




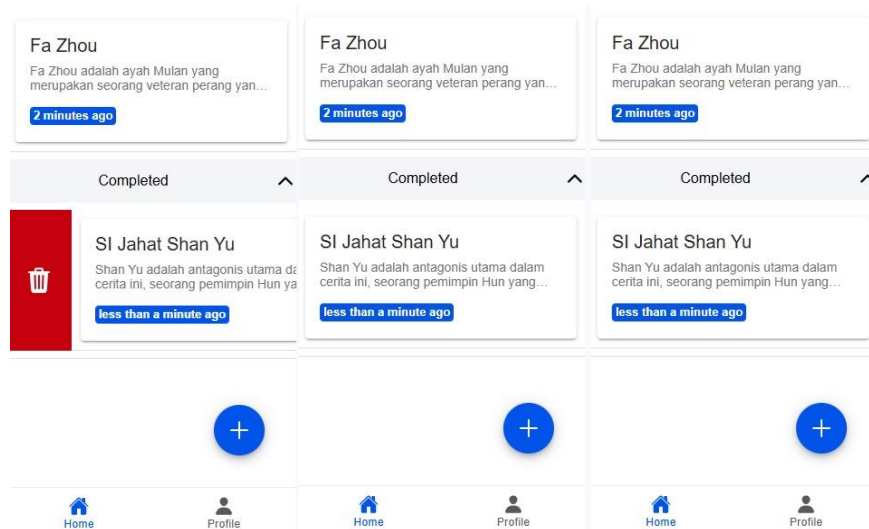
Nama : Athifa Nathania
NIM : H1D022031
Mata Kuliah : Praktikum Mobile
Shift Lama/Baru : D/F

RESPONSI II

Studi Kasus Pahlawan Kekaisaran (Mulan)

Responsi Praktikum Pemrograman Mobile

 SIGN IN WITH GOOGLE



× Edit Hero

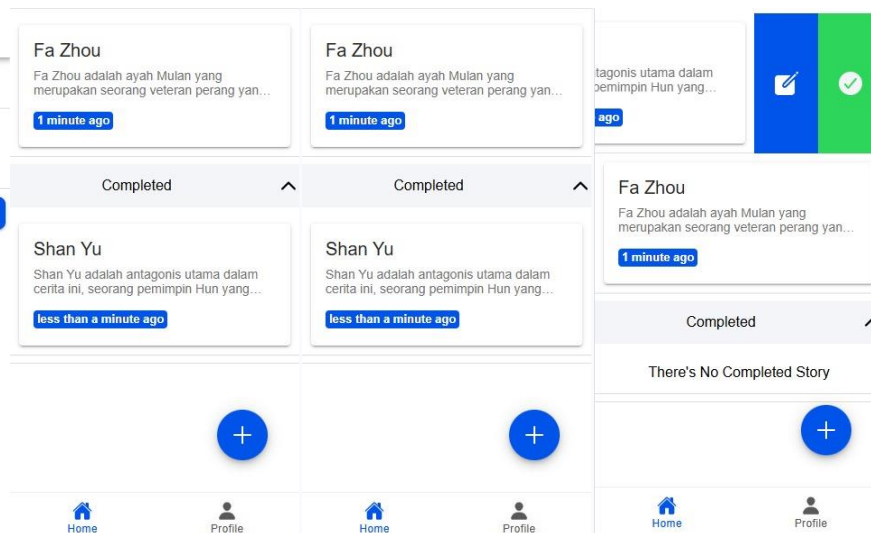
Name of The Hero

SI Jahat Shan Yu

Story

Shan Yu adalah antagonis utama dalam cerita ini, seorang pemimpin Hun yang kejam dan bertekad untuk menaklukkan China. Dia memiliki tentara yang sangat kuat.

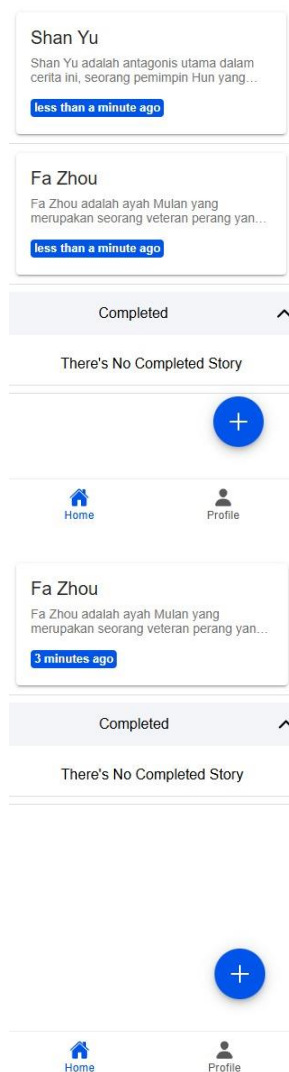
EDIT HERO





Nama : Athifa Nathania
NIM : H1D022031
Mata Kuliah : Praktikum Mobile
Shift Lama/Baru : D/F

