

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX  
API PERANGKAT KERAS**



**Disusun Oleh :**

**Nama: Arwin Nabel Arroffif**

**NIM: 22211104057**

**Kelas: 06 02**

**Asisten Praktikum :**

**Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru**

**Aisyah Hasna Aulia**

**Dosen Pengampu :**

**Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO**

**2024**

## TUGAS PENDAHULUAN

### A. SOAL NOMOR 1

- a) Buatlah satu project baru, yang mana di dalamnya memuat container berisi Icons.image\_outlined, button camera, button gallery dan button hapus gambar. Button tidak harus berfungsi.

Contoh tampilan



## 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) {
    return MaterialApp(
      title: 'Pilih Gambar',
      theme: ThemeData(
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(seedColor: Colors.blue),
        useMaterial3: true,
      ),
      home: const MyHomePage(),
    );
  }
}

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.blue,
        title: const Text('Pilih Gambar'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            Container(
              width: 150,
              height: 150,
              decoration: BoxDecoration(
                border: Border.all(color: Colors.blue, width: 2),
                borderRadius: BorderRadius.circular(15),
```

```

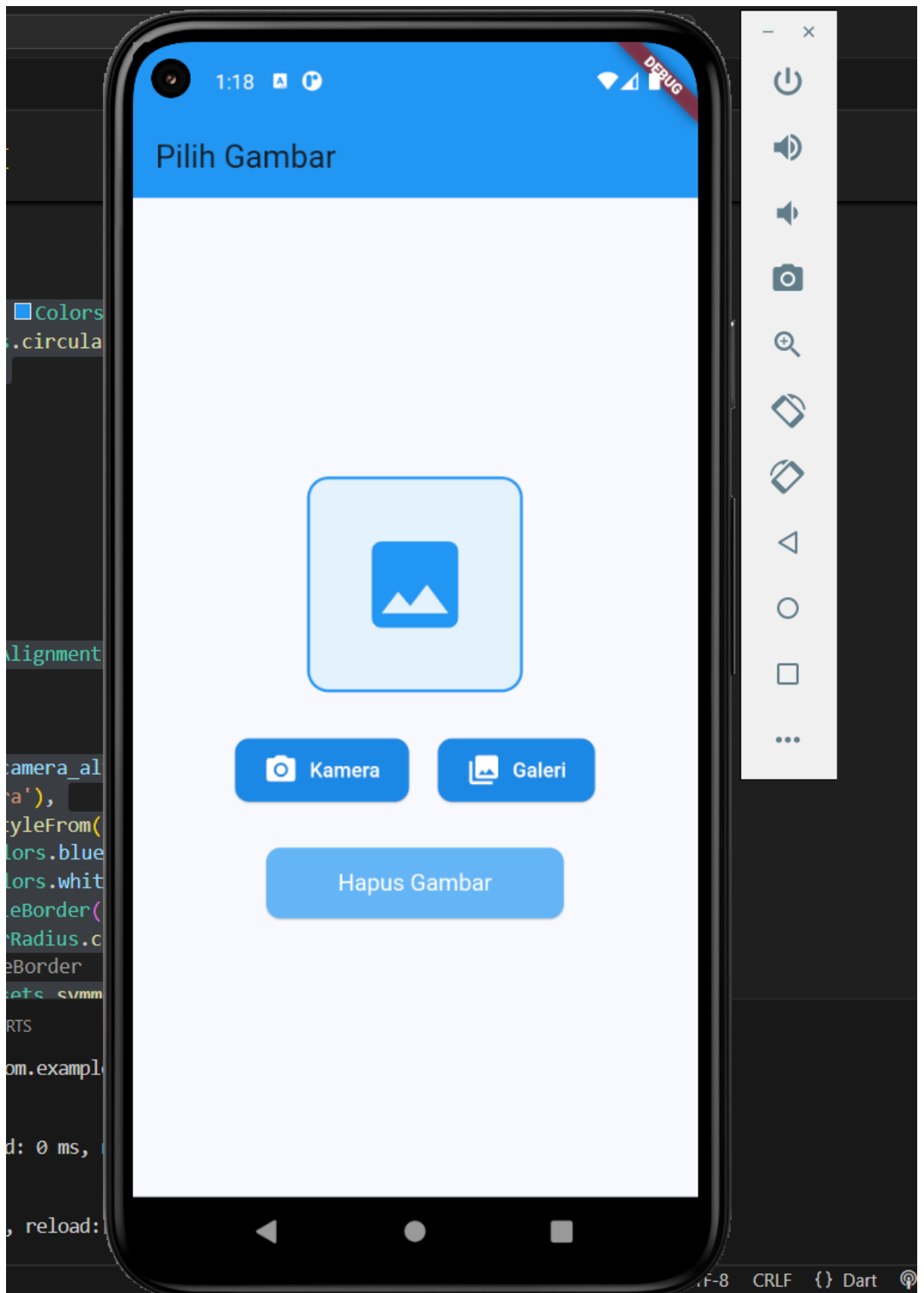
        color: Colors.blue[50],
      ),
      child: const Icon(
        Icons.image,
        size: 80,
        color: Colors.blue,
      ),
    ),
    const SizedBox(height: 30),
    Row(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
      children: [
        ElevatedButton.icon(
          onPressed: () {},
          icon: const Icon(Icons.camera_alt),
          label: const Text('Kamera'),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.blue[600],
            foregroundColor: Colors.white,
            shape: RoundedRectangleBorder(
              borderRadius: BorderRadius.circular(10),
            ),
          ),
          padding: const EdgeInsets.symmetric(
            horizontal: 20, vertical: 10),
        ),
      ],
    ),
    const SizedBox(width: 20),
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: () {},
      icon: const Icon(Icons.photo_library),
      label: const Text('Galeri'),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.blue[600],
        foregroundColor: Colors.white,
        shape: RoundedRectangleBorder(
          borderRadius: BorderRadius.circular(10),
        ),
      ),
      padding: const EdgeInsets.symmetric(
        horizontal: 20, vertical: 10),
    ),
  ],
),
const SizedBox(height: 30),
ElevatedButton(
  onPressed: () {},
  child: const Text('Hapus Gambar'),
  style: ElevatedButton.styleFrom(
    backgroundColor: Colors.blue[300],
    foregroundColor: Colors.white,

```

