

BAP

Kelas : 19.4A.15 (12402)

Mata Kuliah : Mobile Programming (912)

SKS : 3 SKS

Nama : Danny – 201603452 - DNX

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
1	B-P1	2026-03-31 10:00-12:30 Masuk: 10:01:22 - 12:25:16	1. Pengenalan Mobile Programming 2. Konsep pengembangan mobile programming 3. Metode pengembangan mobile programming	Metode ceramah, dalam pengembangan aplikasi mobile serta langkah-langkah persiapan yang diperlukan sebelum mulai membuat aplikasi. Diawali dengan pengenalan mobile programming, yaitu proses membuat aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone. Kemudian dijelaskan berbagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan mobile. Selanjutnya, dibahas perbandingan antara Flutter dan React Native, dua framework populer untuk membuat aplikasi mobile cross-platform, termasuk kelebihan dan kekurangannya.
2	B-P1	2026-04-07 10:00-12:30 Masuk: 10:01:36 - 12:23:30	1. Pengenalan Flutter dan Android Studio 2. Praktek Dasar Pengembangan Flutter dengan Android Studio 3. Pengenalan VSCode dan Flutlab 4. Praktek Dasar Flutter dengan VSCode dan Flutlab 5. Pengenalan struktur Folder Flutter dan Widget Dasar	Pada pertemuan ini, dosen menjelaskan tentang proses konfigurasi lingkungan pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter pada Android Studio. Kegiatan diawali dengan pengenalan Flutter sebagai framework untuk pengembangan aplikasi berbasis cross-platform. Selanjutnya, mahasiswa diarahkan untuk melakukan instalasi Flutter SDK serta melakukan pengecekan instalasi menggunakan perintah flutter.
3	B-P1	2026-04-14 10:00-12:30 Masuk: 10:02:26 - 12:18:39	1. Pengenalan Flutter dan Android Studio 2. Praktek Dasar Pengembangan Flutter dengan Android Studio 3. Pengenalan VSCode dan Flutlab 4. Praktek Dasar Flutter dengan VSCode dan Flutlab 5. Pengenalan struktur Folder Flutter dan Widget Dasar	Pada pertemuan ini, kegiatan perkuliahan membahas mengenai penggunaan widget dalam pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter. Dosen menjelaskan konsep dasar widget beserta fungsinya, serta memberikan contoh implementasi dalam pembuatan antarmuka aplikasi. Mahasiswa kemudian mempelajari teknik pemisahan widget ke dalam fungsi-fungsi untuk menghasilkan kode yang lebih terstruktur dan mudah dipelihara. Selanjutnya, dilakukan praktik pembuatan halaman detail produk dan implementasi fungsi tombol simpan untuk mengelola data yang ditampilkan. Mahasiswa juga mempraktikkan penggunaan ListView untuk menampilkan daftar produk secara dinamis. Selama perkuliahan berlangsung, mahasiswa mengikuti kegiatan dengan baik dan aktif dalam praktik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran agar mahasiswa mampu menerangkan dan menerapkan widget beserta fungsinya dalam pengembangan aplikasi mobile dengan Flutter dapat tercapai.

