

Nama : Septiyan Dwi Sanjaya  
Nim : 181011400940

Kelas : 06TPLE010  
Mata Kuliah : Mobile Programming



**UNIVERSITAS PAMULANG**  
**KARTU UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2020/2021**  
**NOMOR UJIAN : 307633826652**

FAK/PROG : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA  
NAMA : SEPTIYAN DWI SANJAYA  
NIM : 181011400940  
SHIFT : REGULER C

| NO | HARI / TANGGAL | WAKTU | RUANG | KELAS     | MATA KULIAH        | PARAF |
|----|----------------|-------|-------|-----------|--------------------|-------|
| 1  | -              | -     | -     | 06TPLE010 | TEKNIK KOMPILASI   | -     |
| 2  | -              | -     | -     | 06TPLE010 | KERJA 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 berada di ruangan sepuluh menit sebelum ujian dimulai
3. Peserta ujian yang terlambat diperkenankan mengikuti ujian setelah mendapat ijin, tanpa perpanjangan waktu
4. Peserta ujian hanya diperkenankan membawa alat-alat yang ditentukan oleh panitia ujian
5. Peserta ujian dilarang membantu teman, mencontoh dari teman dan tindakan-tindakan lainnya yang mengganggu peserta ujian lain
6. Peserta ujian yang melanggar tata tertib ujian dikenakan sanksi akademik



Pamulang, 09 April 2021  
Ketua Panitia Ujian

Dr. E. NURZAMAN AM, M.M, M. Si  
NIDK. 8811520016



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

FAKULTAS / PRODI : TEKNIK / TEKNIK INFORMATIKA  
NAMA MAHASISWA : SEPTIYAN DWI SANJAYA  
NIM : 181011400940  
SHIFT : REGULER C

**DATA PEMBAYARAN TAGIHAN UANG KULIAH**

| NO | NOMOR TAGIHAN    | NO URUT | PEMBAYARAN | JML BAYAR | STATUS BAYAR | TGL BAYAR               | CHANNEL  | TEMPAT BAYAR |
|----|------------------|---------|------------|-----------|--------------|-------------------------|----------|--------------|
| 1  | 2020113290602201 | 1       | Registrasi | 350000    | LUNAS        | 2021-01-25 13:47:30.460 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 2  | 2020113290602301 | 2       | SKS2       | 300000    | LUNAS        | 2021-03-29 11:54:16.146 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 3  | 2020113290602401 | 3       | SKS3       | 300000    | LUNAS        | 2021-03-29 11:55:09.981 | IBANKING | Bank MANDIRI |
| 4  | 2020113290600501 | 4       | UTS        | 350000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |
| 5  | 2020113290602501 | 5       | SKS4       | 300000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |
| 6  | 2020113290602601 | 6       | SKS5       | 300000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |
| 7  | 2020113290602701 | 7       | SKS6       | 300000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |
| 8  | 2020113290600401 | 8       | PRAKTEK    | 150000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |
| 9  | 2020113290600601 | 9       | UAS        | 350000    | BELUM LUNAS  |                         |          |              |

**DATA PEMBAYARAN TAGIHAN LAINNYA**

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

**Jawaban :**

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);
```