

LAPORAN PRAKTIKUM
Pertemuan Ke : 4
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK



NAMA : Dimas Putra Ramadhan

NIM : 4312111019

KELAS : MJ 5A MALAM

DOSEN KOORDINATOR : Ahmadi Irmansyah Lubis, S.Kom., M.Kom.

DOSEN PENGAMPU : Banu Failasuf, S.Tr.

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM 2023

Kegiatan Praktikum Pertemuan Keempat

1. Membuat form dengan Validasi
2. Membuat InkWell menggunakan Flutter InkWell adalah fitur material widget yang akan menimbulkan efek ripple saat kita klik. Cara kerjanya, hampir sama seperti GestureDetector yaitu bekerja saat user mengklik areanya (Inkwell/Gesture). Namun, hal yang membedakan dari keduanya adalah implementasinya. InkWell digunakan pada item yang ingin ditap dan menimbulkan kesan efek, seperti item Card, list Card. Sedangkan, GestureDetector digunakan untuk memindahkan/men-drag widget dari posisinya.

a. Membuat Form dengan GlobalKey

Source Code :

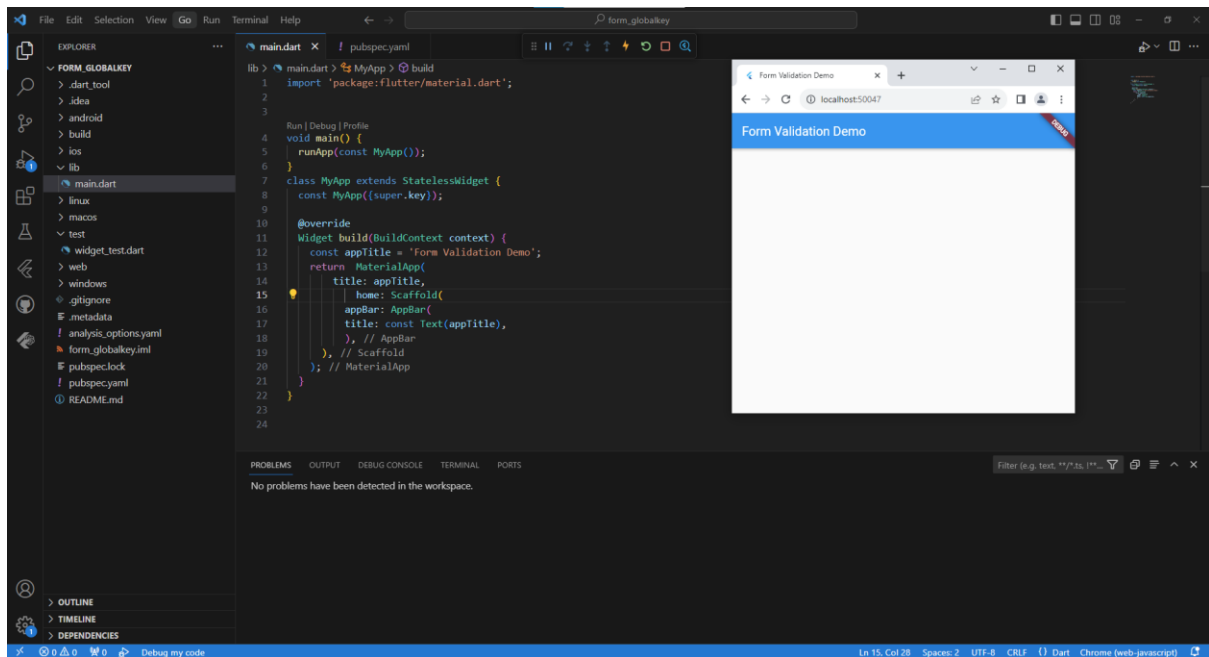
```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    const appTitle = 'Form Validation Demo';
    return MaterialApp(
      title: appTitle,
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: const Text(appTitle),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Hasilnya:



b. Menambahkan TextFormField dengan validasi

Source Code :