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
4	B-P1	2026-04-21 10:00-12:30 Masuk: 10:02:07 - 12:25:57	1. Pengenalan Flutter dan Android Studio 2. Praktek Dasar Pengembangan Flutter dengan Android Studio 3. Pengenalan VSCode dan Flutlab 4. Praktek Dasar Flutter dengan VSCode dan Flutlab 5. Pengenalan struktur Folder Flutter dan Widget Dasar	Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan struktur dasar pengembangan aplikasi menggunakan Flutter melalui platform FlutLab.io. Dosen menjelaskan konsep dasar Flutter sebagai framework UI berbasis bahasa Dart yang digunakan untuk membangun aplikasi mobile secara cross-platform. Mahasiswa diperkenalkan dengan struktur utama project Flutter, seperti file main.dart sebagai titik awal program, penggunaan widget sebagai komponen utama dalam membangun tampilan, serta konsep StatelessWidget dan StatefulWidget. Selain itu, mahasiswa juga mempraktikkan langsung pembuatan tampilan sederhana menggunakan widget seperti Scaffold, AppBar, dan Text. Kegiatan berlangsung interaktif dengan diskusi dan praktik langsung di FlutLab.io, sehingga mahasiswa dapat memahami alur kerja Flutter secara lebih konkret.
5	B-P1	2026-04-28 10:00-12:30 Masuk: 10:02:08 - 12:17:07	1. Praktek parsing data dan pemindahan halaman 2. Pengenalan Stateless dan Stateful Widget 3. Membuat Form dan Menampilkan Hasil Inputan	Berita acara pada kegiatan ini membahas tentang proses parsing data dan navigasi data dalam pengembangan aplikasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen atau widget yang bersifat reusable agar dapat digunakan berulang kali pada berbagai bagian aplikasi, sehingga pengembangan menjadi lebih efisien dan terstruktur. Untuk mendukung hal tersebut, dilakukan pengorganisasian file dengan membuat folder khusus bernama widget di dalam direktori lib. Folder ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan komponen-komponen yang telah dibuat, sehingga memudahkan dalam pengelolaan, pemeliharaan, serta penggunaan kembali pada bagian aplikasi lainnya.
6	B-P1	2026-05-05 10:00-12:30 Masuk: 10:03:25 - 12:19:34	1. Praktek parsing data dan pemindahan halaman 2. Pengenalan Stateless dan Stateful Widget 3. Membuat Form dan Menampilkan Hasil Inputan	Stateless Widget merupakan jenis widget yang bersifat statis, artinya tidak memiliki perubahan state selama aplikasi berjalan. Widget ini biasanya digunakan untuk menampilkan tampilan yang tidak berubah, seperti teks, ikon, atau layout sederhana. Sebaliknya, Stateful Widget adalah widget yang memiliki state (keadaan) yang dapat berubah seiring waktu, baik karena interaksi pengguna maupun proses lainnya, seperti perubahan data atau animasi. Pada widget ini terdapat dua kelas utama, yaitu kelas widget itu sendiri dan kelas state yang mengatur perubahan tampilan melalui metode seperti setState(). Dengan memahami perbedaan keduanya, mahasiswa dapat menentukan penggunaan widget yang tepat dalam pengembangan aplikasi, sehingga aplikasi menjadi lebih efisien, responsif, dan terstruktur dengan baik.
7	B-P1	2026-05-12 10:00-12:30 Masuk:	1. Praktek parsing data dan pemindahan halaman 2. Pengenalan Stateless dan Stateful Widget 3. Membuat	Pada pertemuan praktikum kali ini, mahasiswa mempelajari konsep dasar widget pada framework Flutter, yaitu StatelessWidget dan StatefulWidget. Materi dimulai dengan

