

Nama : Demo Susanto

NIM : 181011401002

Kelas : 06TPLE011

UAS Mobile Programming

Lampiran : Bukti Pembayaran & Kartu Ujian



**YAYASAN SASMITA JAYA
UNIVERSITAS PAMULANG
DATA PEMBAYARAN SEMESTER GENAP 2020/2021**

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA MAHASISWA : DEMO SUSANTO
NIM : 181011401002
SHIFT : REGULER C

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
1	2020113288302201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2021-01-26 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
2	2020113288302301	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-02-27 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
3	2020113288302401	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-03-25 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
4	2020113288300501	4	UTS	350000	LUNAS	2021-04-23 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
5	2020113288302501	5	SKS4	300000	LUNAS	2021-05-25 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
6	2020113288302601	6	SKS5	300000	LUNAS	2021-05-25 00:00:00.000	NEWMOBILE	Bank BNI
7	2020113288302701	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
8	2020113288300401	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
9	2020113288300601	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML BAYAR	STATUS BAYAR	TGL BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
----	---------------	---------	------------	-----------	--------------	-----------	---------	--------------



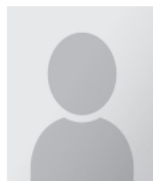
**UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 404050831405**

FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA : DEMO SUSANTO
NIM : 181011401002
SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1	-			06TPLE011	KOMPUTER GRAFIK I	
2	-			06TPLE011	KERJA PRAKTEK	
3	-			06TPLE011	MOBILE PROGRAMMING	

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

1. Peserta ujian harus berpakaian rapi, sopan dan memakai jaket Almamater
2. Peserta ujian sudah berada di ruangan sepuluh menit sebelum ujian dimulai
3. Peserta ujian yang terlambat diperkenankan mengikuti ujian setelah mendapat ijin, tanpa perpanjangan waktu
4. Peserta ujian hanya diperkenankan membawa alat-alat yang ditentukan oleh panitia ujian
5. Peserta ujian dilarang membantu teman, mencontoh dari teman dan tindakan-lindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik



Pamulang, 04 Juni 2021
Ketua Panitia Ujian

UBAID AL FARUQ, S.Pd., M. Pd
NIDK. 0418028702

Jawab :

1. Mobile Programming

Pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan aplikasi diperangkat mobile. Pemrograman mobile merupakan gabungan antara kata " **pemrograman** " dan " **mobile** ". Istilah lainnya yaitu **mobile programming**. Pemrograman ini secara singkat memiliki makna proses menulis kode-kode program untuk membuat aplikasi yang ditujukan untuk perangkat bergerak (*Mobile*).

2. User Interface (UI)

User interface (antar muka pengguna) merupakan bentuk tampilan yang berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna (user) dengan aplikasi atau system operasi, sehingga pengguna (user) dapat mengerti dan berkomunikasi. Dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Untuk aplikasi yang menekankan pada kecepatan proses dan ditujukan untuk pangguna (user) dengan pengetahuan lebih baik, biasanya dibuat bentuk teks. Sedangkan untuk aplikasi yang ditujukan untuk pengguna akhir (end user) dan lebih menekankan user friendly, maka digunakan bentuk grafis.

3. API (Application Programming Interface)

Application Programming Interface atau **API** adalah sebuah antarmuka yang digunakan untuk menghubungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi yang lain. Peran dari **API** adalah untuk sebagai perantara yang menghubungkan aplikasi berbeda, baik dari platform yang sama maupun lintas platform. API juga bermanfaat untuk membangun aplikasi yang fungsional, efisien, dan meringankan beban server.

4. Native & Hybrid

Aplikasi native adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu. **Aplikasi hybrid** adalah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi kode native pada platform seperti iOS atau Android.

Keuntungan membangun aplikasi hybrid diantaranya pemeliharaan project menjadi semakin mudah jika dibandingkan dengan aplikasi native. Aplikasi hybrid juga, bisa dibangun secara cepat untuk keperluan cross platform dan dana yang bisa menjadi lebih hemat jika dibandingkan dengan native.

5. Tidak ada soal/pertanyaan.

6. Github

Manajemen proyek dan sistem versioning code sekaligus platform jaringan sosial yang dirancang khusus bagi para developer. Dengan platform ini, Anda bisa bekerja bersama-sama dengan rekan dari berbagai belahan dunia, merencanakan proyek, dan bahkan tracking (melacak) pekerjaan Anda.

7. 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

8. 4 times two is 8

4 times four is 16

2 x 2 x 2 is 8

```
9. Class YourModel {  
    String YourVar;  
    YourModel({this.YourVar});  
  
    YourModel.fromJson(Map<String, dynamic>json) {  
        YourVar = json['key']  
    }  
}  
  
// Get data json dari API  
final res = await client.post(uri, body: bodyString);  
  
// Decode data json  
var resJson = json.decode(res.body.toString());  
  
// Parsing data json  
final result = YourModel.fromJson(res);
```