

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
MODUL 1



Nama : Mauluda Aminaditya

NIM : 240605110132

Kelas : B

Tanggal : 1 September 2025

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

I. Tujuan

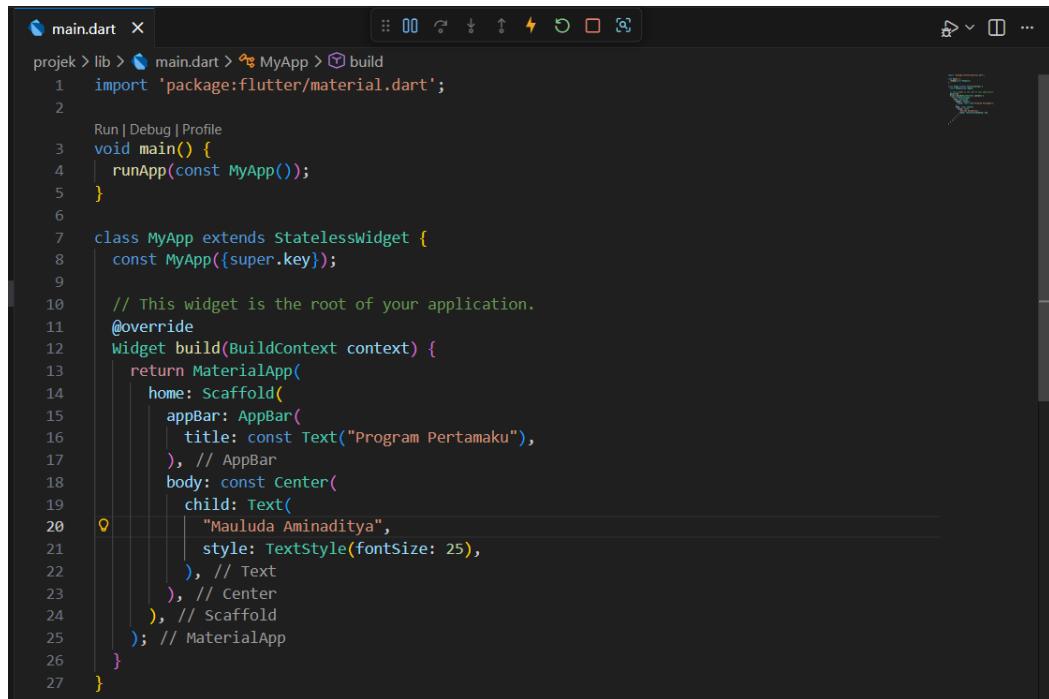
1. Memberikan pemahaman mengenai Flutter sebagai framework pengembangan aplikasi mobile lintas platform.
2. Melakukan instalasi Flutter SDK, Android Studio, Android SDK, serta komponen pendukung lainnya.
3. Mencoba menjalankan aplikasi Flutter sederhana pada emulator maupun perangkat Android secara langsung.

II. Langkah Kerja

1. Instalasi Flutter SDK.
2. Instalasi Android Studio dan Android SDK.
3. Instalasi plugin Flutter pada Android Studio.
4. Menyiapkan perangkat uji coba (smartphone dan emulator android).
5. Melakukan pengujian program.

III. Screenshot Hasil

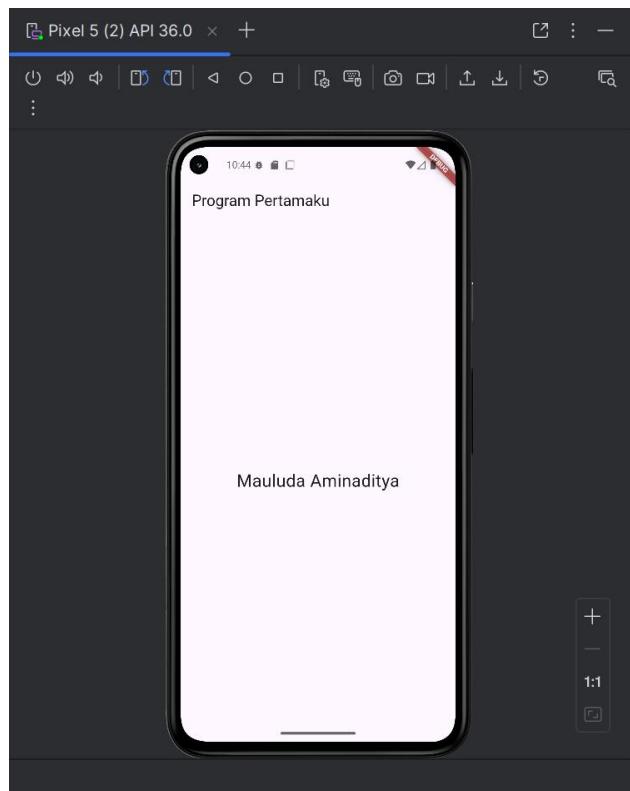
a. Tampilan main.dart



The screenshot shows a code editor window with the file 'main.dart' open. The code is written in Dart and defines a simple Flutter application. The code includes imports for 'package:flutter/material.dart', defines a 'main' function that runs an 'MyApp' instance, and creates a 'MyApp' widget that returns a 'MaterialApp' with a central text 'Mauluda Aminaditya'. The code editor has syntax highlighting and a status bar at the top.

```
main.dart x
projek > lib > main.dart > MyApp > build
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(const MyApp());
5 }
6
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   const MyApp({super.key});
9
10 // This widget is the root of your application.
11 @override
12 Widget build(BuildContext context) {
13   return MaterialApp(
14     home: Scaffold(
15       appBar: AppBar(
16         title: const Text("Program Pertamaku"),
17       ), // AppBar
18       body: const Center(
19         child: Text(
20           "Mauluda Aminaditya",
21           style: TextStyle(fontsize: 25),
22         ), // Text
23       ), // Center
24     ), // Scaffold
25   ); // MaterialApp
26 }
27 }
```

b. Tampilan aplikasi flutter di emulator



c. Tampilan aplikasi di smartphone nyata



IV. Kesimpulan

Praktikum ini memberikan pemahaman dasar tentang instalasi dan konfigurasi flutter, android studio, dan perangkat pendukung. Seluruh alat dapat terpasang dan diuji dengan baik menggunakan flutter doctor. Aplikasi flutter

pertama berhasil dijalankan pada emulator dan smartphone tanpa error. Uji coba nya juga menunjukkan bahwa aplikasi berjalan lebih cepat pada perangkat nyata dibandingkan emulator. Secara keseluruhan, lingkungan pengembangan telah berfungsi dengan baik dan siap digunakan untuk praktikum berikutnya.