

Nama : Eko Santoso
Nim : 181011400974

Kelas
Mata
Kuliah

: 06TPLE010
: Mobile Programming

JAWABAN UAS MOBILE PROGRAMMING!

my.unpam.ac.id/ujian

UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 723156705835

FAKULTAS : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA : EKO SANTOSO
NIM : 181011400974
SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1				06TPLE010	TEKNIK KOMPLASI	
2				06TPLE010	KERJA PRAKTEK	
3				06TPLE010	MOBILE PROGRAMMING	

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

1. Peserta ujian harus berpakaian rapi, sopan dan memakai jaket Almamater
2. Peserta ujian sudah harus 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 tulis yang ditentukan oleh panitia ujian
5. Peserta ujian dilarang membantu teman, mencontek dari teman dan tindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik

Pamulang, 08 April 2021
Kelas Pemula Ujian

Dr. E. NURZAMAN AM, M.M., M. Si
NIDK. 0011520016

Print 1 page

Destination: Save as PDF

Pages: All

Pages per sheet: 1

Save Cancel

Kelas

06TPLE010

06TPLE010

06TPLE010

S dapat
gan

DISMISS

my.unpam.ac.id/keuangan

Keuangan

Nama: EKO SANTOSO

Program Studi: TEKNIK INFORMATIKA

Semester: GENAP 2020/2021

Data Tagihan Semester

No Tagihan	No Urut	Pembayaran	Jumlah Bayar	Status Bayar	Tanggal Bayar	Channel Bayar	Tempat Bayar
2020113289102201	1	Registrasi	350000	LUNAS	2021-02-03 17:54:46.392	IBANKING	Bank MANDIRI
2020113289102301	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-03-03 19:32:01.432	IBANKING	Bank MANDIRI
2020113289102401	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-03-13 07:45:56.166	IBANKING	Bank MANDIRI
2020113289100501	4	UTS	350000	LUNAS	2021-04-04 09:12:42.279	IBANKING	Bank MANDIRI
2020113289102501	5	SKS4	300000	BELUM LUNAS			
2020113289102601	6	SKS5	300000	BELUM LUNAS			
2020113289102701	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
2020113289100401	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
2020113289100601	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

1. Mobile programming adalah proses pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile baik aplikasi yang bersifat offline maupun online.
2. User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. User interface sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience.
3. Application Programming Interface atau API adalah sebuah antarmuka yang digunakan untuk menghubungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi yang lain. Peran dari API adalah sebagai perantara antar berbagai aplikasi berbeda, baik dalam satu platform yang sama atau lintas platform.
4. Aplikasi native adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik dan hanya dapat digunakan di platform tertentu.
Aplikasi hybrid adalah aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman web dengan bantuan software development kit (SDK) native dari berbagai platform sistem operasi.
5. Tidak ada soal
6. Github berfungsi untuk menyimpan

repository 7. 0

1
2
3
4
5
6
7
8
9

8. 4 times two is 8
4 times two 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];
```

```
    }  
  }  
  // example get data json from API  
  final response = await client.post(uri, body: bodyString);  
  // decode json  
  var responseJson = json.decode(response.body.toString());  
  // parsing json  
  final result = YourModel.fromJson(response);
```