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
		10:10:30 - 12:20:28	Form dan Menampilkan Hasil Inputan . Penjelasan tentang project sewa mobil & Peoproject sewa mobil	penjelasan mengenai perbedaan kedua widget tersebut. Stateless Widget digunakan untuk tampilan yang bersifat tetap atau tidak mengalami perubahan data selama aplikasi berjalan, sedangkan Stateful Widget digunakan pada tampilan yang datanya dapat berubah sesuai interaksi pengguna maupun proses tertentu pada aplikasi. Mahasiswa juga melakukan praktik pembuatan halaman sederhana menggunakan kedua jenis widget tersebut agar memahami struktur penulisan kode dan penerapannya dalam pengembangan aplikasi mobile.
8	B-P1	2026-05-19 10:00-12:30 Masuk: 10:00:00 - 12:30:00	UTS	UTS
9	B-P1	2026-05-26 10:00-12:30 Masuk: 10:21:32 - 12:27:29	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	Pada pertemuan ini dilakukan pembuatan projek aplikasi sewa mobil menggunakan Flutter melalui website flutlab. Langkah pertama yaitu membuat project baru dengan nama `sewa_mobil`, kemudian membuat folder `assets/img` untuk menyimpan gambar yang digunakan pada aplikasi. Setelah itu dilakukan konfigurasi file `pubspec.yaml` agar asset gambar dapat dibaca oleh Flutter. Selanjutnya dibuat tampilan halaman welcome dengan menambahkan gambar, teks selamat datang, serta tombol registrasi dan login. Pembuatan halaman dilakukan dengan memanfaatkan widget Flutter seperti `Scaffold`, `ListView`, `Text`, `Image.asset`, dan `ElevatedButton`. Setelah seluruh kode selesai dibuat, project dijalankan menggunakan emulator web yang tersedia pada FlutLab sehingga aplikasi dapat ditampilkan dan diuji secara langsung.
10	B-P1	2026-06-02 10:00-12:30 Masuk: 10:03:10 - 12:16:40	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	Pada pertemuan ini mahasiswa mempelajari cara membuat Form Registrasi pada aplikasi sewa mobil menggunakan Flutter di FlutLab. Kegiatan diawali dengan membuat folder `registrasi` pada direktori `pages`, kemudian membuat file `registrasi_page.dart` dan `submit_registrasi.dart`. Selanjutnya mahasiswa membuat tampilan halaman registrasi yang terdiri dari beberapa komponen input seperti Nama Lengkap, Email, Nomor Handphone, dan Password menggunakan widget `TextField`. Selain itu, ditambahkan gambar asset sebagai identitas halaman registrasi serta tombol Daftar menggunakan widget `ElevatedButton`. Pada tahap berikutnya dilakukan implementasi navigasi menggunakan `Navigator.push()` sehingga tombol Registrasi pada halaman Welcome dapat mengarahkan pengguna ke halaman Registrasi. Melalui praktikum ini mahasiswa memahami konsep pembuatan form, penggunaan widget input, pengelolaan layout

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				antarmuka, serta perpindahan antar halaman pada aplikasi Flutter.
11	B-P1	2026-06-09 10:00-12:30 Masuk: 10:04:02 - 12:15:08	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	Pada pertemuan ini mahasiswa mempelajari konsep navigasi pada aplikasi Flutter menggunakan Bottom Navigation Bar. Kegiatan diawali dengan pembuatan Main Page sebagai halaman utama aplikasi setelah proses login berhasil dilakukan. Mahasiswa memahami fungsi Bottom Navigation Bar sebagai menu navigasi yang ditempatkan pada bagian bawah aplikasi untuk memudahkan pengguna berpindah antar halaman. Selanjutnya mahasiswa membuat tiga menu utama yaitu Beranda, Order, dan Profil menggunakan widget BottomNavigationBar. Pada proses ini dijelaskan penggunaan variabel currentIndex untuk menentukan menu yang sedang aktif serta penggunaan daftar halaman (pageList) untuk menampilkan halaman sesuai menu yang dipilih. Mahasiswa juga mempelajari penggunaan fungsi setState() untuk memperbarui tampilan saat terjadi perpindahan menu. Selain itu, tombol Login yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dihubungkan dengan halaman utama menggunakan metode Navigator.pushAndRemoveUntil(). Metode ini digunakan agar pengguna tidak dapat kembali ke halaman login setelah berhasil masuk ke aplikasi.
12	C-P1	2026-06-18 13:20-15:50 Masuk: 13:55:02 – 15:47:23	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	Diskusi dan QnA
13	B-P1	2026-06-23 10:00-12:30 Masuk: 10:06:10 - 12:15:43	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	Pada hari ini telah dilaksanakan kegiatan Presentasi Project Akhir Mata Kuliah Aplikasi Basis Data yang diikuti oleh mahasiswa sebagai bentuk evaluasi capaian pembelajaran selama satu semester. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengelola basis data sesuai dengan kebutuhan sistem informasi yang dikembangkan.
14	B-P1	2026-06-30 10:00-12:30 Masuk: 10:02:17 - 12:25:17	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	presentasi project
15	B-P1	2026-07-07 10:00-12:30 Masuk: 10:08:06 - 12:16:57	Pembuatan project aplikasi android (Final Project)	presentasi project
16	B-P1	2026-07-14 10:00-12:30	UAS	UAS