```

import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    const appTitle = 'Form Validation Demo';
    return MaterialApp(
      title: appTitle,
      home: Scaffold(

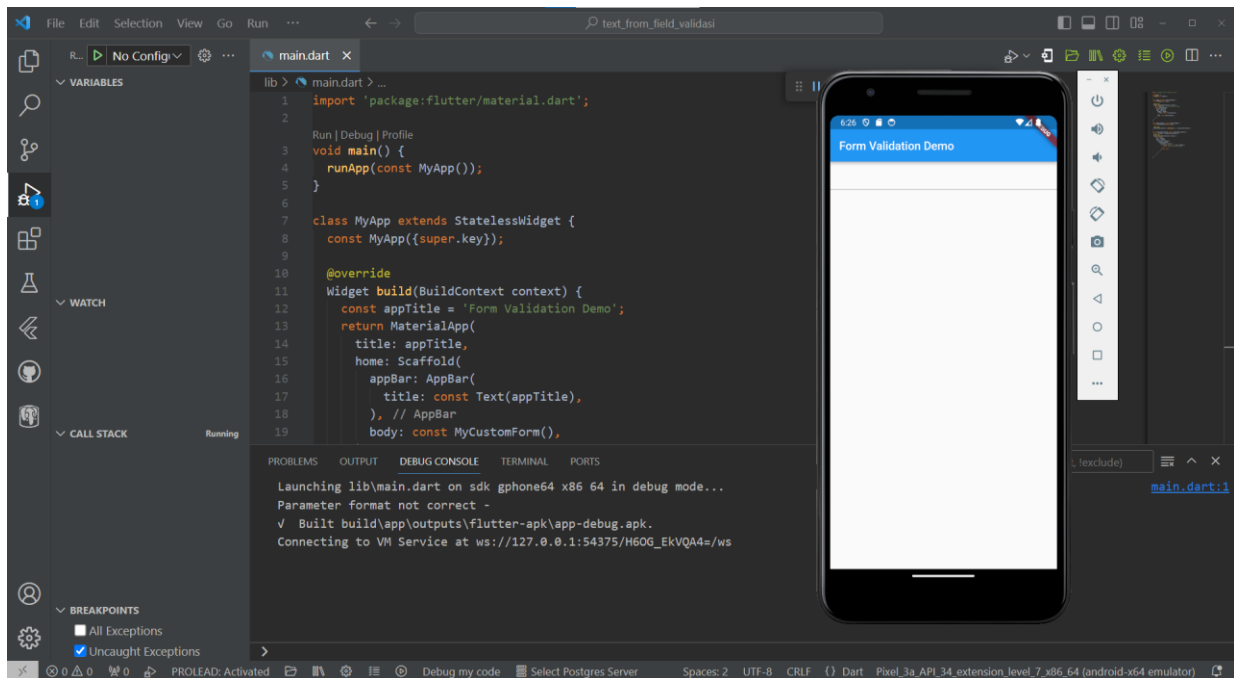
```

```
    appBar: AppBar(  
      title: const Text(appTitle),  
    ),  
    body: const MyCustomForm(),  
  ),  
);  
}  
}
```

```
class MyCustomForm extends StatefulWidget {  
  const MyCustomForm({super.key});  
  
  @override  
  State<MyCustomForm> createState() => _MyCustomFormState();  
}
```

```
class _MyCustomFormState extends State<MyCustomForm> {  
  final _formKey = GlobalKey<FormState>();  
  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Form(  
      key: _formKey,  
      child: Column(  
        children: <Widget>[  
          TextFormField(  
            validator: (value) {  
              if (value == null || value.isEmpty) {  
                return 'Please enter some text';  
              }  
              return null;  
            }  
          ),  
        ],  
      ),  
    );  
  }  
}
```

Hasilnya:



c. Membuat tombol untuk memvalidasi dan submit form

Source Code :

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() => runApp(const MyApp());

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    const appTitle = 'Form Validation Demo';

    return MaterialApp(
      title: appTitle,
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: const Text(appTitle),
        ),
        body: const MyCustomForm(),
      ),
    );
  }
}
```

