

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV  
ANTARMUKA PENGGUNA**



**Disusun Oleh :**

**Dwi Candra Pratama / 2211104035**

**SE-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

Buatlah tampilan aplikasi sederhana dalam flutter yang menampilkan deskripsi rekomendasi tempat wisata dengan mengimplementasikan widget dasar Detail Tugas:

- AppBar: Buatlah sebuah AppBar dengan judul "Rekomendasi Wisata".
- Text: Di tengah layar, tambahkan widget Text dengan pesan "**Nama Tempat Wisata**".
- Image: Tambahkan gambar dari internet di bawah teks tersebut menggunakan widget Image.network.
- Text: Dibawah gambar, tambahkan deskripsi dari tempat wisata
- Button: Tambahkan tombol di bawah gambar dengan label "Kunjungi Tempat".

## Contoh Output



## 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: 'Rekomendasi Wisata',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
```

```

    ),
    home: const WisataPage(),
  );
}

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text("Rekomendasi Wisata"),
        centerTitle: true,
        actions: <Widget>[
          IconButton(
            icon: const Icon(Icons.notifications),
            onPressed: () {},
          ),
        ],
        backgroundColor: Colors.orangeAccent,
        leading: IconButton(onPressed: () {},
          icon: IconButton(
            icon: const Icon(Icons.menu),
            onPressed: () {},
          ),
        ),
        shape: const RoundedRectangleBorder(
          borderRadius: BorderRadius.only(
            bottomLeft: Radius.circular(20),
            bottomRight: Radius.circular(20),
          )
        ),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            const Text(
              "Wisata Guci Bumijawa Tegal ",
              style: TextStyle(fontSize: 24, fontWeight: FontWeight.bold),
            ),
            const SizedBox(height: 20),
            ClipRRect(
              borderRadius: BorderRadius.circular(20.0), // Sudut border radius pada gambar
              child: Image.network(

```

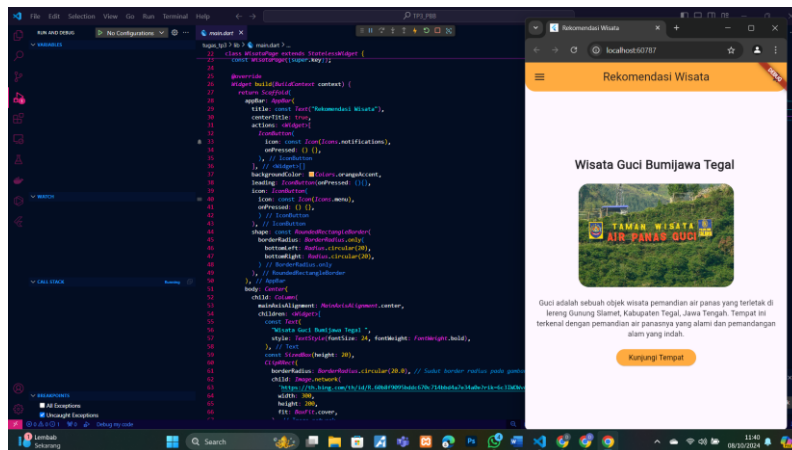
```

        'https://th.bing.com/th/id/R.60b8f9095bddc670c714bbd4a7e34a0e?rik=6c3IWOWvALD1
1B5n16NHMDI%2fUzzlxDCDzoI%2fAAAAAASg%2ftbm2SzET_OI%2fs1600%2fwisata-
guci.jpg&ehk=JydTyeCLgNfqPNe0jiVJSMnDXtrca8ZHN3hd7n5IDDY%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0',
        width: 300,
        height: 200,
        fit: BoxFit.cover,
    ),
),
const SizedBox(height: 20),
const Padding(
    padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 20),
    child: Text(
        "Guci adalah sebuah objek wisata pemandian air panas yang terletak di lereng G
terkenal dengan pemandian air panasnya yang alami dan pemandangan alam yang indah.",
        textAlign: TextAlign.center,
    ),
),
const SizedBox(height: 20),
ElevatedButton(
    onPressed: () {
        // Tambahkan aksi ketika tombol ditekan
        print("Tombol Kunjungi Tempat ditekan");
    },
    style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.orangeAccent, // Warna latar belakang tombol
        foregroundColor: Colors.black, // Warna teks pada tombol
        padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 24, vertical: 12), // Ukuran p
        shape: RoundedRectangleBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(20),
        ),
    ),
    // Teks tombol
    // Bentuk sudut tombol
    child: const Text("Kunjungi Tempat"),
),
],
),
),
);
}
}

```

## Screenshoot Output

(lampirkan bukti screenshoot 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.**

Program ini membuat aplikasi Flutter untuk menampilkan rekomendasi wisata, khususnya Wisata Guci Bumijawa Tegal. Berikut deskripsi program tersebut:

1. Program menggunakan framework Flutter untuk membangun antarmuka pengguna (UI) yang responsif dan menarik.
2. Struktur program terdiri dari dua class utama: MyApp sebagai root widget dan WisataPage sebagai halaman utama yang menampilkan informasi wisata.
3. Antarmuka dibuat menggunakan berbagai widget Flutter seperti Scaffold, AppBar, Column, Text, Image, dan ElevatedButton untuk menyusun tata letak dan elemen-elemen UI.
4. Program menampilkan judul wisata, gambar lokasi, deskripsi singkat, dan tombol "Kunjungi Tempat" yang dapat diinteraksikan oleh pengguna.

5. Desain visual diperhatikan dengan penggunaan warna-warna yang menarik (seperti warna oranye pada AppBar), penerapan sudut melengkung (borderRadius) pada beberapa elemen, serta pengaturan padding dan jarak antar elemen untuk meningkatkan estetika dan kenyamanan pengguna.
6. Meskipun fungsionalitas interaktif belum sepenuhnya diimplementasikan (misalnya pada tombol menu dan notifikasi), struktur dasar sudah disiapkan untuk pengembangan lebih lanjut.