

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
MODUL 1



Nama : Roji Rohmatillah
NIM : 230605110196
Kelas : Praktikum Mobile Programming E
Tanggal : 07-09-2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

Tujuan dari modul praktikum ini adalah agar mahasiswa mampu menginstal JDK, Flutter SDK, dan Visual Studio Code dengan benar, melakukan konfigurasi lingkungan pengembangan Flutter, serta menjalankan perintah dasar untuk memastikan Flutter sudah terpasang dan berfungsi dengan baik

II. Langkah Kerja

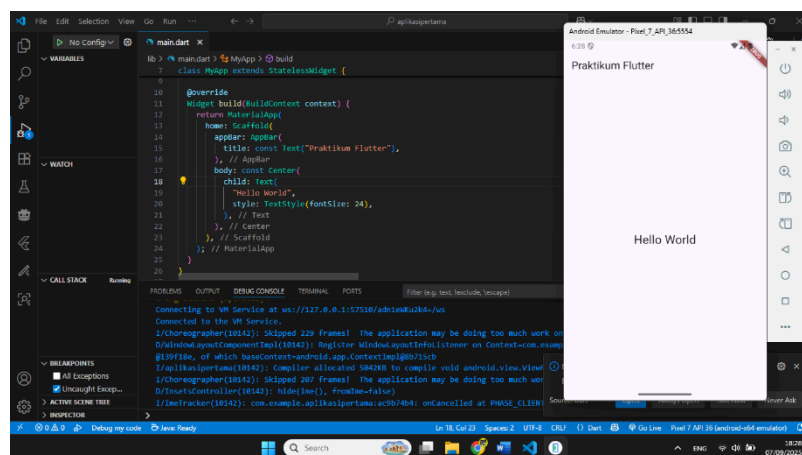
Langkah langkah yang di kerjakan di praktikum ini adalah

1. Mengunduh dan menginstal flutter SDK di situs resmi
2. Menambahkan ke path environment variabels
3. Mengunduh dan menginstal Android studio
4. Menunduh cmdline-tools dan SDK versi terbaru di Android studio
5. Menginstal flutter di visual studio code
6. Menjalankan android studio dan menampilkan emulator android
7. Membuat file template aplikasi mobile di visual studio code
8. Menampilkan “Hello Word” dengan cara ganti kode di file main.dart

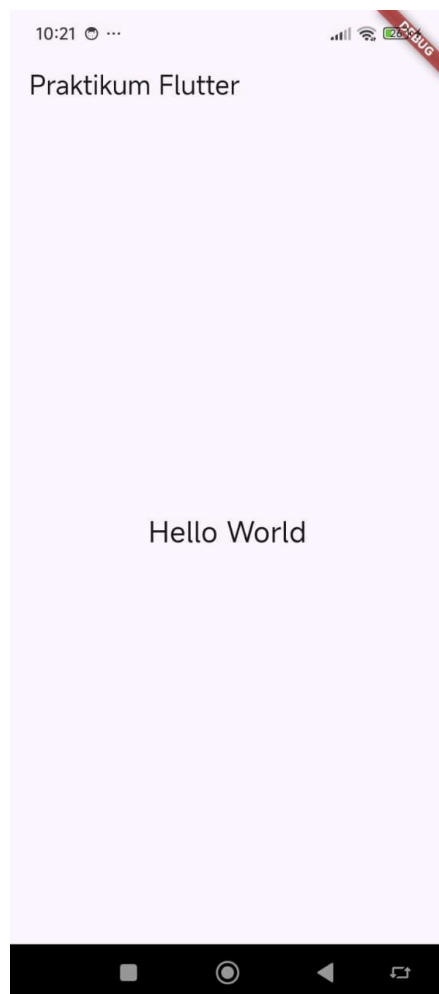
III. Screenshot Hasil

Sertakan hasil praktikum berupa tangkapan layar, diberi keterangan singkat.

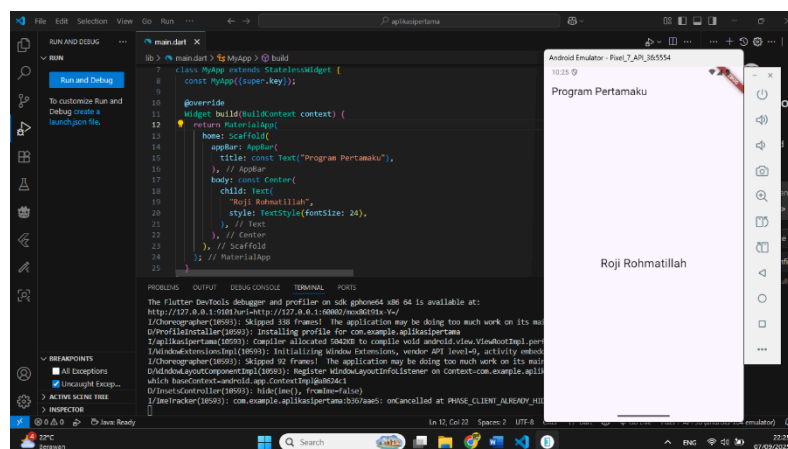
1.

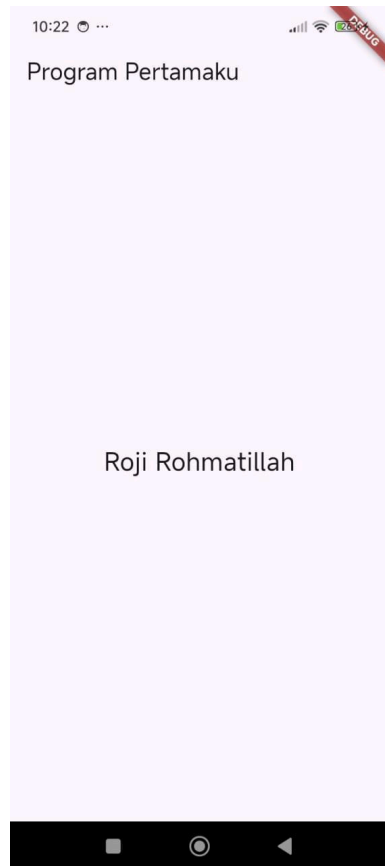


2.



3.





IV. Kesimpulan

Pada praktikum ini telah berhasil dilakukan instalasi JDK, Flutter SDK, serta Visual Studio Code, dan menjalankan program Flutter sederhana berupa tampilan teks “Hello World”. Dari praktikum ini diperoleh pemahaman mengenai alur pembuatan project Flutter, struktur kode dasar, serta cara menjalankan aplikasi baik di emulator maupun di device fisik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan lancar di kedua platform, namun terdapat perbedaan performa: pada emulator, proses build dan eksekusi cenderung lebih lambat serta membutuhkan spesifikasi perangkat komputer yang tinggi, sedangkan pada smartphone Android aplikasi berjalan lebih responsif dan stabil karena langsung dijalankan di perangkat asli.