBadWord(String name) {  
    if (name == 'gila') {  
        return '****';  
    } else {  
        return name;  
    }  
}  
  
> void main(){  
    sayHello('Eko', filterBadWord);  
    sayHello('gila', filterBadWord);  
}
```

Anonymous Function



Anonymous Function

- Kebanyakan function biasanya memiliki nama, seperti sayHello(), print() dan lain-lain
- Kita juga bisa membuat function yang tidak memiliki nama, atau disebut anonymous function. Di bahasa pemrograman lain ada yang memanggilnya lambda
- Pembuatan anonymous function mirip seperti function bisanya, namun yang membedakan adalah tidak ada nama function nya
- Biasanya anonymous function sering digunakan ketika memanggil function yang membutuhkan parameter berupa function



Kode : Anonymous Function as Variable

```
var upperFunction = (String name) {  
    return name.toUpperCase();  
};  
  
var lowerFunction = (String name) => name.toLowerCase();  
  
print(upperFunction('Eko'));  
print(lowerFunction('Eko'));
```


Kode : Anonymous Function as Parameter

```
void sayHello(String name, String Function(String) filter) {  
    var filteredName = filter(name);  
    print('Hi $filteredName');  
}  
  
void main() {  
    sayHello('Eko Kurniawan Khannedy', (name) {  
        return name.toUpperCase();  
    });  
    sayHello('Eko Kurniawan Khannedy', (String name) => name.toLowerCase());  
}
```



Scope



Scope

- Variable atau Function hanya bisa diakses di dalam area dimana mereka dibuat.
- Hal ini disebut scope
- Contoh, jika sebuah variable dibuat di function, maka hanya bisa diakses di method tersebut, atau jika dibuat didalam block, maka hanya bisa diakses didalam block tersebut

Kode : Scope

```
void main() {  
    var name = 'Eko';  
  
    void sayHello() {  
        var hello = 'Hello $name';  
        print(hello);  
    }  
  
    sayHello();  
    print(hello); // error tidak bisa diakses  
}
```

Closure



Closure

- Closure adalah kemampuan sebuah function atau anonymous function berinteraksi dengan data-data disekitarnya dalam scope yang sama
- Harap gunakan fitur closure ini dengan bijak saat kita membuat aplikasi



Kode : Closure

```
void main() {  
    var counter = 0;  
    void increment() {  
        print('Increment');  
        counter++;  
    }  
  
    increment();  
    increment();  
    print(counter);  
}
```

Recursive Function



Recursive Function

- Recursive function adalah function yang memanggil function dirinya sendiri
- Kadang dalam pekerjaan, kita sering menemui kasus dimana menggunakan recursive function lebih mudah dibandingkan tidak menggunakan recursive function
- Contoh kasus yang lebih mudah diselesaikan menggunakan recursive adalah Factorial



Kode : Factorial

```
int factorialLoop(int value) {  
    var result = 1;  
    for (var i = 1; i <= value; i++) {  
        result *= i;  
    }  
    return result;  
}
```



Kode : Factorial Recursive

```
int factorialRecursive(int value) {  
    if (value == 1) {  
        return 1;  
    } else {  
        return value * factorialRecursive(value - 1);  
    }  
}
```



Masalah Dengan Recursive

- Walaupun recursive function itu sangat menarik, namun kita perlu berhati-hati
- Jika recursive terlalu dalam, maka akan ada kemungkinan terjadi error StackOverflow, yaitu error dimana stack pemanggilan function terlalu banyak
- Kenapa problem ini bisa terjadi? Karena ketika kita memanggil function, Dart akan menyimpannya dalam stack, jika function tersebut memanggil function lain, maka stack akan menumpuk terus, dan jika terlalu dalam, maka stack akan terlalu besar, dan bisa menyebabkan error StackOverflow

Kode : Masalah Dengan Recursive

```
void loop(int value) {  
  if (value == 0) {  
    print('Selesai');  
  } else {  
    print('Loop-$value');  
    loop(value - 1);  
  }  
}
```

Unhandled exception:

Stack Overflow

```
#0      int.toString (dart:core-patch:  
#1      _StringBase._interpolate (dar  
#2      loop (file:///Users/khannedy/  
#3      loop (file:///Users/khannedy/  
#4      loop (file:///Users/khannedy/  
#5      loop (file:///Users/khannedy/  
#6      loop (file:///Users/khannedy/  
#7      loop (file:///Users/khannedy/
```

Materi Selanjutnya



Materi Selanjutnya

- Dart Object Oriented Programming
- Dart Standard Library
- Dart Packages
- Dart Unit Test
- Dart Async