

**UJIAN TENGAH SEMSTER
MOBILE PROGRAMMING**



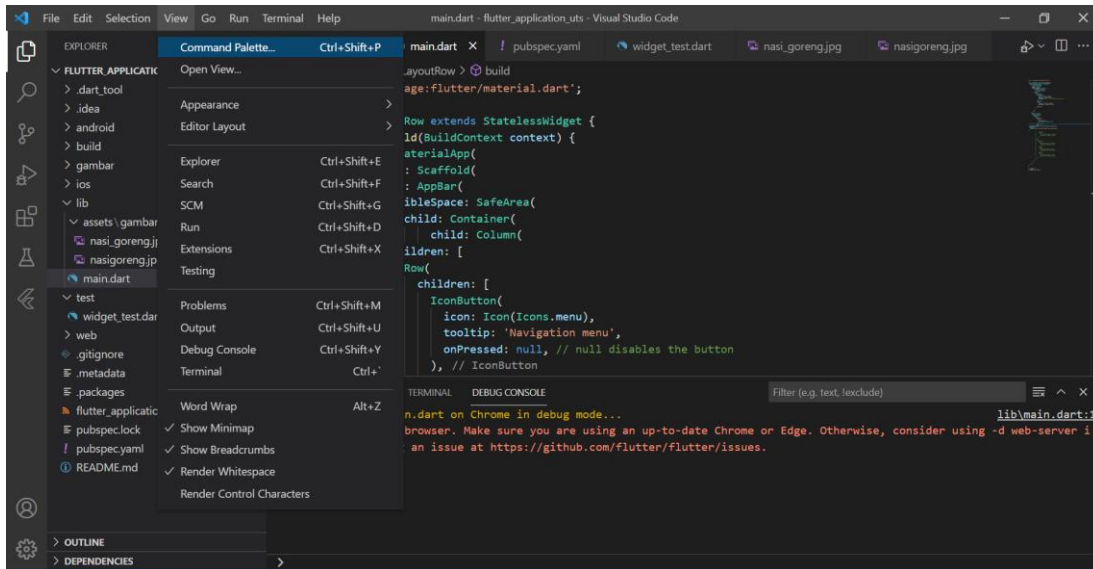
**DISUSUN OLEH:
HAIRUL RAMBE
202013014**

**DOSEN PENGAMPU:
SLAMET TRIYANTO ST**

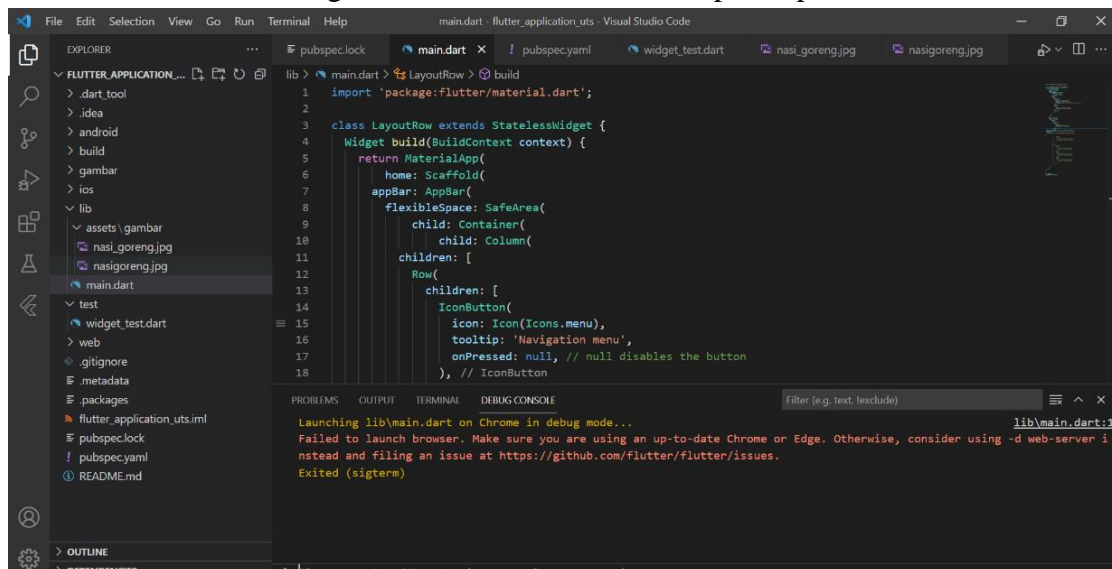
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

LANGKAH KERJA!

