

## RINGKASAN

**Penggunaan Platform *Flutter* dalam Pengembangan *Front-End* Aplikasi *Feastly* di *Abersoft Technologies AB***, Faruk Maulana, NIM E41201510, Tahun 2023, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ery Setiawan Jullev (Pembimbing Utama), Suwardhana (Pembimbing Lapangan).

Tujuan umum dari magang adalah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap berbagai aspek yang akan mereka dapatkan di lokasi magang, sehingga dapat menjadi panduan di dunia kerja dan memperluas wawasan serta pengetahuan mereka tentang kegiatan yang ada di perusahaan.

Pelaksanaan magang berlangsung selama 4 bulan, dimulai pada tanggal 06 Februari 2023 dan berakhir pada tanggal 16 Juni 2023, di *Abersoft Technologies AB* yang bertempat di Kampung Yadika Regency Blok H Nomor 4, Bangil, Pasuruan, Indonesia. Pekerjaan dilakukan secara *online* dengan waktu kerja sebanyak 2 jam per hari, dimulai dari pukul 13.00 hingga 15.00.

Aplikasi *Feastly* adalah aplikasi berbasis mobile yang telah dikembangkan sebelumnya oleh tim *Abersoft*. Aplikasi ini memiliki penggunaan yang hampir sama dengan *Tinder*, sebuah aplikasi kencan online. Tetapi yang membedakan adalah *Feastly* berfokus kepada resep makanan. *Feastly* dibangun menggunakan *platform Flutter* dengan arsitektur *Clean Architecture*. Proses pengembangan dilakukan selama 3 bulan, dari bulan Maret sampai Juni, dengan menggunakan bantuan *tools* lain seperti: *Github*, *Jira*, dan *Postman*. Secara umum, pengembangan aplikasi ini dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu konversi desain dari *Figma* ke komponen *mobile* di *Flutter*, dan implementasi API eksternal kedalam aplikasi tersebut.