## TUGAS PENDAHULUAN PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

# MODUL XIII NETWORKING



Disusun Oleh:

**Rizaldy Akbar / 2211104065** 

**SE-06-01** 

**Asisten Praktikum:** 

Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru

Aisyah Hasna Aulia

Dosen Pengampu:

Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2024

### **TUGAS PENDAHULUAN**

#### SOAL

1. Apa yang dimaksud dengan state management pada Flutter?

Jawab : State Management pada flutter adalah pengelolaan data atau informasi yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna dan mensinkronisasi antara data dan UI.

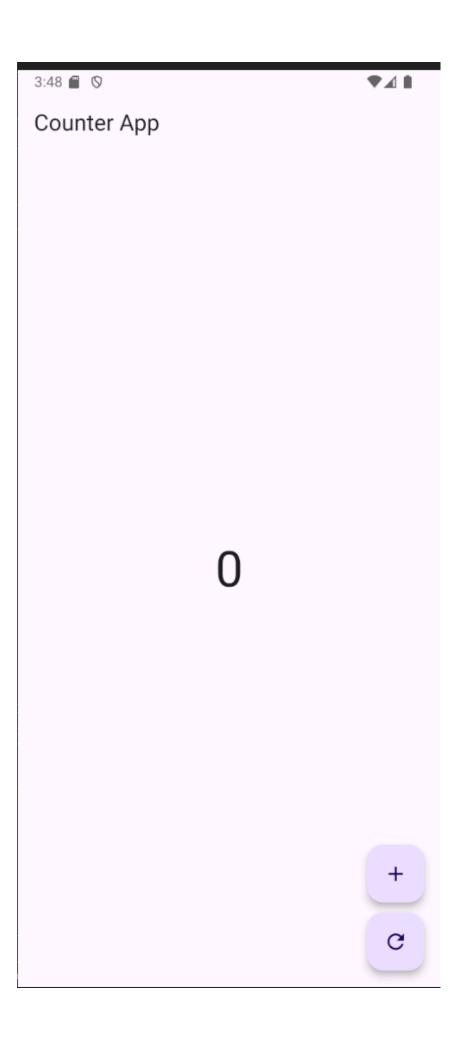
- 2. Sebut dan jelaskan komponen-komponen yang ada di dalam GetX.
  - State Management (Obx) yang berfungsi untuk mengelola atau mendeklarasi GetX
  - Route Management yang berfungsi untuk menavigasi antar halaman tanpa perlu deklarasi eksplisit di "MaterialApp"
  - Depedency Injection yang berfungsi untuk memasukan atau menginputkan GetX ke dalam project sehingga memudahkan pengelolaan dan penggunaan.
- 3. Lengkapilah code di bawah ini, dan tampilkan hasil outputnya serta jelaskan.

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:get/get.dart';
/// Controller untuk mengelola state counter
class CounterController extends GetxController {
 // Variabel untuk menyimpan nilai counter
 var counter = 0.obs;
 // Fungsi untuk menambah nilai counter
 void increment() {
  counter++;
 }
 // Fungsi untuk mereset nilai counter
 void reset() {
  counter.value = 0;
 }
}
class HomePage extends StatelessWidget {
 final CounterController controller =
Get.put(CounterController());
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
  return Scaffold(
   appBar: AppBar(title: Text("Counter App")),
   body: Center(
    child: Obx(() {
     // Menampilkan nilai counter
     return Text(
      "${controller.counter}",
      style: TextStyle(fontSize: 48),
```

```
);
    }),
   ),
   floatingActionButton: Column(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.end,
    children: [
     FloatingActionButton(
      onPressed: () {
       // Menambah nilai counter
       controller.increment();
      child: Icon(Icons.add),
     ),
     SizedBox(height: 10),
     FloatingActionButton(
      onPressed: () {
       // Mereset nilai counter
       controller.reset();
      },
      child: Icon(Icons.refresh),
     ),
    ],
   ),
  );
 }
}
void main() {
 runApp(MaterialApp(
  debug Show Checked Mode Banner: false,\\
  home: HomePage(),
 ));
}
```

```
mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.end,
children: [
          FloatingActionButton(
onPressed: () {
              // TODO: Tambahkan logika untuk menambah nilai
counter
                   },
            child: Icon(Icons.add),
          ),
          SizedBox(height: 10),
FloatingActionButton(
onPressed: () {
             // TODO: Tambahkan logika untuk mereset nilai
counter
           child: Icon(Icons.refresh),
          ),
        ],
      ),
   );
void main() {
runApp(MaterialApp(
    debugShowCheckedModeBanner: false,
home: HomePage(),
  ));
```

## **Screenshoot Output**



## Deskripsi Program

Saya belajar membuat sebuah program atau aplikasi yang menggunakan GetX yang dimana GetX ini berfungsi sebagai sebuah cara untuk mempermudah ketika membuat sebuah aplikasi dan GetX ini perlu di tambahkan "Depedency" terlebih dahulu sebelum bisa kita gunakan seperti package flutter pada umumnya.