```
padding:
  const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 50, vertical: 15),
  textStyle: const TextStyle(fontSize: 16),
  shape: RoundedRectangleBorder(
    borderRadius: BorderRadius.circular(10),
  ),
),
),
),
],
),
),
),
);
}
```

### **Screenshot Output**

(lampirkan bukti screenshot output dari sourcecode)



### **Deskripsi Program**

(deskripsikan program apa yang dibuat, memakai algoritma, dan cara kerja program sampai ke output yang dihasilkan dengan bahasa sendiri) **minimal 5 kalimat.**

1. Aplikasi menampilkan halaman utama dengan AppBar berwarna biru yang diberi judul "Latihan Memilih Gambar."
2. Di bagian tengah layar, terdapat Container berbentuk persegi dengan border biru dan ikon gambar, berfungsi sebagai placeholder.
3. Dua tombol, "Kamera" dan "Galeri," berada di bawah placeholder gambar, masing-masing berwarna biru gelap dengan ikon yang sesuai untuk mempermudah pengguna memahami fungsinya.
4. Tombol "Hapus Gambar" di bagian bawah berwarna biru muda, siap digunakan untuk menghapus gambar jika aplikasi dikembangkan lebih lanjut.
5. Aplikasi ini hanya menampilkan antarmuka statis tanpa fungsi operasional, namun dapat dikembangkan lebih lanjut untuk fungsi pemilihan dan penghapusan gambar.