

MOBILE PROGRAMMING - 912

SKS: 3 | Kelas: MBG.15.5A.30.A

Dosen: 202110279 - RBH

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
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 4. 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.	Memenuhi
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 Mobile Programming	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.	Memenuhi
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	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	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
			Folder Flutter dan Widget Dasar Mobile Programming	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.	
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 Mobile Programming	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.	Memenuhi
5	B-P1	2026-04-28 10:00-12:30 Masuk:	1. Praktek parsing data dan pemindahan halaman 2. Pengenalan Stateless dan Stateful Widget 3. Membuat Form dan	Berita acara pada kegiatan ini membahas tentang proses parsing data dan navigasi data dalam pengembangan aplikasi. Pada	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
		10:02:08 - 12:17:07	Menampilkan Hasil Inputan Mobile Programming	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 Mobile Programming	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.	Memenuhi
7	B-P1	2026-05-12 10:00-12:30 Masuk: 10:10:30 - 12:20:28	1. Praktek parsing data dan pemindahan halaman 2. Pengenalan Stateless dan Stateful Widget 3. Membuat Form dan Menampilkan Hasil Inputan . Penjelasan tentang project sewa mobil & Peproject sewa mobil Mobile Programming	Pada pertemuan praktikum kali ini, mahasiswa mempelajari konsep dasar widget pada framework Flutter, yaitu Stateless Widget dan Stateful Widget. Materi dimulai dengan penjelasan mengenai perbedaan kedua widget tersebut. Stateless Widget digunakan untuk tampilan yang bersifat tetap atau tidak mengalami perubahan data	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				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: 10:08:06 - 11:00:57	UTS	UTS	Memenuhi
9	B-P1	2026-05-26 10:00-11:00 Masuk: 10:21:32 - 12:27:29	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	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.	Memenuhi
10	B-P1	2026-06-02 10:00-12:30 Masuk: 10:03:10 - 12:16:40	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	Pada pertemuan ini mahasiswa mempelajari cara membuat Form Registrasi pada aplikasi sewa mobil menggunakan Flutter di FlutLab. Kegiatan diawali dengan membuat folder `registrasi` pada	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				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 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) Mobile Programming	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	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				terjadi perpindahan menu. Selain itu, tombol Login yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dihubungkan dengan halaman utama menggunakan metode <code>Navigator.pushAndRemoveUntil()</code> . 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 tidak absen keluar	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	Pada proyek ini mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan seluruh materi yang telah dipelajari, mulai dari perancangan antarmuka (User Interface), pengelolaan data, implementasi logika program, hingga pengujian aplikasi.	Memenuhi
13	B-P1	2026-06-23 10:00-12:30 Masuk: 10:06:10 - 12:15:43	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	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.	Memenuhi
14	B-P1	2026-06-30 10:00-12:30 Masuk: 10:02:17 - 12:25:17	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	presentasi project	Memenuhi
15	B-P1	2026-07-07 10:00-12:30 Masuk: 10:08:06 - 12:16:57	Pembuatan project aplikasi android (Final Project) Mobile Programming	presentasi project	Memenuhi
16	B-P1	2026-07-14 10:00-11:00 Masuk: 10:08:06 - 11:16:57	UAS	UAS	Memenuhi

*Jika Bahan Kajian Kosong/Tidak Sesuai, Konfirmasi BAAK untuk mengupdate RPS

BAP Kelas Pengganti

Dosen	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	Alasan Digantikan	MONEV
-------	-------	-----------	--------------	-------------------	-------

*Jika Bahan Kajian Kosong/Tidak Sesuai, Konfirmasi BAAK untuk mengupdate RPS

Presensi Kehadiran

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	15235001	SASKIA RENATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
2	15235002	RAI MARKUS PANAMUAN	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	15235004	FRIZI OLIVIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
4	15235005	HAZAEEL SUSANTO	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
5	15235006	SAHRUL BARIYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15
6	15235007	ALBERTUS BELO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	13
7	15235009	YURIDIS SERI RAHMAT	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11
8	15235010	GRANT CHRISTO BUDIYANTO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	15235013	DEBI HANDIKA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	15235015	HANS ADITYA WICAKSONO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	15235016	MUHAMMAD RIZQI PRATAMA HIDAYAT	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11
Total Kehadiran Harian			5	9	8	8	8	7	8	9	7	6	7	7	7	9	7	9	-

*Data Presensi diambil berdasarkan laman Elearning

Penilaian

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	15235001	SASKIA RENATA	0	0	0	0	A
2	15235002	RAI MARKUS PANAMUAN	0	0	0	0	A
3	15235004	FRIZI OLIVIAN	0	0	0	0	A
4	15235005	HAZAEI SUSANTO	0	0	0	0	A
5	15235006	SAHRUL BARIYAH	0	0	0	0	A
6	15235007	ALBERTUS BELO	0	0	0	0	A
7	15235009	YURIDIS SERI RAHMAT	0	0	0	0	A
8	15235010	GRANT CHRISTO BUDIYANTO	0	0	0	0	E
9	15235013	DEBI HANDIKA	0	0	0	0	A
10	15235015	HANS ADITYA WICAKSONO	0	0	0	0	E
11	15235016	MUHAMMAD RIZQI PRATAMA HIDAYAT	0	0	0	0	A

*Data Penilaian diambil berdasarkan laman student