

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
MODUL 1 – INSTALASI DAN PENGENALAN LINGKUNGAN



Nama : KHARISMA ROMADHON EKA SAFITRI

NIM : 230605110107

Kelas : E

Tanggal : Kamis, 4 September 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

Mengetahui bagaimana instalasi flutter dari menyiapkan komponen yang diperlukan hingga memulai membuat proyek baru, serta mengetahui bagaimana kecepatan dari masing-masing yang digunakan untuk debug.

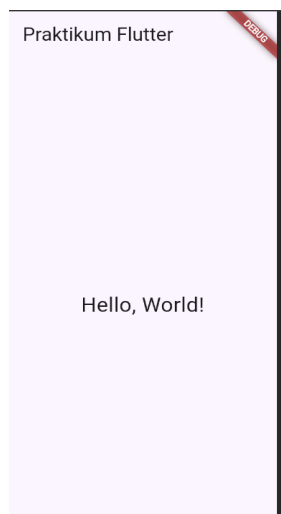
II. Langkah Kerja

1. Menginstall Android Studio.
2. Mengikuti proses instalasi hingga akhir, dan menginstall komponen yang diperlukan (SDK, emulator, dan lain sebagainya).
3. Membuat Virtual Device dan mencoba menjalankan.
4. Membuat proyek flutter baru.
5. Melakukan debugging atau percobaan dengan basic coding file main.dart
6. Melakukan perubahan terhadap kode yang semula terdapat tombol “+” menjadi Hello World.
7. Melakukan perubahan terhadap kodingan semula menjadi Hello World menjadi nama masing-masing, serta nama aplikasi menjadi “Projek Flutter Pertamaku”

III. Screenshot Hasil

Sertakan hasil praktikum berupa tangkapan layar, diberi keterangan singkat.

1. Screenshot 1: Tampilan aplikasi di emulator.

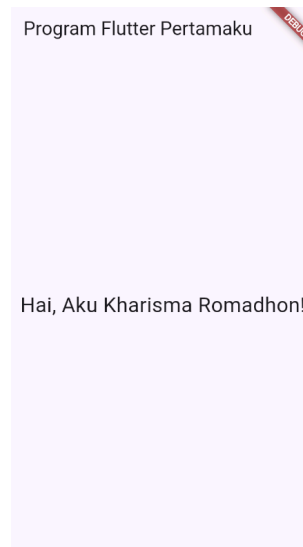


Menggunakan emulator chrome sebagai pengujian, dikarenakan hampir 2 minggu membenahi emulator bawaan dari android studio namun AVD selalu terminated meskipun telah dicoba solusi lainnya.

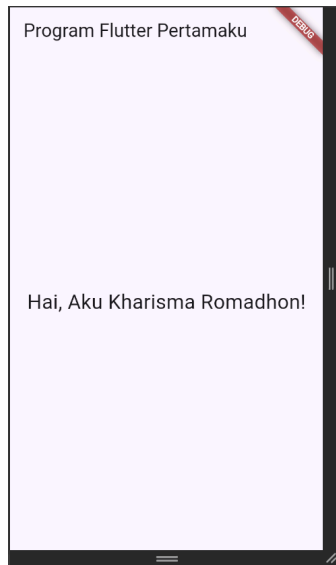
Pada tampilan ini, menampilkan tulisan “Hello, World!” yang didapat dari line

```
child: Text  
('Hello, World!'),  
style: TextStyle(fontSize: 24),  
)
```

2. Screenshot 2: Tampilan aplikasi di smartphone Android.



3. Screenshot 3: Perubahan teks AppBar dan isi body setelah modifikasi.



Pada tampilan ini, mengganti appBar dengan title teks “Program Flutter Pertamaku” sehingga tampilan sebelumnya berubah menjadi seperti gambar di atas dan menampilkan tulisan “Hai, Aku Kharisma Romadhon” yang didapat dari line bagian body dengan text.

4. Source Code Perubahan Teks AppBar dan isi body setelah modifikasi.

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(title: const Text('Program Flutter
Pertamaku')),
        body: const Center(
```

```
        child: Text(  
          'Hai, Aku Kharisma Romadhon!',  
          style: TextStyle(fontSize: 24),  
        ),  
      ),  
    ),  
  );  
}
```

IV. Kesimpulan

Mengetahui bagaimana instalasi flutter dari menyiapkan komponen yang diperlukan hingga memulai membuat proyek baru, serta mengetahui bagaimana kecepatan dari masing-masing yang digunakan untuk debug. Debug melalui emulator bisa cepat apabila spesifikasi laptop memadai, jika menggunakan laptop masih terasa lama karena spesifikasi laptop masih rendah, dan terdapat instalasi aplikasi lain untuk mata kuliah lain nya yang sama-sama digunakan bersamaan pada semester ini. Namun, jika debug di smartphone android cepat, hanya menunggu proses debugnya yang sedikit lama.