

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
MODUL 1 - Pengenalan Mobile Programming dan Setup Lingkungan



Nama : Salis Qodri Mufti Muhammad

NIM : 230605110069

Kelas : E

Tanggal : 4 September 2025

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

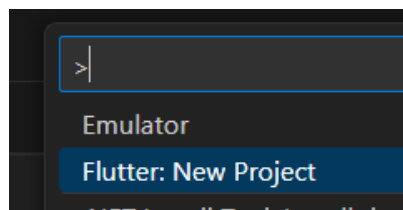
I. Tujuan

Memahami proses instalasi dan konfigurasi Flutter. Selain itu, Peserta dapat membuat, membangun, dan menjalankan aplikasi sederhana, baik pada emulator maupun perangkat smartphone Android, sehingga diperoleh pemahaman dasar tentang alur pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter.

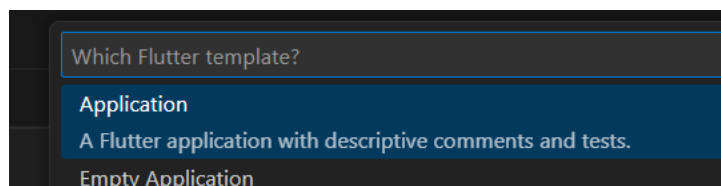
II. Langkah Kerja

1. Membuat proyek Flutter baru.

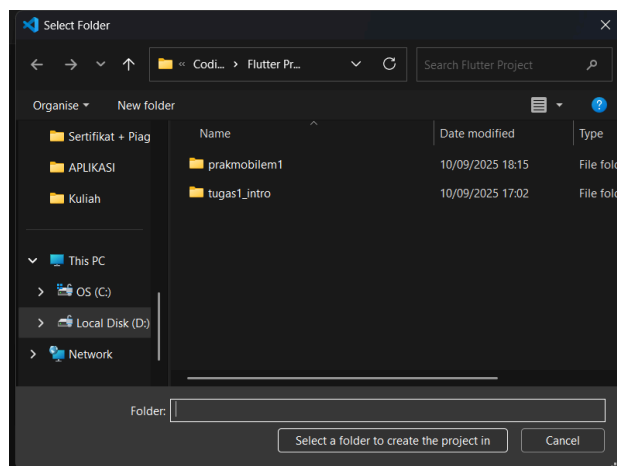
Tekan Ctrl + Shift + P kemudian pilih Flutter: New Project.



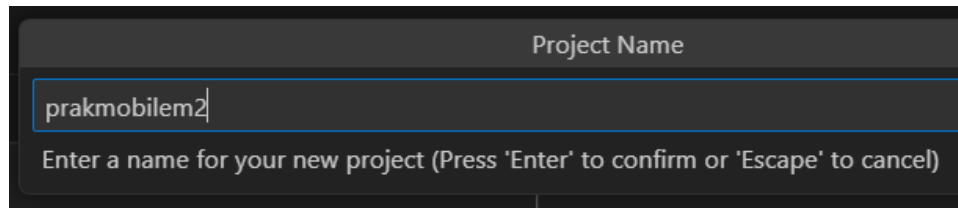
Pilih Application.



Pilih folder untuk menyimpan proyek

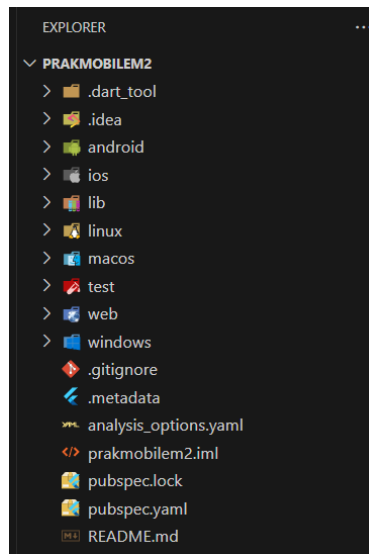


Beri nama proyek yang akan kita buat, kemudian tekan Enter untuk membuat proyek. Pastikan laptop/pc kita terhubung dengan internet.