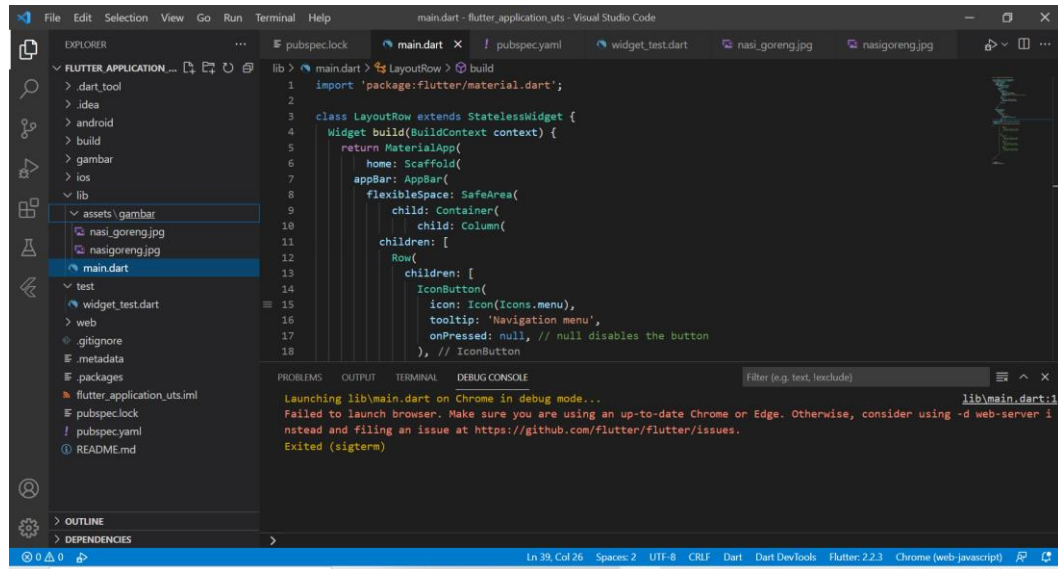
1. Pertama yaitu, Buka aplikasi flutter, visual studiocode. Setelah itu, klik view pilih command palette atau bisa juga ctrl+Shift+P.



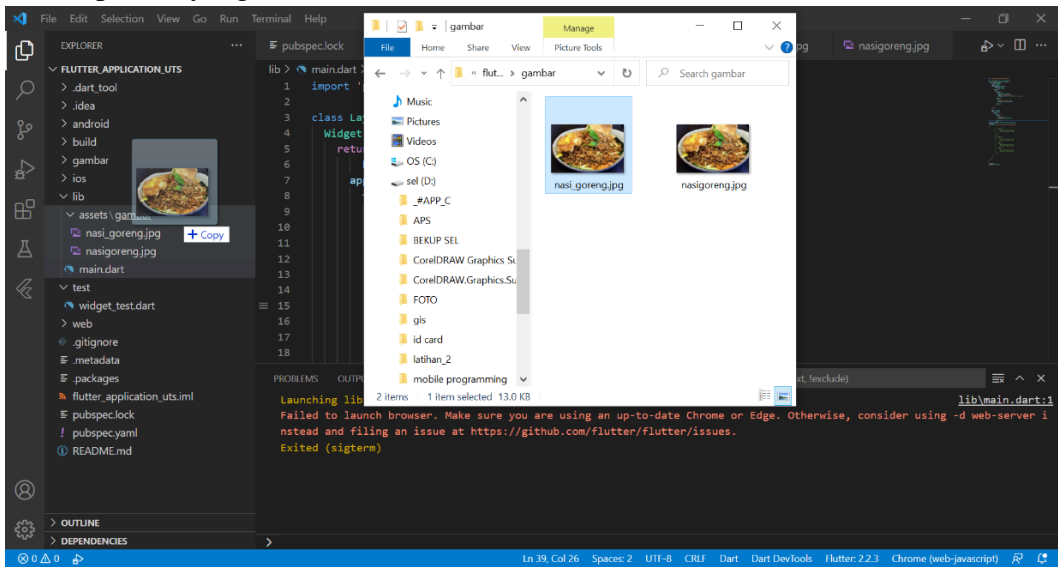
2. Yang kedua yaitu, Masukkan source code seperti yang ada pada modul 3, yang membahas tentang menambah baris dan kolom pada aplikasi flutter.



