

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
(Pengenal Mobile Programming dan Setup Lingkungan)



Nama : Moch. Darul Gusti Alief

NIM : 230605110054

Kelas : E

Tanggal : 4 September 2025

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

I. Tujuan

Membiasakan diri dalam menggunakan proyek flutter awal, melakukan perubahan kode, serta menguji aplikasi baik di emulator maupun pada perangkat android nyata.

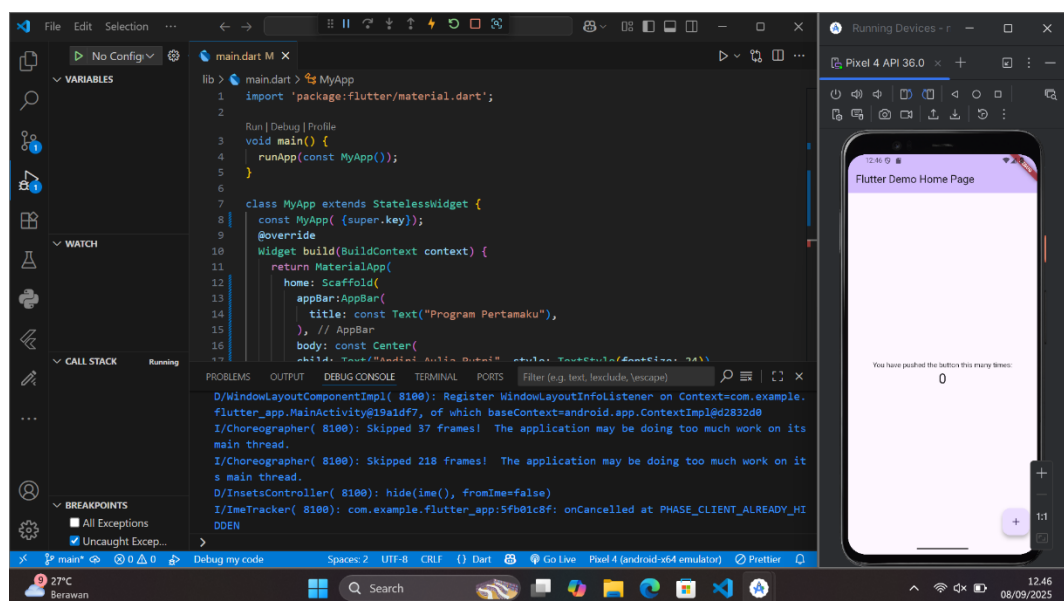
II. Langkah Kerja

Uraikan langkah-langkah praktikum yang dilakukan, tanpa menuliskan detail teknis yang sudah ada di modul.

1. Membuat proyek Flutter baru.
2. Menjalankan aplikasi default pada emulator.
3. Memodifikasi teks AppBar dan tampilan “Hello World” menjadi “Program Pertamaku” dan nama masing-masing.
4. Melakukan uji aplikasi pada virtual device di android studio
5. Melakukan uji aplikasi pada smartphone melalui USB debugging
6. Mencatat waktu eksekusi aplikasi pada kedua.

III. Screenshot Hasil

1. Screenshot 1: Tampilan aplikasi di emulator.



Tampilan awal aplikasi flutter pada virtual device.