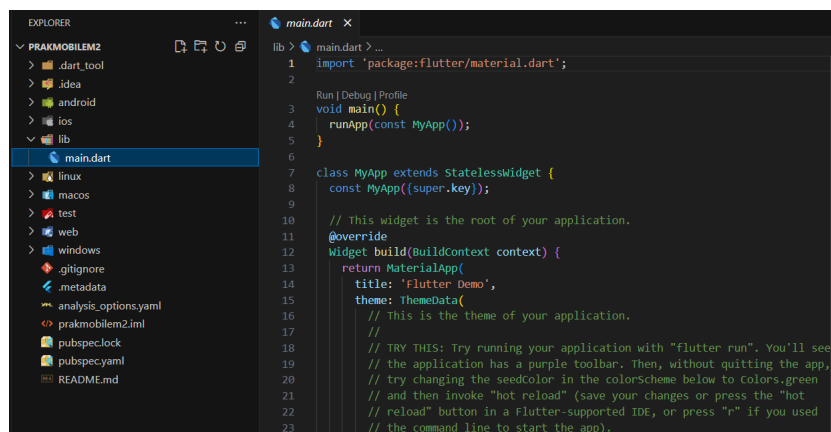


Tunggu sebentar hingga proses selesai.

Setelah selesai, maka kita akan diberikan template seperti berikut.

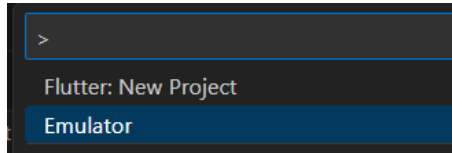


Untuk membuka kode program, buka lib > main.dart



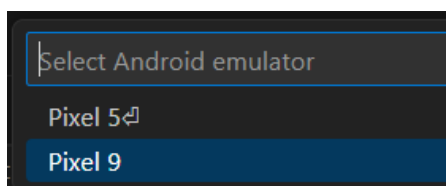
2. Menjalankan aplikasi default pada emulator.

Tekan Ctrl + Shift + P kemudian pilih Emulator.

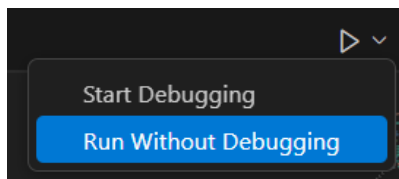


Pilih emulator yang akan digunakan, disini kita akan menggunakan Pixel

9.



Jika emulator sudah berjalan, maka jalankan aplikasi dengan meng-klik *Run Without Debugging*.



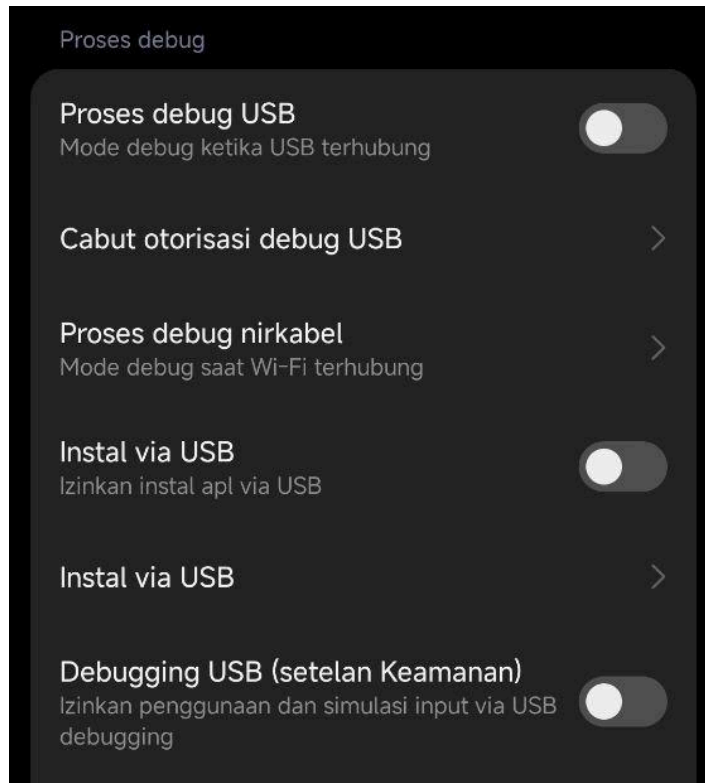
3. Memodifikasi teks AppBar dan tampilan “Hello World”.