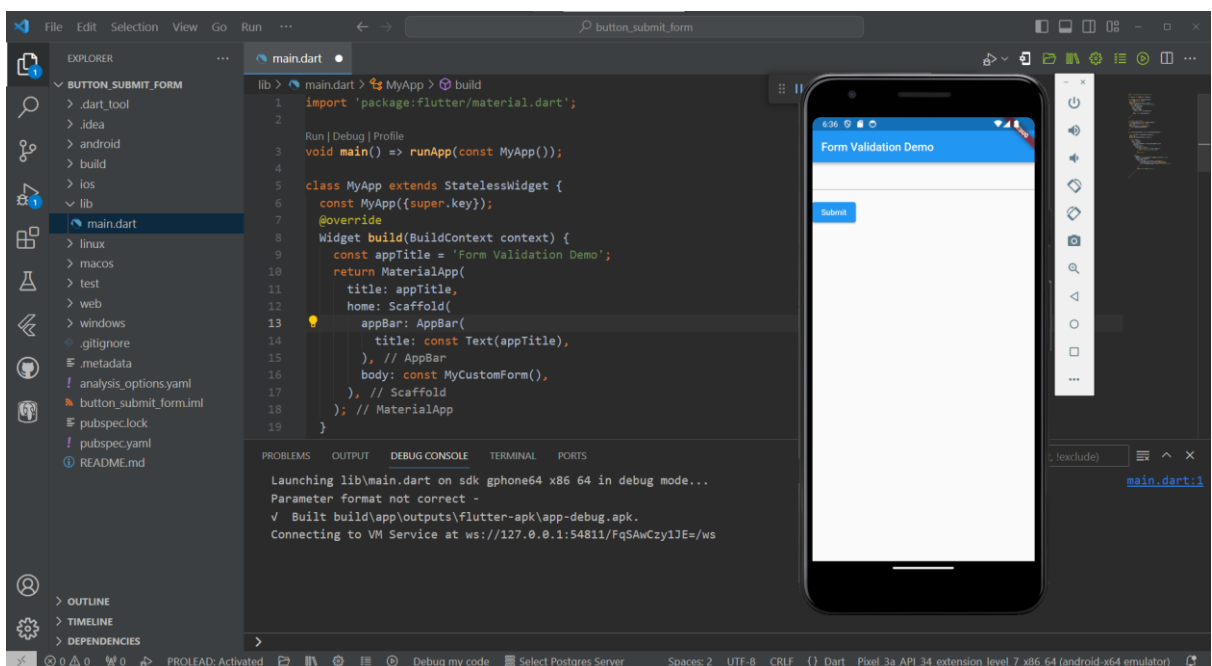
```
    );  
  }  
}  
  
// Create a Form widget.  
class MyCustomForm extends StatefulWidget {  
  const MyCustomForm({super.key});  
  @override  
  MyCustomFormState createState() {  
    return MyCustomFormState();  
  }  
}  
  
class MyCustomFormState extends State<MyCustomForm> {  
  final _formKey = GlobalKey<FormState>();  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Form(  
      key: _formKey,  
      child: Column(  
        crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,  
        children: [  
          TextFormField(  
            validator: (value) {  
              if (value == null || value.isEmpty) {  
                return 'Please enter some text';  
              }  
              return null;  
            },  
          ),  
          Padding(  
            padding: const EdgeInsets.symmetric(vertical: 16.0),
```

```

child: ElevatedButton(
  onPressed: () {
    if (_formKey.currentState!.validate()) {
      ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(
        const SnackBar(content: Text('Processing Data')),
      );
    }
  },
  child: const Text('Submit'),
),
),
],
),
);
}
}

```

Hasilnya:



d. InkWell

InkWell adalah fitur material widget yang akan menimbulkan efek ripple saat kita klik. Cara kerjanya, hampir sama seperti GestureDetector yaitu bekerja saat user mengklik areanya (Inkwell/Gesture). Namun, hal yang membedakan dari keduanya adalah implementasinya. Inkwell digunakan pada item yang ingin ditap dan menimbulkan kesan efek, seperti item Card, list Card. Sedangkan, GestureDetector digunakan untuk memindahkan/men-drag widget dari posisinya.