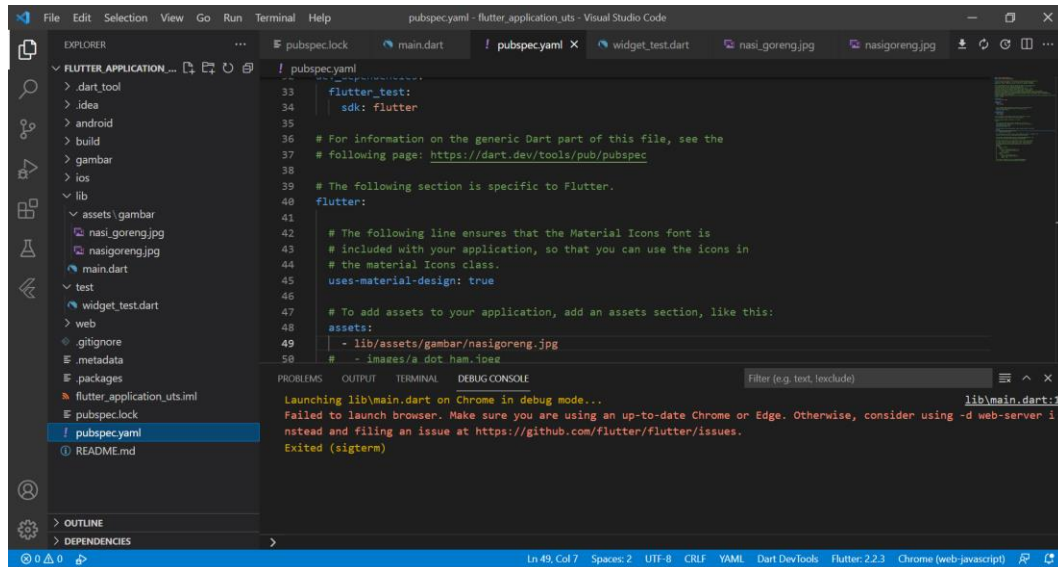
3. Yang ketiga yaitu, buat folder baru pada bagian **lib** di dalam **lib** buat folder baru dengan nama **assets** dan di dalam folder **assets** buat folder **gambar**. Karena kita akan memasukkan gambar.