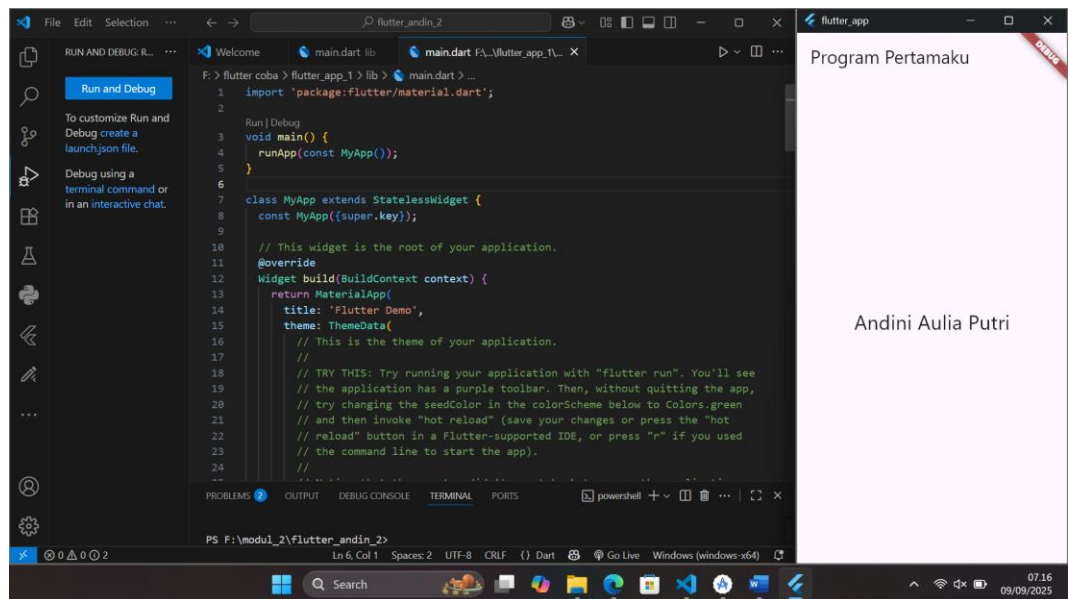
2. Screenshot 2: Tampilan aplikasi di smartphone Android.



Tampilan awal aplikasi flutter pada android device.

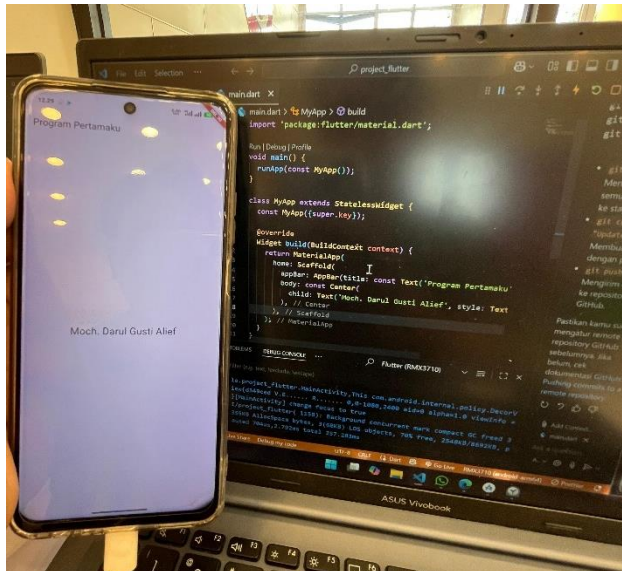
3. Screenshot 3: Perubahan teks AppBar dan isi body setelah modifikasi.

- Virtual Device



Pada virtual device, waktu yang dibutuhkan dari aplikasi pertama kali di tampilkan hingga tampil di layar adalah 36 detik.

- Android Device



Sedangkan pada android device, waktu yang dibutuhkan dari aplikasi pertama kali di tampilkan hingga tampil di layar adalah 46 detik.

IV. Kesimpulan

Dari praktikum ini dapat disimpulkan untuk instalasi dan konfigurasi aplikasi flutter yang dapat dijalankan di emulator dan perangkat nyata. Praktikum ini memberikan pemahaman tentang mengenai penggunaan perintah dasar flutter, konfigurasi environment SDK, serta menghubungkan perangkat fisik ke aplikasi flutter menggunakan USB debugging. Selain itu, memahami modifikasi kode sederhana dan mengujinya di perangkat emulator dan perangkat nyata, serta membandingkan performa antara emulator dan perangkat nyata.