Source Code :

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(MainApp());
}

class MainApp extends StatefulWidget {
  @override
  _MainAppState createState() => _MainAppState();
}

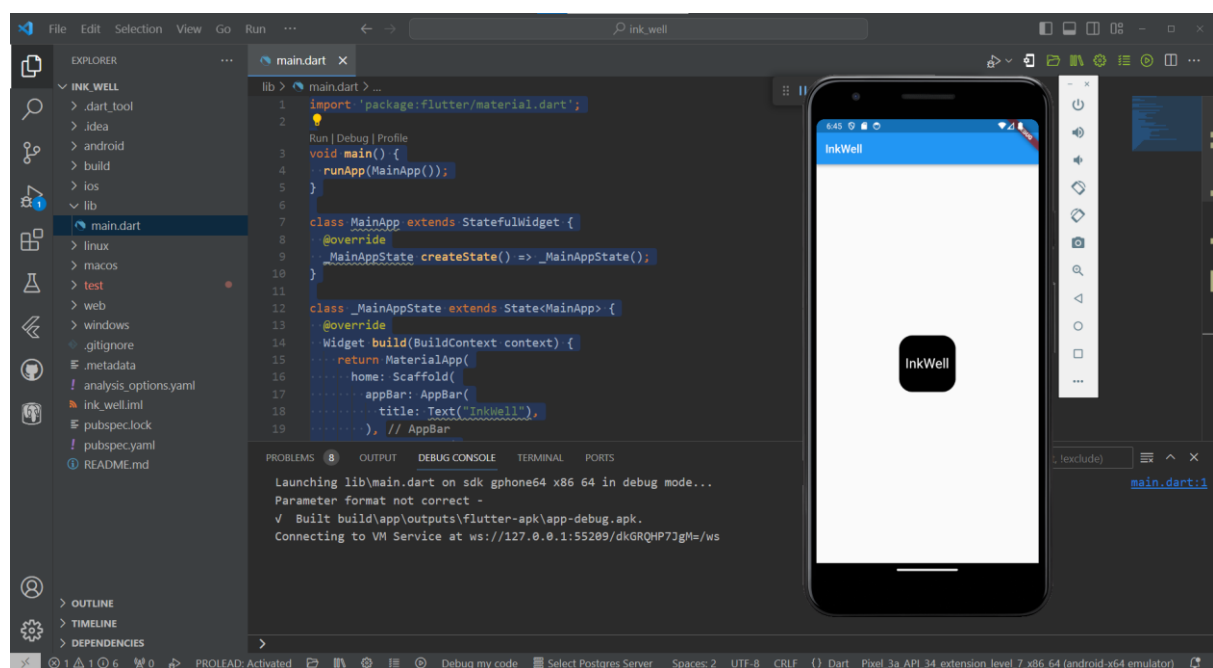
class _MainAppState extends State<MainApp> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(title: Text("InkWell")),
        body: Center(
          child: Ink(
            decoration: BoxDecoration(
              color: Colors.black,
              borderRadius: BorderRadius.circular(24),
            ),
            child: InkWell(
              borderRadius: new BorderRadius.circular(24),
              onTap: () => setState(() {}),
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```

child: Container(
  width: 100.0,
  height: 100.0,
  alignment: Alignment.center,
  child: Text(
    'InkWell',
    style: TextStyle(color: Colors.white, fontSize: 24),
  ),
),
),
),
),
),
),
),
);
}
}

```

Hasilnya:



Berikut adalah link github : https://github.com/AhmadMegistus/4312111019_Dimas-Putra-Ramadhan.git