

**LAPORAN PRAKTIKUM
MOBILE PROGRAMMING
MODUL 8: NAVIGASI ANTAR HALAMAN DENGAN MENGIRIMKAN
ARGUMEN MENGGUNAKAN NAMEDROUTE**



Oleh :

Nachsyas Arham Mumtaz Nashohi (230605110041)

Asisten Laboratorium :

Dicky Aditya

Dosen Pengampu :

A'la Syauqi, M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

Tujuan Praktikum

1. Memahami Flutter sebagai framework mobile cross-platform.

Praktikum ini bertujuan agar mahasiswa memperoleh pemahaman mengenai Flutter sebagai salah satu framework pengembangan aplikasi mobile yang bersifat lintas platform (cross-platform). Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami prinsip penggunaan satu basis kode (single codebase) untuk menghasilkan aplikasi yang dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, khususnya Android dan iOS.

2. Menguasai proses instalasi Flutter SDK beserta perangkat pendukungnya.

Praktikum ini juga bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis dalam melakukan instalasi Flutter SDK, Android Studio, Android SDK, serta plugin yang diperlukan. Hal ini diharapkan dapat memastikan mahasiswa memiliki lingkungan pengembangan (development environment) yang lengkap dan siap digunakan untuk membangun aplikasi.

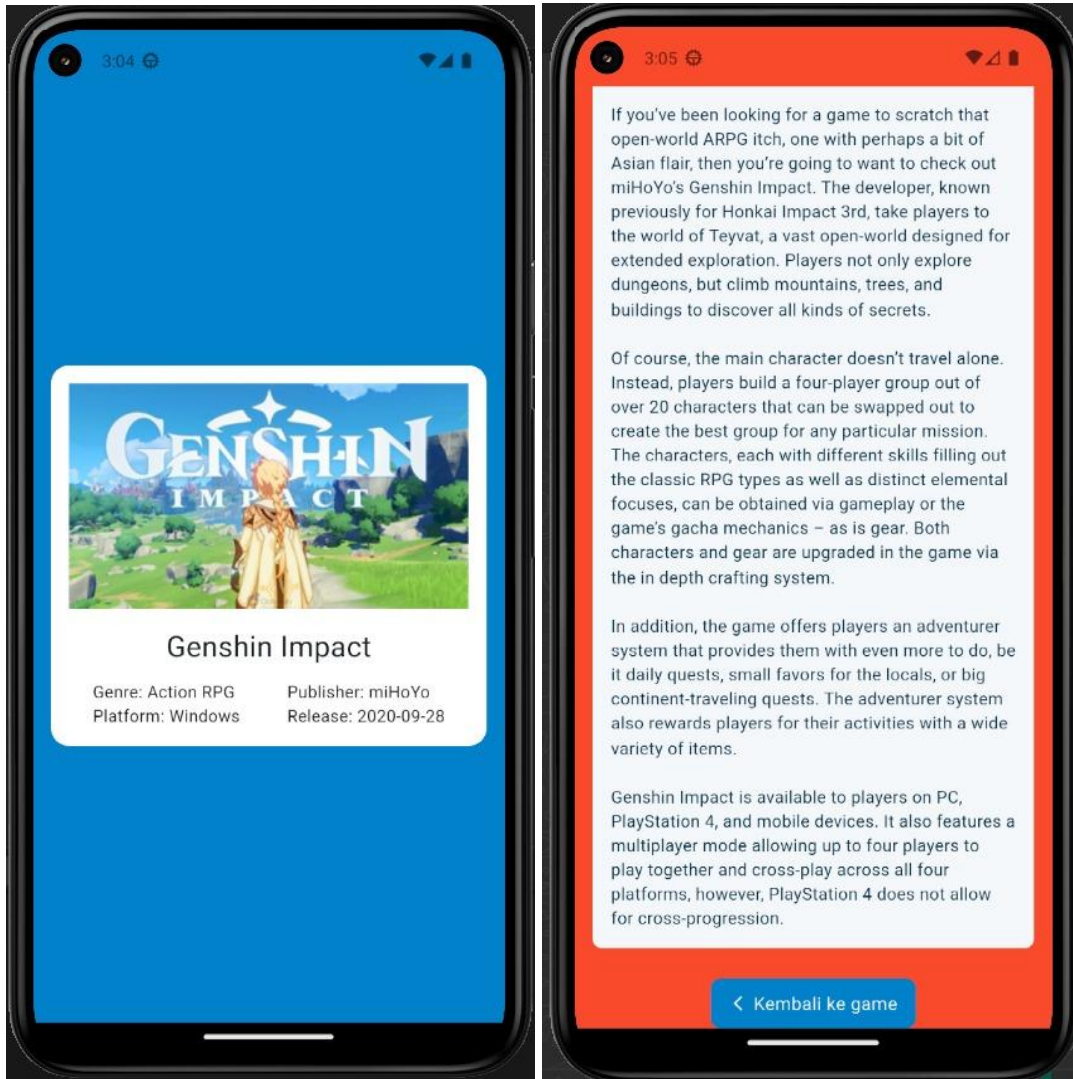
3. Mampu menjalankan aplikasi Flutter pada emulator maupun *smartphone* pribadi

Tujuan selanjutnya adalah agar mahasiswa mampu membangun serta menjalankan aplikasi Flutter sederhana pada emulator Android maupun perangkat *smartphone* Android secara langsung. Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami alur kerja dasar pengembangan aplikasi Flutter mulai dari proses pembuatan, kompilasi, hingga eksekusi pada perangkat target.

Langkah Kerja Singkat

Langkah kerja singkat pada praktikum Modul 08 dimulai dengan membuat project Flutter baru bernama **demo_navigasi_namedroute**, kemudian menambahkan file **home.dart**, **tujuan.dart**, dan **screen_arguments.dart** untuk mengatur struktur aplikasi. Selanjutnya menuliskan kode pada **main.dart** guna mendefinisikan **routes** dan **initialRoute** sehingga aplikasi dapat mengatur halaman awal dan navigasi menggunakan **Named Route**. Pada file **home.dart**, dilakukan pengambilan data game dari API FreeToGame lalu menambahkan tombol untuk melakukan navigasi ke halaman tujuan sekaligus mengirimkan argumen menggunakan class **ScreenArguments**. Kemudian pada file **tujuan.dart**, data yang dikirim ditampilkan dalam bentuk detail game seperti judul, deskripsi, serta cover, yang diakses melalui **ModalRoute.of(context)!.settings.arguments**.

Screenshot



Kesimpulan

Kesimpulan dari praktikum Modul 08 adalah bahwa penggunaan **Named Route** pada Flutter memudahkan dalam pengelolaan navigasi antarhalaman, terutama ketika aplikasi memiliki banyak layar. Dengan pendekatan ini, setiap route didefinisikan dengan nama yang jelas sehingga kode lebih terstruktur, mudah dipelihara, dan mendukung pengiriman data antarhalaman menggunakan argumen. Selain itu, implementasi Named Route membantu memisahkan logika navigasi dari tampilan, sehingga aplikasi menjadi lebih terorganisir, fleksibel, dan skalabel untuk dikembangkan ke tahap yang lebih kompleks.