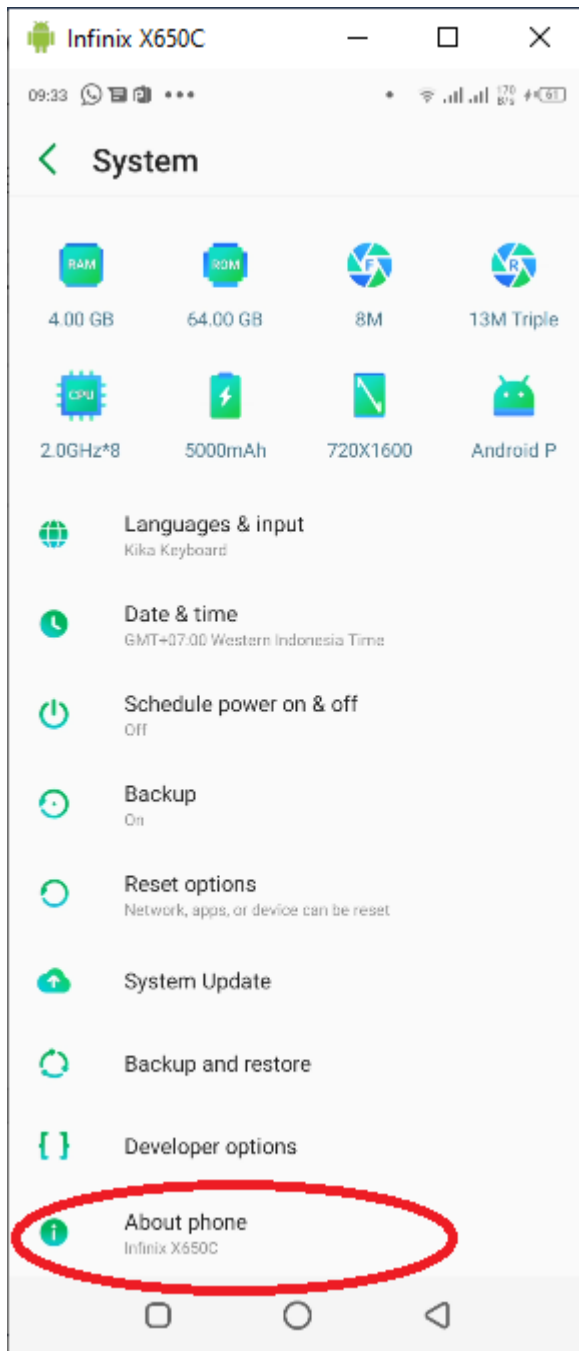
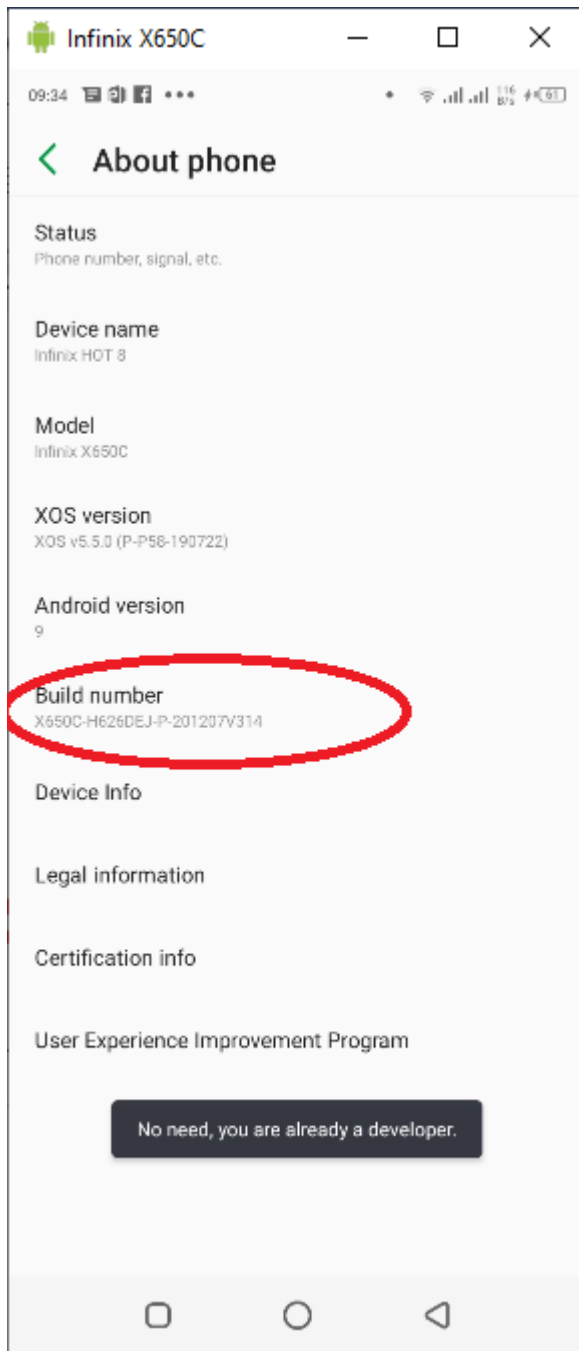


