



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAGIAN 1 PRINSIP INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK	1
BAB 1 SERBA SERBI PEMROGRAMAN	3
1.1 Pesimis Mahir Coding?	3
1.2 Coding atau Desain Dulu?	5
1.3 Bahasa Apa yang Paling Mudah	6
1.4 Evaluasi	7
BAB 2 NATIVE DAN FRAMEWORK	9
2.1 <i>Requirements Platform System</i>	11
2.2 Evaluasi	12
BAB 3 SOFTWARE DAN PROGRAM	13
3.1 <i>Functional Requirements</i>	13
3.2 <i>Non-Functional Requirements</i>	14
3.3 <i>Arsitektur Software</i>	14
3.4 <i>Software Defect</i>	15
3.5 Evaluasi	16

BAGIAN 2	MEMPERSIAPKAN PERALATAN	17
BAB 4	PERSIAPAN DAN INSTALASI	19
4.1	Sistem Operasi	19
4.2	Sistem Komputer	19
4.3	Perangkat Lunak	20
4.4	Instalasi	23
4.5	Evaluasi	53
BAB5	FLUTTER	55
5.1	Keunggulan	56
5.2	Kelemahan	56
5.3	Uji Coba	58
5.4	Evaluasi	72
BAB 6	FLUTTER PERTAMAKU	73
BAB 7	LEBIH DEKAT DENGAN FLUTTER	79
7.1	Struktur Direktori	79
7.2	Struktur Kode Pemrograman	81
7.3	Deklarasi Variable dan Tipe Data	89
BAB 8	MEMBUAT APLIKASI SKORING	93
DAFTAR PUSTAKA		121