

Nama : Muhammad Arief Budhi
Prasetyo
Nim : 181011400915

Kelas : 06TPLE010
Mata Kuliah : Mobile Programming

JAWABAN UAS MOBILE PROGRAMMING!

my.unpam.ac.id/ujian

MUHAMMAD ARIEF BUDHI PRASETYO
181011400915

UNIVERSITAS PAMULANG
KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021
NOMOR UJIAN : 323286565171

FAKULTAS : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA : MUHAMMAD ARIEF BUDHI PRASETYO
NIM : 181011400915
SHIFT : REGULER C

NO	HARI / TANGGAL	WAKTU	RUANG	KELAS	MATA KULIAH	PARAF
1				06TPLE010	TEKNIK KOMPUTASI	
2				06TPLE010	KEJAUH PRAKTEK	
3				06TPLE010	MOBILE PROGRAMMING	

Peraturan dan Tata Tertib Peserta Ujian

1. Peserta ujian harus berpakaian rapi, sopan dan memakai jaket Almamater
2. Peserta ujian sudah harus di rangkai dengan identitas ujian dan identitas ujian lainnya
3. Peserta ujian yang terlambat dipertengahan mengikuti ujian setelah mendapat ijin, tanpa perperangan waktu
4. Peserta ujian yang melanggar ketentuan harus di tolak dari ujian dan tidak akan mengikuti ujian
5. Peserta ujian yang melanggar ketentuan harus di tolak dari ujian dan tidak akan mengikuti ujian
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian akan dikenakan sanksi akademik

Pamulang, 08 April 2021
Kampus Pamulang Ujian

Dr. E. NUZAMAN AH, M.M, M. Si
NIDK. 001100016

Print 1 page

Destination: Save as PDF

Pages: All

Pages per sheet: 1

Save Cancel

permbayaran SKS5, dan kartu UAS modul 3 harus melunasi semua tagihan uang kuliah

my.unpam.ac.id/keuangan

MUHAMMAD ARIEF BUDHI PRASETYO
181011400915

YAYASAN SASMITA JAYA
UNIVERSITAS PAMULANG
DATA PEMBAYARAN SEMESTER GENAP 2020/2021

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA
NAMA MAHASISWA : MUHAMMAD ARIEF BUDHI PRASETYO
NIM : 181011400915
SHIFT : REGULER C

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML. BAYAR	STATUS BAYAR	TGL. BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
1	2020113291202001	1	Reguler	350000	LUNAS	2021-04-11 10:27:21.000	ABRI0205	Bank BTN
2	2020113291202001	2	SKS2	300000	LUNAS	2021-04-02 12:38:09.882	IBANKING	Bank MANDIRI
3	2020113291202001	3	SKS3	300000	LUNAS	2021-04-02 12:39:32.807	IBANKING	Bank MANDIRI
4	2020113291202001	4	UTS	350000	BELUM LUNAS			
5	2020113291202001	5	SKS4	300000	BELUM LUNAS			
6	2020113291202001	6	SKS5	300000	BELUM LUNAS			
7	2020113291202001	7	SKS6	300000	BELUM LUNAS			
8	2020113291202001	8	PRAKTEK	150000	BELUM LUNAS			
9	2020113291202001	9	UAS	350000	BELUM LUNAS			

NO	NOMOR TAGIHAN	NO URUT	PEMBAYARAN	JML. BAYAR	STATUS BAYAR	TGL. BAYAR	CHANNEL	TEMPAT BAYAR
----	---------------	---------	------------	------------	--------------	------------	---------	--------------

Print 1 page

Destination: Save as PDF

Pages: All

Pages per sheet: 1

Save Cancel

2020113291202001 7 SKS6 300000 BELUM LUNAS

1. Mobile programming adalah proses pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile baik aplikasi yang bersifat offline maupun online.
2. User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. User interface sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience.
3. Application Programming Interface atau API adalah sebuah antarmuka yang digunakan untuk menghubungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi yang lain. Peran dari API adalah sebagai perantara antar berbagai aplikasi berbeda, baik dalam satu platform yang sama atau lintas platform.
4. Aplikasi native adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik dan hanya dapat digunakan di platform tertentu.
Aplikasi hybrid adalah aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman web dengan bantuan software development kit (SDK) native dari berbagai platform sistem operasi.
5. Tidak ada soal
6. Github berfungsi untuk menyimpan

repository 7. 0

1
2
3
4
5
6
7
8
9

8. 4 times two is 8
4 times two four is 16
2 x 2 x 2 is 8

9.

```
Class YourModel {
    String yourVar;
    YourModel({this.yourVar
    });

    YourModel.fromJson(Map<String, dynamic>
    json) { yourVar = json[key];
```

```
    }  
  }  
  // example get data json from API  
  final response = await client.post(uri, body: bodyString);  
  // decode json  
  var responseJson = json.decode(response.body.toString());  
  // parsing json  
  final result = YourModel.fromJson(response);
```