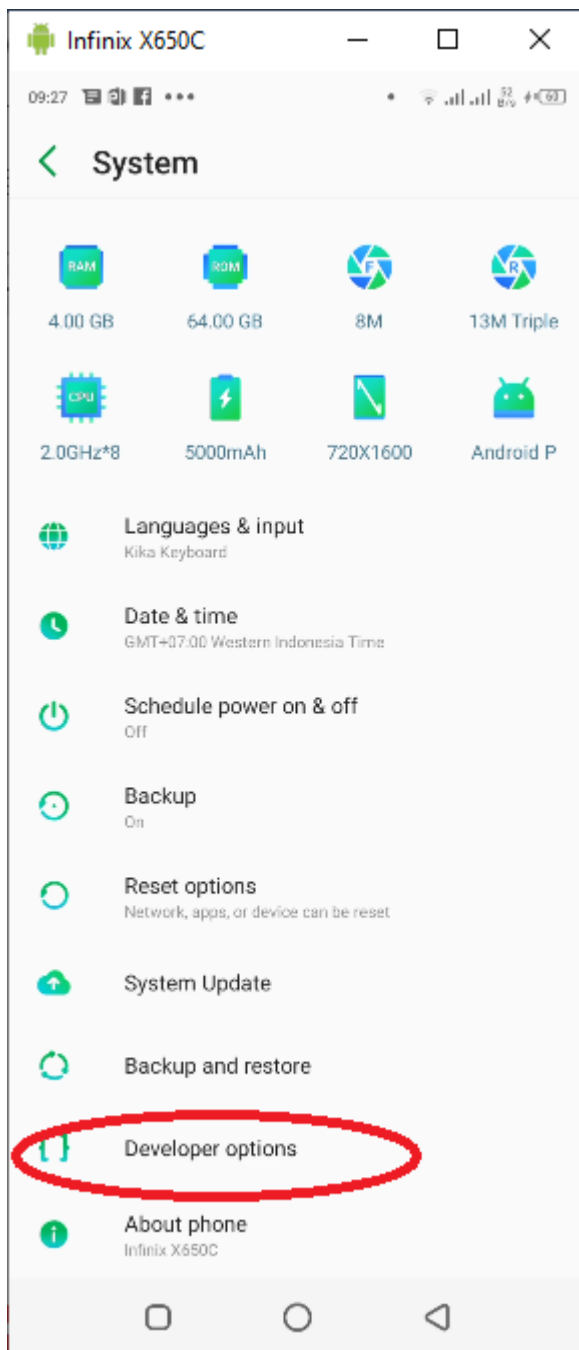
Kemudian pilih **About Phone**



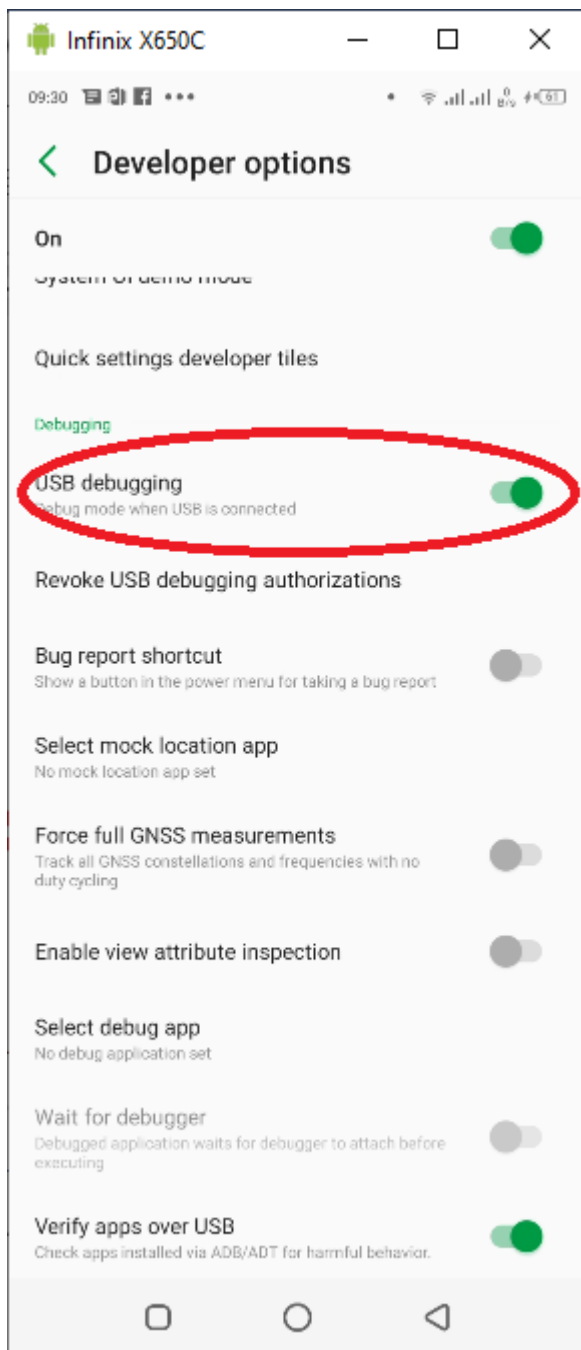
Kemudian ketuk **Build number** beberapa kali, namun ini juga berbeda untuk beberapa versi misalnya untuk Xiaomi dengan mengetuk **MIUI Version** beberapa kali



