

PEMROGRAMAN MOBILE

APPWRITE, SERVERLESS BACKEND SERVICE - MODUL 5 PRAKTIKUM

TIM PENYUSUN:

- DIDIH RIZKI CHANDRANEGARA, S.KOM., M.KOM.

- MUHAMMAD ZULFIQOR LILHAQ

- RIYAN PUTRA FIRJATULLAH

PRESENTED BY: LAB. INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM

- 1. Mahasiswa dapat memahami penggunaan Appwrite pada Framework Flutter.
- 2. Mahasiswa dapat memahami penggunaan Appwrite Service pada aplikasi Framework Flutter..
- 3. Mahasiswa dapat memahami penggunaan Serverless pada aplikasi Framework Flutter.

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM

- 1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan Appwrite Service pada aplikasi menggunakan Framework Flutter.
- 2. Mahasiswa dapat mengimplementasikan Serverless pada aplikasi menggunakan Framework Flutter.

KEBUTUHAN HARDWARE & SOFTWARE

- 1. PC/Laptop
- 2. IDE Android Studio/ Visual Studio Code
- 3. Flutter SDK: https://docs.flutter.dev/release/archive?tab=windows

DEMO PRAKTIKUM

A. Implementasi Appwrite Account

- 1. Buatlah screen dengan fitur yang mengimplementasi account appwrite tanpa harus menghapus materi modul 4.
 - ex: Untuk fitur A user harus daftar lagi dan penyimpanannya menggunakan Appwrite
- 2. Wajib tambahkan phone number pada account appwrite menggunakan widget.

B. Implementasi Appwrite Database

- 1. Buatlah 2 database appwrite dengan setiap database memiliki 2 collection.
- 2. Semua database dan collection harus terpakai pada widget sesuai dengan aplikasi.

C. Implementasi Appwrite Storage

- 1. Buatlah fitur untuk upload image ke storage appwrite menggunakan widget.
- 2. Buatlah fitur untuk get image dari storage appwrite dan ditampilkan pada widget.

D. Implementasi Appwrite Realtime

1. Buatlah tampilan dari fitur realtime appwrite yang meng subscribe sebuah service appwrite

RUBRIK PENILAIAN MODUL 4 MATERI

Bobot Penilaian Modul 4 DEMO (80%)

Berhasil implementasi Appwrite Account	28
Berhasil implementasi Appwrite Database	28
Berhasil implementasi Appwrite Storage	28
Berhasil implementasi Appwrite Realtime	16
Total	100