RESPONSI II



- **Login** Pengguna masuk menggunakan akun Google. Dengan menekan tombol masuk, aplikasi memanggil fungsi `loginWithGoogle` dari `authStore` untuk melakukan autentikasi. Setelah berhasil, pengguna akan diarahkan untuk melanjutkan proses login menggunakan Google.
- **Membaca Data** Setelah login berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman utama yang menampilkan data dari Firestore. Data ini ditampilkan dalam bentuk daftar "todos"



Nama : Athifa Nathania
NIM : H1D022031
Mata Kuliah : Praktikum Mobile
Shift Lama/Baru : D/F

RESPONSI II

menggunakan komponen `ion-list`. Fungsi `loadTodos` bertugas mengambil dan menampilkan data dari Firestore.

- **Menambahkan Data** Di halaman utama, terdapat tombol “+” yang ketika ditekan akan membuka modal input. Modal tersebut memiliki dua kolom formulir untuk diisi oleh pengguna: “Pahlawan” dan “Kisah”. Setelah mengisi, pengguna menekan tombol “add todos” untuk menambahkan data tersebut ke Firestore melalui fungsi `handleSubmit`.
- **Mengedit Data** Pengguna dapat mengedit data di halaman utama dengan memilih item yang ingin diubah. Dengan melakukan geser ke kiri, tombol edit akan muncul, yang membuka modal edit. Pengguna dapat mengubah data dan mengirimkan perubahan tersebut ke Firestore dengan menekan tombol “edit todo”. Fungsi `handleSubmit` akan memeriksa apakah ID sudah ada untuk membedakan antara create dan edit.
- **Menghapus Data** Untuk menghapus data, pengguna cukup menggeser card ke kanan pada item yang dipilih. Fungsi `showDeleteAlert` akan muncul sebagai konfirmasi penghapusan. Setelah pengguna mengkonfirmasi, data tersebut akan dihapus melalui pemanggilan fungsi `handleDelete`.



Nama : Athifa Nathania
NIM : H1D022031
Mata Kuliah : Praktikum Mobile
Shift Lama/Baru : D/F

RESPONSI II

SOAL:

1. Apa itu Ionic Framework? Jelaskan dua keunggulan utama menggunakan Ionic dalam pengembangan aplikasi mobile.
2. Sebutkan dan jelaskan dua komponen UI yang akan Anda gunakan dalam aplikasi ini!
3. Sebutkan framework yang sudah kalian pelajari (selain Ionic) dan berikan keunggulannya!

Jawaban:

1. Ionic Framework adalah framework open-source untuk membangun aplikasi mobile dengan teknologi web (HTML, CSS, JavaScript) yang dapat berjalan di Android, iOS, dan desktop.

Keunggulan utama:

- Pengembangan Lintas Platform: Satu kode untuk semua platform.
- Komponen UI Responsif: Komponen siap pakai yang mengikuti desain material dan human interface.

2. IonCard: komponen yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk kartu. Komponen ini sering digunakan untuk menampilkan data yang lebih terstruktur, seperti gambar, judul, teks, atau link. IonCard sangat cocok untuk aplikasi yang menampilkan daftar produk, profil pengguna, atau artikel.

IonButton: komponen tombol yang digunakan untuk aksi atau navigasi di aplikasi. Tombol ini bisa di-customize dengan berbagai ukuran, warna, dan ikon untuk memberikan interaksi yang jelas kepada pengguna. IonButton bisa digunakan untuk berbagai keperluan, seperti mengirim data, memulai proses, atau membuka halaman baru.

3. **Flutter:**

- a. **Performa Tinggi:** Kode langsung dikompilasi ke native.
- b. **Hot Reload:** Melihat perubahan langsung tanpa restart.

React Native:

- c. **Kompilasi ke Native Code:** Memperoleh kinerja optimal dengan kode JavaScript.
- d. **Reusability of Code:** Gunakan kode yang sama di Android dan iOS.