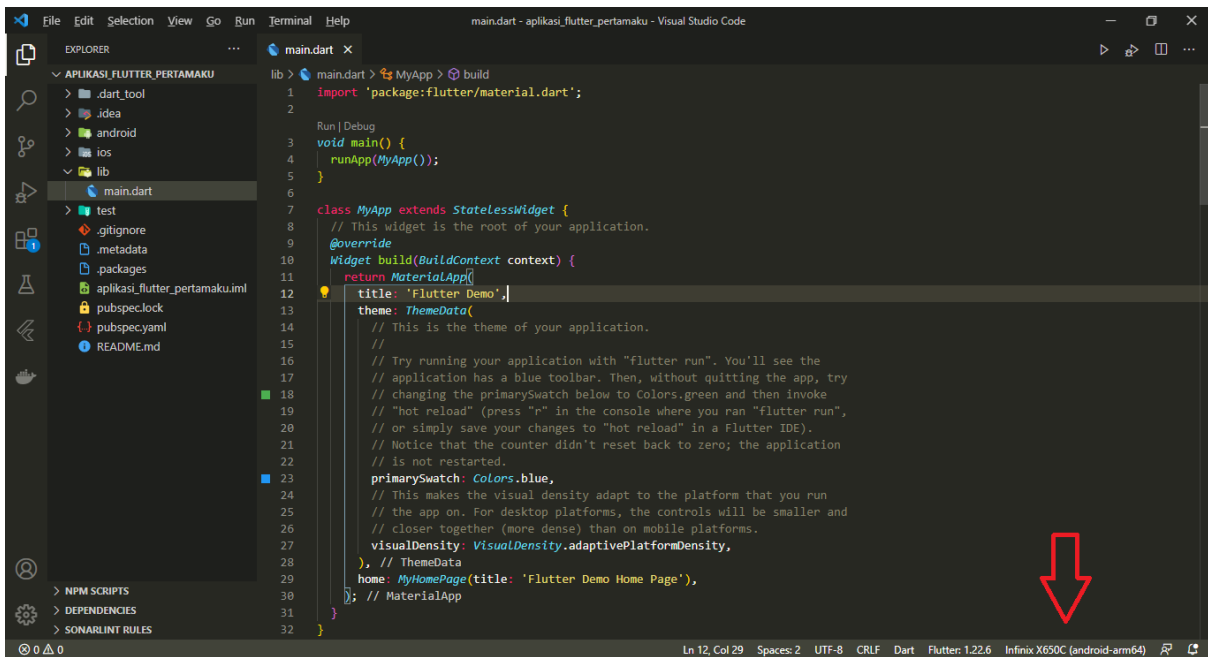
Selanjutnya mengaktifkan USB Debugger dengan cara pilih **Developer Option** pada **System**, **Developer Option** ini akan muncul setelah mode Developer diaktifkan dengan cara diatas



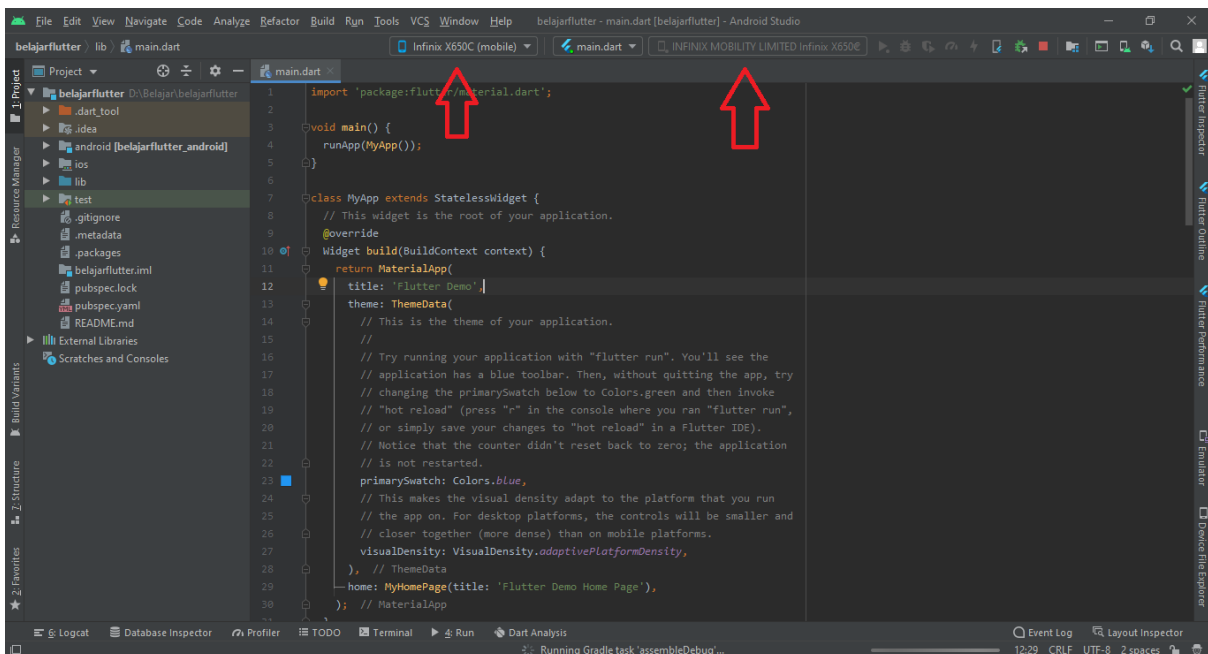
Kemudian aktifkan **USB Debugging**



Jika telah selesai, hubungkan Handphone android dengan laptop/komputer dengan kabel data, untuk memeriksa apakah sudah terhubung dengan Handphone, dapat dilihat pada VSCode bagian pojok kanan bawah akan tertera nama device yang terhubung



