

Nama : Mohd Ryan Obillah
Kelas : SIB 4 Flutter Kelas B

Soal Prioritas 1 (Nilai 80)

1. Tuliskan 5 bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi Mobile(contoh: C# untuk Desktop Windows)

Jawab :

1. Java yang paling umum untuk Android
2. Swift untuk IOS
3. Kotlin untuk Android
4. Objective-C untuk IOS
5. C# untuk Android

2. Cari dan tuliskan 5 aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android namun tidak pada sistem operasi IOS

Jawab :

1. Tasker
2. ES File Explorer
3. Google Now Launcher
4. Titanium Backup
5. Greenify

Soal Prioritas 2 (Nilai 20)

1. Cari dan tuliskan 5 aplikasi yang berjalan pada sistem operasi IOS namun tidak pada sistem operasi Android

Jawab :

1. GarageBand
2. iMovie
3. AirDrop
4. Pages
5. Facetime

2. Cari 2 buah software yang dapat berjalan pada platform website dan juga Desktop!

Jawab :

1. Slack
2. Notion

Soal Eksplorasi (Nilai 20)

1. Jelaskan perbedaan antara pengembangan aplikasi mobile secara hybrid (contoh: Flutter) dan pengembangan aplikasi mobile secara native (contoh: Kotlin untuk pengembangan aplikasi Android).

Jawab :

1. Bahasa Pemrograman yang Digunakan

Pengembangan aplikasi mobile secara native menggunakan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu. Sementara itu, pengembangan aplikasi mobile secara hybrid menggunakan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript.

2. Kinerja

Aplikasi mobile yang dikembangkan secara native cenderung memiliki kinerja yang lebih baik dan responsif karena aplikasi ini dirancang secara khusus untuk platform tertentu. Sementara itu, aplikasi mobile yang dikembangkan secara hybrid cenderung lebih lambat karena mereka harus dijalankan di dalam webview atau rendering engine yang terdapat pada platform.

3. Pengalaman Pengguna

Aplikasi mobile yang dikembangkan secara native cenderung memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik karena fitur-fiturnya dirancang secara khusus untuk platform tertentu. Sementara itu, aplikasi mobile yang dikembangkan secara hybrid mungkin tidak memberikan pengalaman pengguna yang sama dengan aplikasi native, terutama dalam hal interaksi dengan perangkat keras seperti kamera dan sensor sentuhan.

4. Biaya dan Waktu Pengembangan

Pengembangan aplikasi mobile secara hybrid cenderung lebih murah dan cepat karena pengembang dapat menggunakan kode yang sama untuk platform iOS dan Android. Sementara itu, pengembangan aplikasi mobile secara native memerlukan waktu dan biaya yang lebih tinggi karena pengembang harus mengembangkan aplikasi secara terpisah untuk setiap platform.

5. Ketergantungan pada Pihak Ketiga

Aplikasi mobile yang dikembangkan secara hybrid sering menggunakan platform pihak ketiga seperti Ionic atau React Native, yang dapat menyebabkan ketergantungan pada pihak ketiga. Sementara itu, aplikasi mobile yang dikembangkan secara native tidak memiliki ketergantungan pada pihak ketiga karena kode dibangun langsung pada platform.

2. Sebutkan contoh kasus yang tepat untuk pengembangan aplikasi mobile secara hybrid.

Jawab :

1. Aplikasi Sederhana
2. Waktu Pengembangan Terbatas
3. Keterbatasan Sumber Daya
4. Tidak Memerlukan Akses ke Fitur Perangkat Keras
5. Dukungan untuk Cross-Platform