

# Mobile Application

## Tugas #1



Dibuat Oleh :

Nama : Muhamad Faisal Halim  
NIM : 19.240.0163  
Kelas : 4P43  
Mata kuliah : Mobile Applications

Sekolah Tinggi Manajemen informatika dan Komputer  
Widya Pratama Pekalongan  
Jl. Patriot No. 25 Pekalongan Utara

## Ketentuan

---

```
Console
===== Mobil =====
|| Type = AVANZA      ||
|| Warna = HITAM      ||
|| Transmisi = MANUAL ||
|| Tempat Duduk = 7 Kursi ||
|| Keluaran Tahun = 2012 ||
=====
```

1. Buatlah class mobil dengan variabel type, warna, transmisi, tempat duduk dan tahun
2. Rangkailah sehingga tampak seperti gambar diatas
3. Rangkumlah pembuatan class mobil dari awal sampai akhir
4. Sertakan penjelasan bagian-bagian dari bahasa pemrograman Dart
5. Kumpulkan dalam bentuk pdf

## Langkah-langkah

---

1. pertama buka [dartpad](#) untuk menjalankan kode dart yang akan dibuat
2. buat fungsi **main()** dan buat **class Mobil** dibawah fungsi main tadi.
3. pada main, inisialkan class mobil didalamnya.

```
void main() {
  // inisialisasi class Mobil() untuk digunaka.
  Mobil mobil = new Mobil();
}
```

jika belum membuat class Mobil(), maka akan menghasilkan error.

4. pada class Mobil, buat inisialisasi yang di tentukan pada nomor 1. (type, warna, transmisi, tempat duduk, tahun)

```
class Mobil {
  // inisialisasi variable
  String _tipe;
  String _warna;
  String _transmisi;
  int _tempatDuduk;
  int _tahun;
}
```

5. lalu kita buat getter dan setter untuk setiap variable yang sudah kita buat.

```
String get getType => nama variable;

void setType(String name) {
  this.nama variable = name;
}
```

pada bagian “**nama variable**” isi dengan setiap variable yang di buat dan “**String get**” String di ubah sesuai dengan **tipe data** dari **variable** tersebut, pastikan sama dengan **tipe data** pada **variable** di nomor 4.

untuk lebih memahami bisa dilihat pada gambar dibawah ini

```
String get getType => _tipe;

void setType(String name) {
    this._tipe = name;
}

String get getWarna => _warna;

void setWarna(String value) {
    _warna = value;
}

String get getTransmisi => _transmisi;

void setTransmisi(String value) {
    _transmisi = value;
}

int get getTahun => _tahun;

void setTahun(int value) {
    _tahun = value;
}

int get getTempatDuduk => _tempatDuduk;

void setTempatDuduk(int value) {
    _tempatDuduk = value;
}
```

ada sedikit perbedaan pada kode diatas dengan kode yang ada pada modul, “**int get ...**” atau “**String get ...**” maksudnya adalah, kita membuat sebuah “fungsi dengan tipe data (String/int) dengan nama get.... dan mereturn atau mengembalikan nilai sesuai dengan namavariablenya.”

untuk fungsi memiliki nama set... untuk menetapkan nilai pada variable yang ada, yang diambil dari data yang dikirim dari saat menggunakan fungsi tersebut di fungsi main.

6. pada fungsi main() tambahkan kode berikut dibawah inisialisasi class Mobil().

```
mobil.setType("HONDA");
mobil.setWarna("HITAM");
mobil.setTransmisi("MANUAL");
mobil.setTahun(2012);
mobil.setTempatDuduk(7);
```

pada bagian **setTahun** dan **setTempatDuduk**, karena int tidak menggunakan “...” petik dua.

7. lalu tambahkan kode print(...) untuk menampilkan output pada console.

```
// print to console
print("+===== Mobil =====+");
print("| Type \t\t = " + mobil.getTipe + "\t|");
print("| Warna \t = " + mobil.getWarna + "\t|");
print("| Transmisi \t = " + mobil.getTransmisi + "\t|");
print("| Tempat Duduk \t = " + mobil.getTempatDuduk.toString() + " Kursi\t|");
print("| Keluaran Tahun = " + mobil.getTahun.toString() + "\t\t|");
print("+=====+");
```

jika kita lihat ada “\t” itu berfungsi untuk memberikan tab pada output, untuk merapikan hasil output.

8. Selesai.

## Output

Setelah program dijalankan, akan menampilkan output seperti ini,

```
Console

+===== Mobil =====+
| Type           = HONDA      |
| Warna          = HITAM      |
| Transmisi       = MANUAL     |
| Tempat Duduk   = 7 Kursi    |
| Keluaran Tahun = 2012       |
+=====+
```

## Full Code

```
void main() {
    // inisialisasi class Mobil() untuk digunakan.
    Mobil mobil = new Mobil();

    mobil.setType("HONDA");
    mobil.setWarna("HITAM");
    mobil.setTransmisi("MANUAL");
    mobil.setTahun(2012);
    mobil.setTempatDuduk(7);

    // print to console
    print("+===== Mobil =====+");
    print("| Type \t\t = " + mobil.getTipe + "\t|");
    print("| Warna \t = " + mobil.getWarna + "\t|");
    print("| Transmisi \t = " + mobil.getTransmisi + "\t|");
    print("| Tempat Duduk \t = " + mobil.getTempatDuduk.toString() + " Kursi\t|");
    print("| Keluaran Tahun = " + mobil.getTahun.toString() + "\t\t|");
    print("+=====+");
}
```

```

class Mobil {
    // inialisasi variable
    String _tipe;
    String _warna;
    String _transmisi;
    int _tempatDuduk;
    int _tahun;

    /**
     * Getter = untuk mendapatkan nilai dari sebuah variable.
     * Setter = untuk menetapkan / set nilai kedalam variable.
     * keduanya adalah fungsi / function.
     */

    String get getTipe => _tipe;
    void setType(String name) {
        this._tipe = name;
    }

    String get getWarna => _warna;
    void setWarna(String value) {
        _warna = value;
    }

    String get getTransmisi => _transmisi;
    void setTransmisi(String value) {
        _transmisi = value;
    }

    int get getTahun => _tahun;
    void setTahun(int value) {
        _tahun = value;
    }

    int get getTempatDuduk => _tempatDuduk;
    void setTempatDuduk(int value) {
        _tempatDuduk = value;
    }
}

```