Atau jika pada Android Studio terletak pada toolbar bagian atas tengah



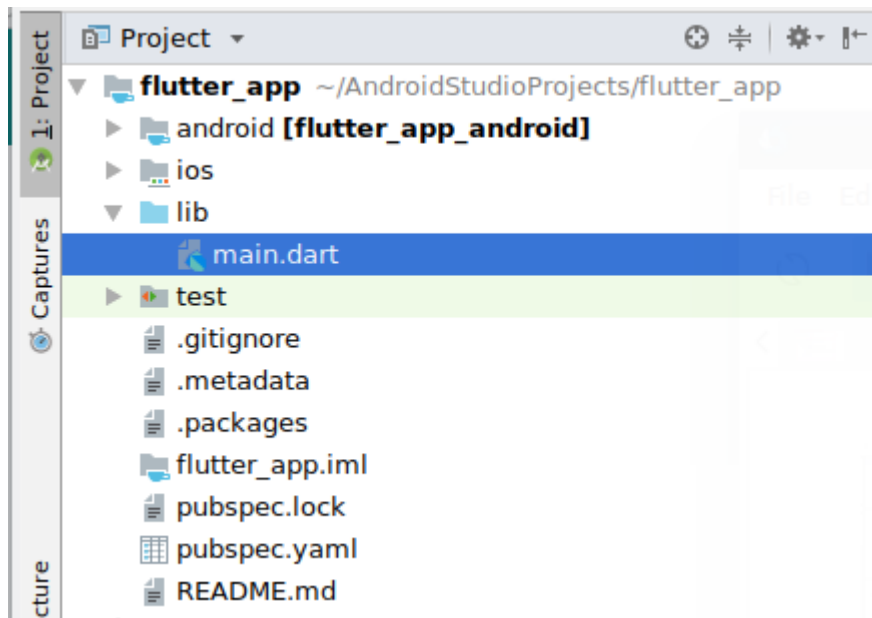
Agar laptop bekerja lebih ringan dapat digunakan Text Editor VSCode dan menjalankan proyek langsung menggunakan Handphone Android. Untuk menjalankan proyek melalui VSCode dengan klik logo play pada bagian pojok kanan atas

