

Version 1.0

Juli, 2024



PEMROGRAMAN MOBILE

Modul 1 Praktikum - User Interface, Architecture,
and State Management

Tim Penyusun:

Ali Sofyan, S.kom, M.kom

Ahmad Naufal

Marchanda Balqis

LABORATORIUM INFORMATIKA
Universitas Muhammadiyah Malang

PEMROGRAMAN MOBILE

PERSIAPAN MATERI

Mahasiswa diharapkan mempelajari materi sebelum mengerjakan tugas, materi yang tercakup antara lain:

1. Flutter dan Dart
2. Architecture pada Flutter
3. State Management dengan GetX

TUJUAN

Mahasiswa diharapkan mampu untuk melakukan dan memahami:


1. Mampu memahami serta mengimplementasikan State Management dengan Framework Flutter
2. Mampu memahami Architecture Framework Flutter

PERSIAPAN HARDWARE & SOFTWARE

1. Laptop atau PC
2. IDE Android Studio atau Visual Studio Code
3. Flutter SDK: [Flutter 3.16.9](#)

DEMO PRAKTIKUM

TUGAS 1

1. Silahkan mencari tema serta referensi desain aplikasi mobile
2. Kemudian setelah menemukan desain yang diinginkan, silahkan salin link desain ke dalam spreadsheet berikut beserta nama dan anggota kelompok ( Aplikasi Mobile)
3. Link referensi desain tidak boleh sama, tema yang kalian pilih akan digunakan sampai modul 6

TUGAS 2

1. Lakukan slicing atau buatlah User Interface dari referensi desain yang sudah kalian pilih
2. Terapkan State Management GetX pada project kalian
3. Terapkan Architecture Pattern saat pembuatan project
4. Kreasikan aplikasi dengan menambah fitur Image Picker

KRITERIA & DETAIL PENILAIAN**Bobot Penilaian Modul 1 Praktikum (85%)**

Berhasil membuat halaman aplikasi dengan rapi dan sesuai dengan desain yang dipilih	30
Berhasil menerapkan Architecture Pattern pada project yang dibuat	20
Berhasil mengimplementasikan fitur Image Picker pada aplikasi	50
Total	100