



Divisi Penerbitan, Publikasi, dan Kekayaan Intelektual

UNW PRESS

Penerbit

Dasar Membangun Aplikasi Mobile dengan Flutter



Disusun Oleh :
Eko Nur Hermansyah
Agung Wibowo

Dasar Membangun Aplikasi Mobile dengan Flutter

Eko Nur Hermanyah
Agung Wibowo



Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- 1 Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- 2 Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- 3 Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 4 Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Dasar Membangun Aplikasi Mobile dengan Flutter

Eko Nur Hermanyah
Agung Wibowo



Dasar Membangun Aplikasi Mobile dengan Flutter

Penulis:

Eko Nur Hermanyah

Agung Wibowo

ISBN: 978-623-10-9936-5 & 978-634-96031-2-6 (PDF)

Perancang Sampul:

Eko Nur Hermansyah

Editor:

Eko Nur Hermansyah

Penerbit:

UNW Press

Anggota Ikapi

Nomor 293/Anggota Luar Biasa/ JTE/ 2024

Redaksi:

Jl. Diponegoro no 186 Gedanganak, Ungaran Timur, Kab.

Semarang Jawa Tengah

Gedung K

Telp: (024)-6925408

e-mail: lppm@unw.ac.id | <https://unwpress.unw.ac.id>

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit

PRAKATA

Di era digital yang serbacepat ini, aplikasi mobile telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita. Mulai dari berkomunikasi, bekerja, belajar, hingga hiburan, semuanya dapat diakses dengan mudah melalui genggaman tangan. Kebutuhan akan pengembang aplikasi mobile yang kompeten pun semakin meningkat pesat, membuka peluang karier yang menjanjikan bagi siapa saja yang tertarik untuk terjun ke bidang ini.

Buku "Dasar Membangun Aplikasi Mobile dengan Flutter" ini hadir sebagai panduan awal yang komprehensif bagi Anda yang ingin memulai perjalanan di dunia pengembangan aplikasi mobile. Kami memahami bahwa memulai sesuatu yang baru bisa terasa menantang, oleh karena itu, kami merancang materi ini dengan pendekatan yang mudah dipahami, praktis, dan berorientasi pada proyek.

Flutter, sebuah framework pengembangan UI dari Google, telah merevolusi cara kita membangun aplikasi mobile. Dengan kemampuan cross-platformnya, Anda dapat membuat aplikasi yang indah dan berperforma tinggi untuk iOS maupun Android hanya dengan satu basis kode. Ini tidak hanya menghemat waktu dan sumber daya, tetapi juga memungkinkan Anda untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Kami berharap buku ini dapat menjadi fondasi yang kokoh bagi Anda untuk terus belajar dan berinovasi dalam pengembangan aplikasi mobile dengan Flutter. Ingatlah, kunci dari penguasaan adalah konsistensi dan praktik yang berkelanjutan. Jangan takut untuk bereksperimen, membuat kesalahan, dan belajar darinya.

Selamat belajar dan selamat berkarya
Salam hangat,

Eko Nur Hermansyah

DAFTAR ISI

PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENGENALAN MOBILE PROGRAMMING	
.....	1
Perkembangan Mobile	1
Platform dari Sistem Operasi Mobile	8
Pengenalan Mobile Programming.....	16
Perbandingan Flutter dan React Native	18
Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code	22
BAB 2 PENGENALAN FLUTTER	28
Flutter	28
Fitur-Fitur Flutter	31
Keuntungan Menggunakan Flutter	35
Cara kerja Flutter	37
BAB 3 KONFIGURASI FLUTTER VISUAL	
STUDIO CODE.....	40
Visual Studio Code	40
Proses Instalasi Visual Studi Code.....	42
Install Git	46
Install JDK	51
Install Android Studio	55
Install Flutter	59

BAB 4	KONFIGURASI ANDROID STUDIO	
	DENGAN FLUTTER	65
	Konfigurasi Android Studio dengan Flutter.....	65
	Membuat dan Menjalankan Projek Dengan	
	Android Studio.....	67
	Proses Instalasi Visual Studi Code.....	75
BAB 5	MEMBUAT DAN MENJALANKAN	
	PROJECT	82
	Konfigurasi Flutter dan Visual Studio Code	82
	Membuat projek flutter dengan VSCode	84
	Menjalankan aplikasi dengan Handphone Android	
		86
	Struktur Folder Flutter	98
BAB 6	WIDGET DAN LAYOUT DI FLUTTER..	100
	Widget.....	100
	Dua Jenis Utama Widget.....	103
	Memahami Tata Letak (Layout)	103
	Membuat Widget Sederhana	107
	Mengatur Tata Letak	113
	DAFTAR PUSTAKA	119