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help main.dart - aplikasi_flutter_pertamaku - Visual Studio Code
EXPLORER
APLIKASI_FLUTTER_PERTAMAKU
  .dart_tool
  .idea
  android
  build
  ios
  lib
  main.dart
  test
  .gitignore
  .metadata
  .packages
  aplikasi_flutter_pertamaku.iml
  pubspec.lock
  pubspec.yaml
  README.md
  NPM SCRIPTS
  DEPENDENCIES
  SONARLINT RULES
lib > main.dart > MyApp > build
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 Run | Debug
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   // This widget is the root of your application.
9   @override
10  Widget build(BuildContext context) {
11    return MaterialApp(
12      title: 'Flutter Demo',
13      theme: ThemeData(
14        // This is the theme of your application.
15        //
16        // Try running your application with "flutter run". You'll see the
17        // application has a blue toolbar. Then, without quitting the app, try
18        // changing the primarySwatch below to Colors.green and then invoke
19        // "hot reload" (press "r" in the console where you ran "flutter run",
20        // or simply save your changes to "hot reload" in a Flutter IDE).
21        // Notice that the counter didn't reset back to zero; the application
22        // is not restarted.
23        primarySwatch: Colors.blue,
24        // This makes the visual density adapt to the platform that you run
25        // the app on. For desktop platforms, the controls will be smaller and
26        // closer together (more dense) than on mobile platforms.
27        visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
28      ), // ThemeData
29      home: MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
30    ); // MaterialApp
31  }
32 }
```

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help main.dart - aplikasi_flutter_pertamaku - Visual Studio Code
EXPLORER
APLIKASI_FLUTTER_PERTAMAKU
  .dart_tool
  .idea
  android
  build
  ios
  lib
  main.dart
  test
  .gitignore
  .metadata
  .packages
  aplikasi_flutter_pertamaku.iml
  pubspec.lock
  pubspec.yaml
  README.md
  NPM SCRIPTS
  DEPENDENCIES
  SONARLINT RULES
lib > main.dart > MyApp > build
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 Run | Debug
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   // This widget is the root of your application.
9   @override
10  Widget build(BuildContext context) {
11    return MaterialApp(
12      title: 'Flutter Demo',
13      theme: ThemeData(
14        // This is the theme of your application.
15        //
16        // Try running your application with "flutter run". You'll see the
17        // application has a blue toolbar. Then, without quitting the app, try
18        // changing the primarySwatch below to Colors.green and then invoke
19        // "hot reload" (press "r" in the console where you ran "flutter run",
20        // or simply save your changes to "hot reload" in a Flutter IDE).
21        // Notice that the counter didn't reset back to zero; the application
22        // is not restarted.
23        primarySwatch: Colors.blue,
24        // This makes the visual density adapt to the platform that you run
25        // the app on. For desktop platforms, the controls will be smaller and
26        // closer together (more dense) than on mobile platforms.
27        visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
28      ), // ThemeData
29      home: MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
30    ); // MaterialApp
31  }
32 }
PROBLEMS TERMINAL OUTPUT DEBUG CONSOLE
Filter (e.g. text, exclude) lib/main.dart:1
Launching lib/main.dart on Infinix X650C in debug mode...
✓ Built build/app/outputs/flutter-apk/app-debug.apk.
connecting to VM Service at ws://127.0.0.1:59654/EeZyoXh9j4-/ws
```

Struktur Folder Flutter

Adapun struktur folder Proyek flutter adalah sebagai berikut:



- ❓ 📁 **android** berisi source code untuk aplikasi android;
- ❓ 📁 **ios** berisi source code untuk aplikasi iOS;
- ❓ 📁 **lib** berisi source code Dart, di sini kita akan menulis kode aplikasi;
- ❓ 📁 **test** berisi source code Dart untuk testing aplikasi;
- ❓ 📄 **.gitignore** adalah file [Git](#);
- ❓ 📄 **.metadata** merupakan file yang berisi metadata project yang di-generate otomatis;
- ❓ 📄 **.packages** merupakan file yang berisi alamat path package yang dibuat oleh pub;
- ❓ 📄 **flutter_app.iml** merupakan file XML yang berisi keterangan project;
- ❓ 📄 **pubspec.lock** merupakan file yang berisi versi-versi library atau package. File ini dibuat oleh pub. Fungsinya untuk mengunci versi package.
- ❓ 📄 **pubspec.yaml** merupakan file yang berisi informasi tentang project dan librray yang dibutuhkan;
- ❓ 📄 **README.md** merupakan file markdown yang berisi penjelasan tentang source code.

Membuat Hello World

Buka projek **aplikasi_flutter_pertamaku** menggunakan VSCode agar lebih ringan. Buka file **main.dart** yang terletak pada folder **lib** kemudian ubah menjadi

```
1. import 'package:flutter/material.dart';  
2.  
3. void main() {  
4.   runApp(const MyApp());  
5. }
```

```
6.
7. class MyApp extends StatelessWidget {
8.   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
9.
10.  @override
11.  Widget build(BuildContext context) {
12.    return MaterialApp(
13.      title: "Aplikasi Flutter Pertama",
14.      home: Scaffold(
15.        appBar: AppBar(
16.          title: const Text('Belajar Flutter'),
17.        ),
18.      ),
19.    );
20.  }
21. }
```

Ketika dijalankan akan menghasilkan