Untuk memodifikasi kode dalam pemrograman Mobile, main.dart adalah file utama yang akan kita modifikasi seperti berikut:

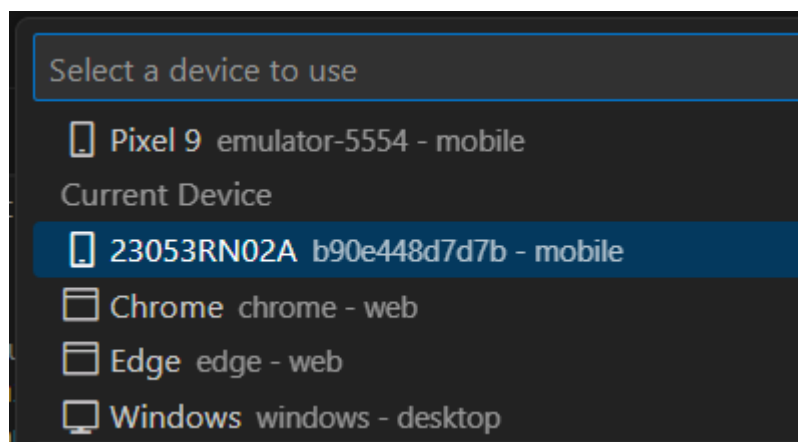
```
main.dart X
lib > main.dart > MyApp > build
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(const MyApp());
5 }
6
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   const MyApp({super.key});
9
10  // This widget is the root of your application.
11  @override
12  Widget build(BuildContext context) {
13    return MaterialApp(
14      home: Scaffold(
15        appBar: AppBar(title: const Text("Praktikum pertamaku")),
16        body: const Center(
17          child: Text(
18            "Salis Qodri Mufti Muhammad",
19            style: TextStyle(fontSize: 24),
20          ), // Text
21        ), // Center
22      ), // Scaffold
23    ); // MaterialApp
24  }
25 }
26
```

4. Melakukan uji aplikasi pada smartphone melalui USB debugging.

Buka pengaturan 'Opsi Developer' pada smartphone. Aktifkan fitur USB Debugging.



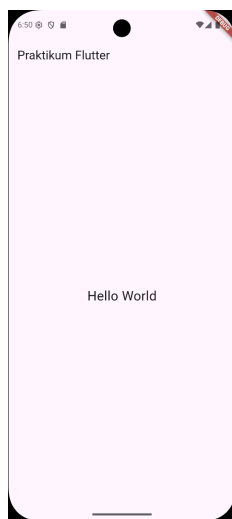
Kemudian Pilih Device yang digunakan untuk menjalankan aplikasi. Di sini Device android terbaca sebagai 23053RN02A.



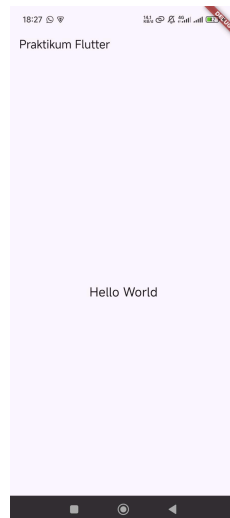
5. Mencatat waktu eksekusi aplikasi.

Waktu eksekusi aplikasi mulai diukur dari Run sampai Aplikasi berjalan. Pada smartphone Android dibutuhkan waktu sekitar 15 detik untuk menjalankan aplikasi. Sedangkan, jika menggunakan emulator, dibutuhkan waktu sekitar 26 detik dengan catatan semua dilakukan pada Run ke 2 setelah proyek Flutter dibuat.

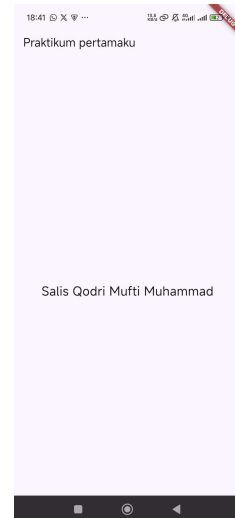
III. Screenshot Hasil



Gambar 1. Emulator



Gambar 2. Android



Gambar 3. Modifikasi

IV. Kesimpulan

Pada praktikum ini kita dapat mengetahui cara menginstal dan mengonfigurasi Flutter sehingga dapat digunakan untuk mendevlop sebuah aplikasi. Praktikum ini juga diajarkan cara membuat, membangun dan menjalankan aplikasi Flutter dari awal hingga aplikasi dapat dijalankan baik menggunakan Emulator maupun smartphone Android. Kita juga dapat mengetahui perbedaan performa aplikasi di emulator dan android yang dapat disimpulkan bahwa kinerja saat Running aplikasi menggunakan smartphone Android lebih ringan dan lebih cepat daripada menggunakan emulator virtual device. Laptop/PC yang digunakan untuk Run

program akan memiliki kinerja yang lebih berat karena melakukan Running aplikasi sekaligus menjalankan emulator secara bersamaan.