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
27	19240908	MAURA TRY ALHABSY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
28	19240924	AMELIA DIVA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
29	19240938	RAFIF TRI MULYANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
30	19240946	YOHANES RAHARJA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
31	19240954	RICKY ABDURRAHMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
32	19240996	MAHESA IKNI RHAMADAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
33	19241302	FADHILAH AZIS PRIYATNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
34	19241335	ZAHRA RHODOTUL JANNAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
35	19241392	GUSTI MAHENDRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
36	19241395	RIZKY ANUGRAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
37	19241397	STEFANUS ADRIAN FADLIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
38	19241430	FUAD FAKHRUDDIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
39	19241447	NAYLA ARDHINI YASIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
40	19241448	ZUNIOR RIZKY ANGGA LESMANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Total Kehadiran Harian			40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	-

Penilaian

No.	NIM	Nama	Nilai UTS	Nilai UAS	Nilai Absen	Nilai Tugas	Total	Grade
1	19231349	FADJRY SAHRUDIN PUTRA	0	0	0	0	80	A
2	19231695	FAJAR KURNIA	0	0	0	0	92	A
3	19240167	MIKO MUHAMAD JANNAH	0	0	0	0	94	A
4	19240235	REZA KHAIDYR FAHLEVI	0	0	0	0	80	A
5	19240302	ISSMA DAMAYANTI	0	0	0	0	91	A
6	19240311	AHMAD NUR HARRY	0	0	0	0	88	A
7	19240312	MUHAMMAD DHAFI SUKANDAR	0	0	0	0	95	A
8	19240315	DINDA AULIA PUTRI	0	0	0	0	96	A
9	19240316	IRENA QUR'AIN DESKADIKA DJUNAEDI	0	0	0	0	95	A
10	19240317	ANNISA ALFIANATU SYAHADAH	0	0	0	0	95	A
11	19240319	DERINA RIZKIA ZAHRA	0	0	0	0	94	A
12	19240320	FANESHA AKHWATIFAH	0	0	0	0	87	A
13	19240415	SITI UU UMayAH	0	0	0	0	97	A
14	19240416	AJRIL AL BAIHAQI	0	0	0	0	92	A
15	19240459	MOHHAMAD AR RAFI	0	0	0	0	89	A

16	19240471	ALIYA REVALINE AMIR	0	0	0	0	90	A
17	19240497	MUHAMMAD DAFFA FATHUROZI	0	0	0	0	35	E
18	19240503	THUFAEL AROFIF	0	0	0	0	90	A
19	19240669	NAUFAL HISYAM YURIANSYAH	0	0	0	0	84	A
20	19240713	VITO DWI PUTRA WISMAYA HAFIZ	0	0	0	0	86	A
21	19240721	SITI RUKOYAH	0	0	0	0	89	A
22	19240777	YONATHAN PRASETYADI	0	0	0	0	98	A
23	19240781	WILY SATRIO PAMUNGKAS	0	0	0	0	24	E
24	19240816	CHINDY SIVTIANI	0	0	0	0	60	C
25	19240851	INDRA AGUS FIRMANSYAH	0	0	0	0	94	A
26	19240858	SARINAH	0	0	0	0	60	C
27	19240908	MAURA TRY ALHABSY	0	0	0	0	60	C
28	19240924	AMELIA DIVA	0	0	0	0	96	A
29	19240938	RAFIF TRI MULYANA	0	0	0	0	60	C
30	19240946	YOHANES RAHARJA	0	0	0	0	91	A
31	19240954	RICKY ABDURRAHMAN	0	0	0	0	80	A
32	19240996	MAHESA IKNI RHAMADAN	0	0	0	0	93	A
33	19241302	FADHILAH AZIS PRIYATNA	0	0	0	0	80	A
34	19241335	ZAHRA RHODOTUL JANNAH	0	0	0	0	89	A
35	19241392	GUSTI MAHENDRA	0	0	0	0	80	A
36	19241395	RIZKY ANUGRAH	0	0	0	0	81	A
37	19241397	STEFANUS ADRIAN FADLIKA	0	0	0	0	82	A
38	19241430	FUAD FAKHRUDDIN	0	0	0	0	94	A
39	19241447	NAYLA ARDHINI YASIN	0	0	0	0	92	A
40	19241448	ZUNIOR RIZKY ANGGA LESMANA	0	0	0	0	80	A