

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL XIII
Networking**



**Disusun Oleh :
Satria Ariq Adelard
Dompas/2211104033 SE 06 2**

**Asisten Praktikum :
Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru
Aisyah Hasna Aulia**

**Dosen Pengampu :
Yudha Islami Sulistya**

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2024**

1. GUIDED

Source Code

- main.dart

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:pertemuan13/state.dart';

void main() async {
  runApp(const MyApp());
}

String? token;

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Map',
      theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.orange),
      home: HomePage(),
    );
  }
}
```

- state.dart

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:get/get.dart';

/// Controller untuk mengelola state counter
class CounterController extends GetxController {
  // Variabel untuk menyimpan nilai counter
  var counter = 0.obs;

  // Fungsi untuk menambah nilai counter
  void increment() {
    counter++;
  }

  // Fungsi untuk mereset nilai counter
  void reset() {
    counter.value = 0;
  }
}

class HomePage extends StatelessWidget {
  final CounterController controller = Get.put(CounterController());

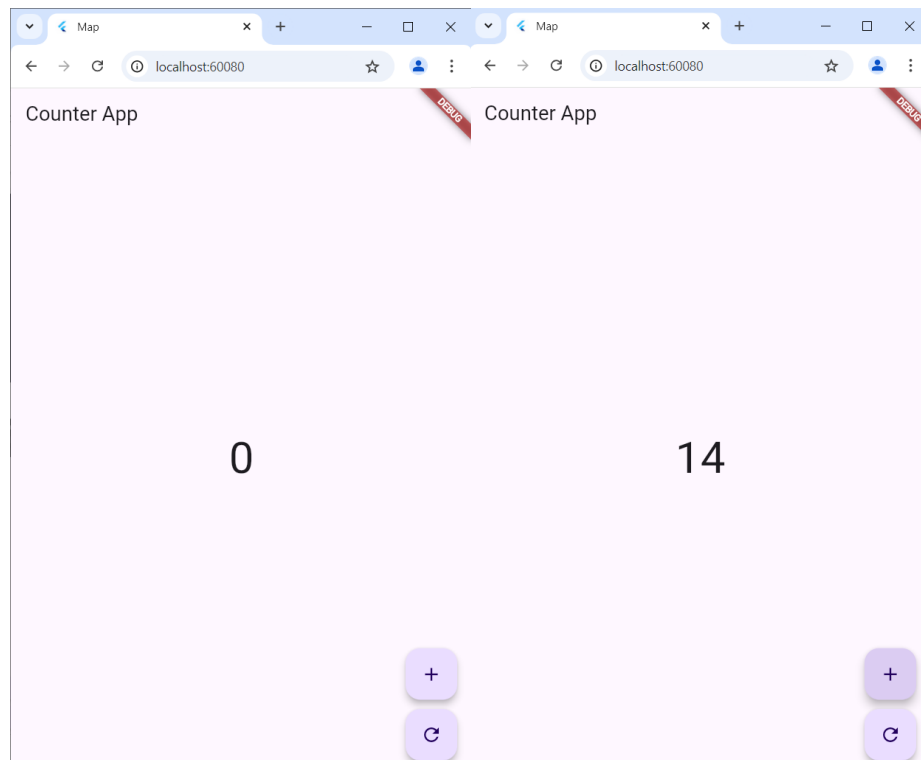
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
```

```

appBar: AppBar(title: const Text("Counter App")),
body: Center(
  child: Obx(() {
    // Menampilkan nilai counter
    return Text(
      "${controller.counter}",
      style: const TextStyle(fontSize: 48),
    );
  }),
),
floatingActionButton: Column(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.end,
  children: [
    FloatingActionButton(
      onPressed: () {
        // Menambah nilai counter
        controller.increment();
      },
      child: const Icon(Icons.add),
    ),
    const SizedBox(height: 10),
    FloatingActionButton(
      onPressed: () {
        // Mereset nilai counter
        controller.reset();
      },
      child: const Icon(Icons.refresh),
    ),
  ],
),
);
}
}

```

Output



Deskripsi

Kode di atas merupakan implementasi aplikasi Flutter sederhana dengan menggunakan GetX untuk pengelolaan state. Aplikasi ini menampilkan sebuah counter yang bisa dinaikkan nilainya atau direset. **CounterController** adalah kelas yang bertugas menyimpan dan memodifikasi nilai counter. Counter tersebut berupa variabel reaktif (dideklarasikan dengan `.obs`), sehingga perubahan nilainya secara otomatis memperbarui UI.

Widget utama, **MyHome**, menggunakan `Get.put(CounterController())` untuk menginisialisasi controller. Tampilan diperbarui secara otomatis menggunakan widget **Obx**, yang merender ulang UI setiap kali nilai counter berubah. Aplikasi ini menyediakan dua tombol **FloatingActionButton** di bagian bawah: satu untuk meningkatkan nilai counter dan satu lagi untuk mengatur ulang nilainya ke 0. Aplikasi menggunakan **MaterialApp** sebagai root widget dengan konfigurasi minimal dan tanpa menampilkan banner debug.