

**LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING**  
**(Desain GUI, Navigasi, dan Integrasi API dengan JSON Serialization di**  
**Flutter)**



Nama : ANDINI AULIA PUTRI

NIM : 230605110059

Kelas : E

Tanggal : 09 Oktober 2025

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**

## **GANJIL 2025/2026**

### **I. Tujuan**

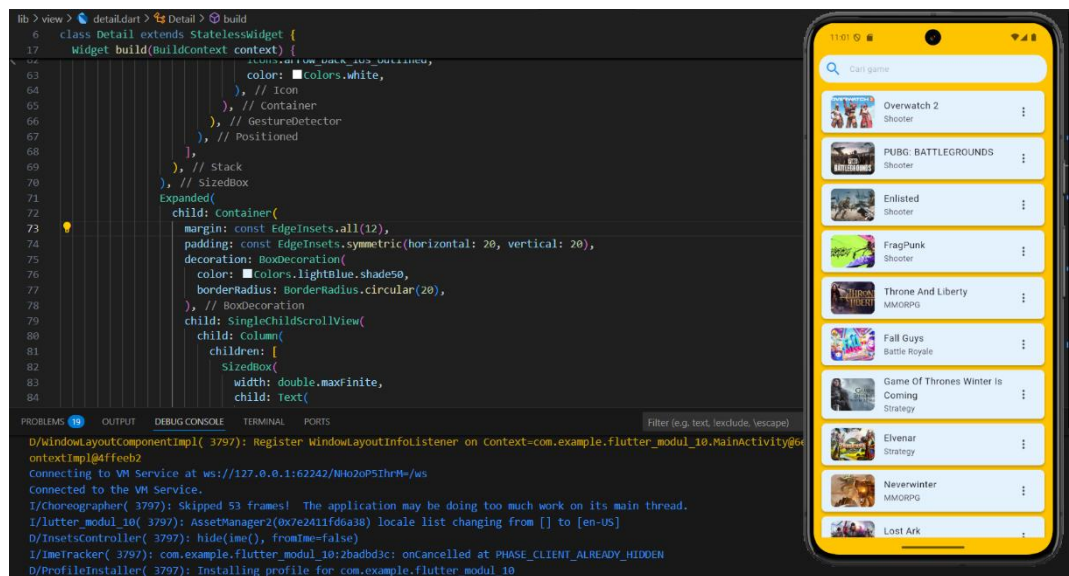
1. Mendesain antarmuka (GUI) aplikasi Flutter yang interaktif dan responsif.
2. Menerapkan sistem navigasi antarhalaman menggunakan mekanisme *named route*.
3. Membuat model data dengan JSON *serialization* dan *deserialization*.
4. Mengintegrasikan data dari API eksternal ke dalam aplikasi menggunakan paket http.
5. Menampilkan data hasil permintaan API ke layar aplikasi dengan tata letak yang rapi dan dinamis.

### **II. Langkah Kerja**

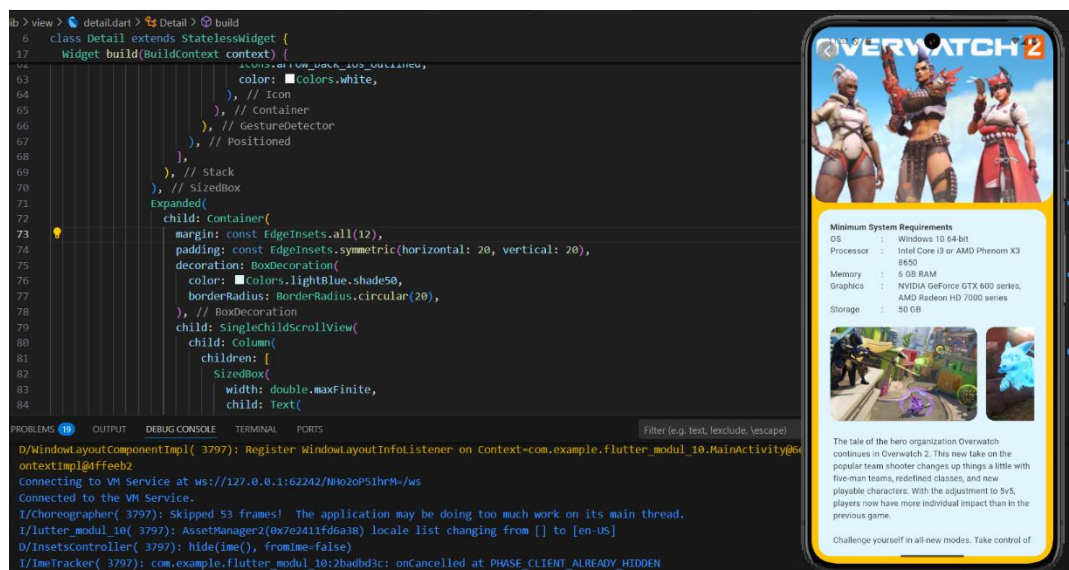
1. Mendesain antarmuka (GUI) aplikasi Flutter yang interaktif dan responsif.
2. Menerapkan sistem navigasi antarhalaman menggunakan mekanisme *named route*.
3. Membuat model data dengan JSON *serialization* dan *deserialization*.
4. Mengintegrasikan data dari API eksternal ke dalam aplikasi menggunakan paket http.
5. Menampilkan data hasil permintaan API ke layar aplikasi dengan tata letak yang rapi dan dinamis.

### **III. Screenshot Hasil**

1. Screenshot 1: Halaman awal list game



## 2. Screenshot 2: Halaman kedua detail game



Halaman detail game yang akan muncul ketika salah satu game dari list ditekan. Didalamnya akan menampilkan *minimum system requirement*, screenshoot game, dan deskripsi game.

## IV. Kesimpulan

- Widget FutureBuilder mempermudah menampilkan data dari API secara asinkron, termasuk status loading dan error.

- Widget `ListView.builder` dan `Card` digunakan untuk membuat daftar item game yang rapi dan dinamis.
- Navigasi antar halaman (Home → Detail) dapat dilakukan dengan `Navigator.push` atau `Navigator.pushNamed` dengan mengirim data.
- Model data `Game` dan `DetailGame` dengan `json_serializable` mempermudah konversi JSON ke objek Dart.