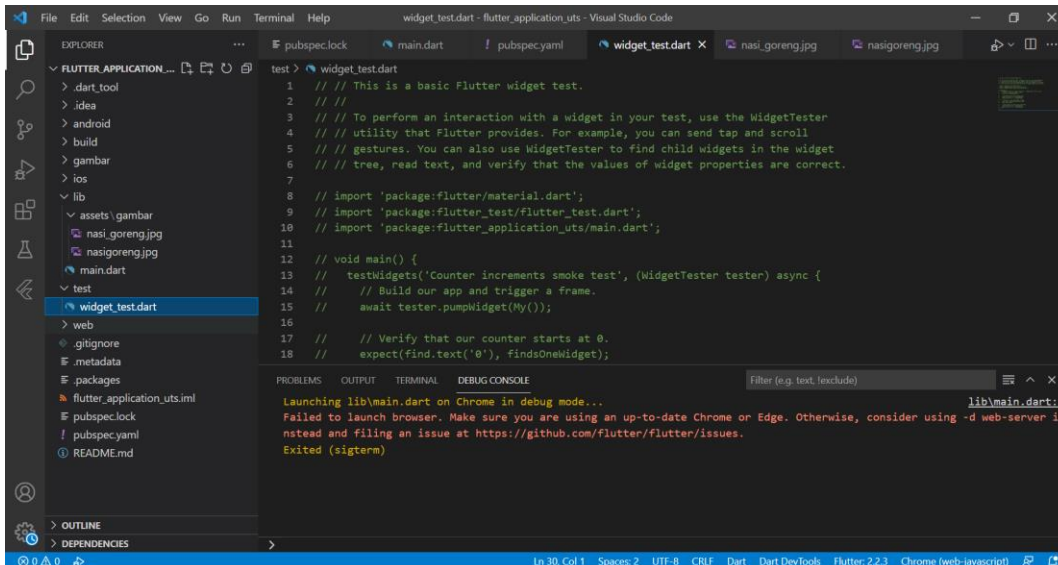
4. Yang keempat yaitu, masukan gambar yang telah diletakan dalam satu folder aplikasi yang akan dibuat.



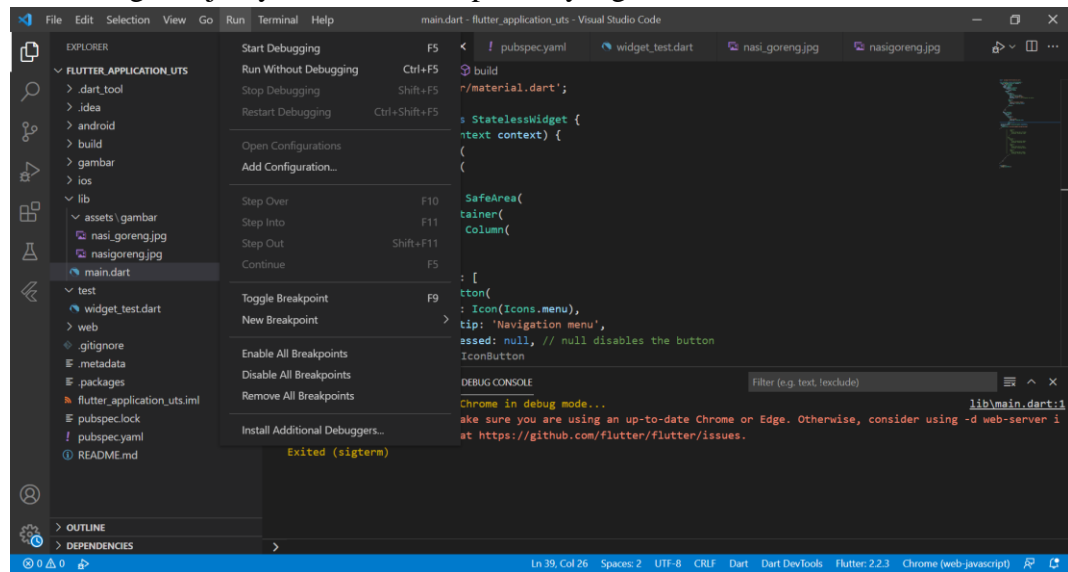
5. Yang kelima yaitu, buka bagian pubspec.yaml pada bagian tools yang ada disamping aplikasi. Setelah itu buatlah line **assets** dengan memasukkan nama gambar yang akan di masukan, atau gambar yang telah di copy pada folder assets di atas. Dengan tujuan agar gambar yang akan dimasukan terbaca oleh local host.



6. Yang keenam yaitu, untuk widget_test.dart di beri komentar saja.



7. Yang ketujuh yaitu, Jalankan aplikasi yang dibuat



8. Hasil dari aplikasi

