

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
(Manajemen State dengan GetX)



Nama : ANDINI AULIA PUTRI

NIM : 230605110059

Kelas : E

Tanggal : 16 Oktober 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

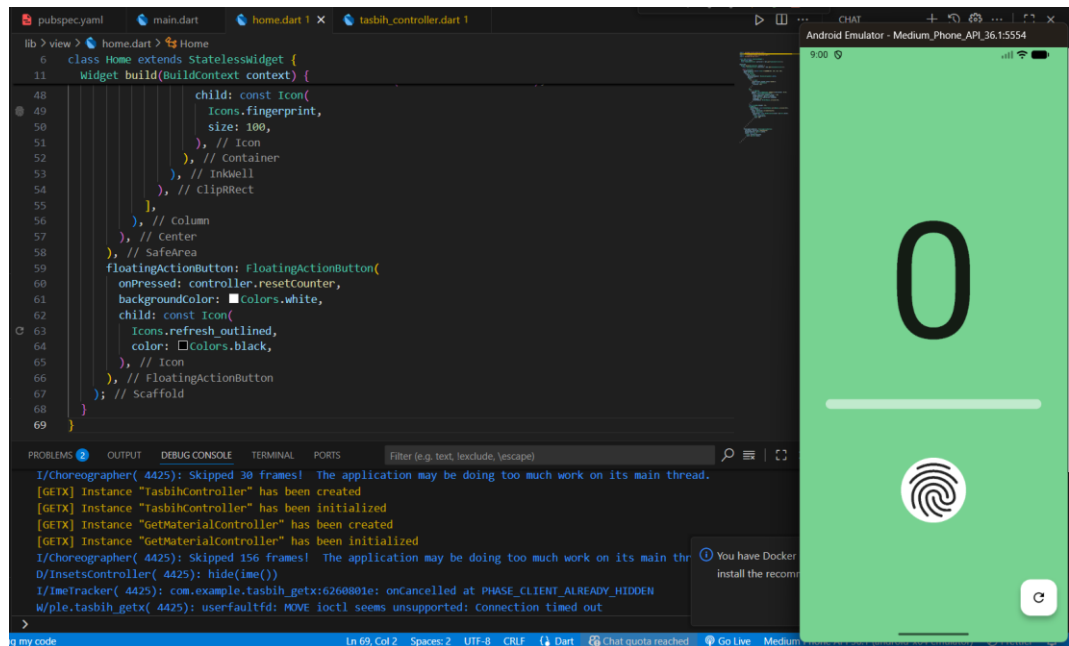
Memahami cara mengelola dan memperbarui data (state) dalam aplikasi Flutter secara efisien menggunakan pendekatan reaktif dari GetX. Melalui modul ini, mahasiswa belajar membedakan penggunaan `setState()` dengan variabel reaktif `.obs`, mengimplementasikan controller untuk memisahkan logika dari tampilan, serta menggunakan widget `Obx` agar UI dapat otomatis memperbarui diri ketika data berubah. Dengan demikian, mahasiswa mampu membuat aplikasi Flutter yang lebih responsif, terstruktur, dan mudah dipelihara.

II. Langkah Kerja

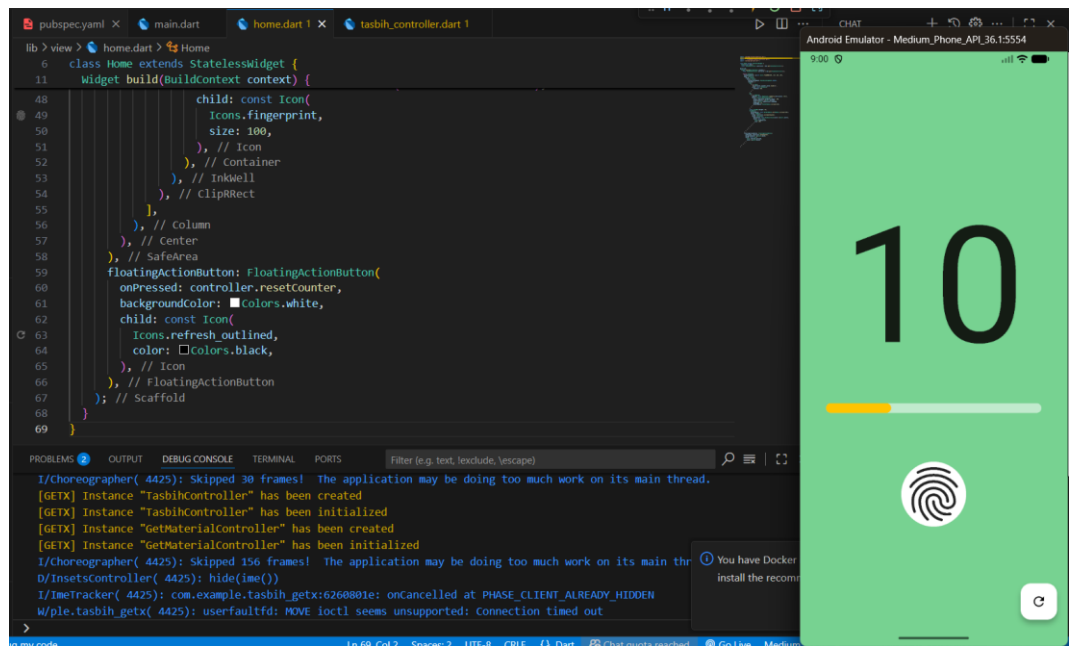
1. Membuat proyek Flutter baru dengan nama `getx_app`.
2. Menambahkan dependensi pada file `pubspec.yaml`.
3. Membuat struktur folder yang terdiri atas `model`, `view`, dan `viewmodel`.
4. Membuat kelas `TasbihController` yang berisi variabel reaktif `counter` dan `progress`, serta
5. method `incrementCounter()` dan `resetCounter()`.
6. Menghubungkan controller dengan tampilan menggunakan widget `Obx`.
7. Menjalankan aplikasi untuk melihat perubahan nilai `counter` dan `progress bar` secara real time.

III. Screenshot Hasil

1. Screenshot 1: tampilan sebelum count



2. Screenshot 2: Tampilan setelah count



IV. Kesimpulan

- GetX mempermudah pengelolaan state pada aplikasi Flutter dengan pendekatan reaktif.

- Variabel reaktif `.obs` memungkinkan tampilan (UI) diperbarui otomatis saat data berubah tanpa perlu `setState()`.
- Widget `Obx` digunakan untuk memantau perubahan data dan membangun ulang tampilan secara real-time.
- Controller memisahkan logika bisnis dari tampilan sehingga kode menjadi lebih terstruktur dan mudah dipelihara.
- Dengan `GetX`, aplikasi Flutter menjadi lebih responsif, efisien, dan mudah dikembangkan.