

Dokumentasi Program Flutter

Judul Program

User Interaction

Link GitHub

<https://github.com/DeoFaradyS/Pemrograman-Perangkat-Bergerak/tree/main/%5B06%5D%20Minggu%20ke-6>

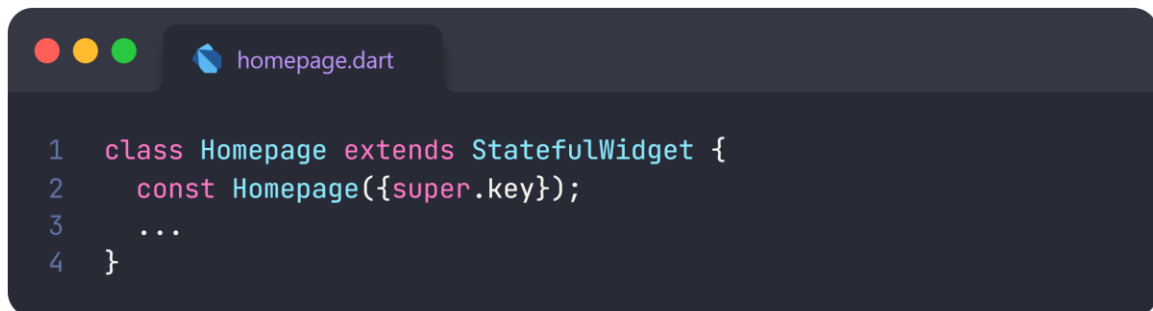
Struktur Program

1. Import Library



Mengimport paket **material.dart** yang menyediakan komponen UI berbasis Material Design.

2. Class 'Homepage'



Kelas Homepage adalah widget stateful yang digunakan untuk menampilkan daftar item.

3. Class '_HomepageState'

```
1 class _HomepageState extends State<Homepage> {
2   final List<String> _items = ["Item 1", "Item 2", "Item 3"];
3   ...
4 }
```

_HomepageState adalah kelas yang menyimpan status dari **Homepage**.

_items adalah daftar string yang berisi nama item yang akan ditampilkan.

4. Function ' _showDetailDialog

```
1 void _showDetailDialog(String itemName) {
2   showDialog(
3     context: context,
4     builder: (BuildContext context) {
5       return AlertDialog(
6         title: Text(itemName),
7         content: Text('Detail untuk $itemName'),
8         actions: [
9           TextButton(
10             onPressed: () {
11               Navigator.of(context).pop(); // Menutup dialog
12             },
13             child: const Text('Close'),
14           ),
15         ],
16       );
17     },
18   );
19 }
```

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan dialog ketika item diklik.

Parameter:

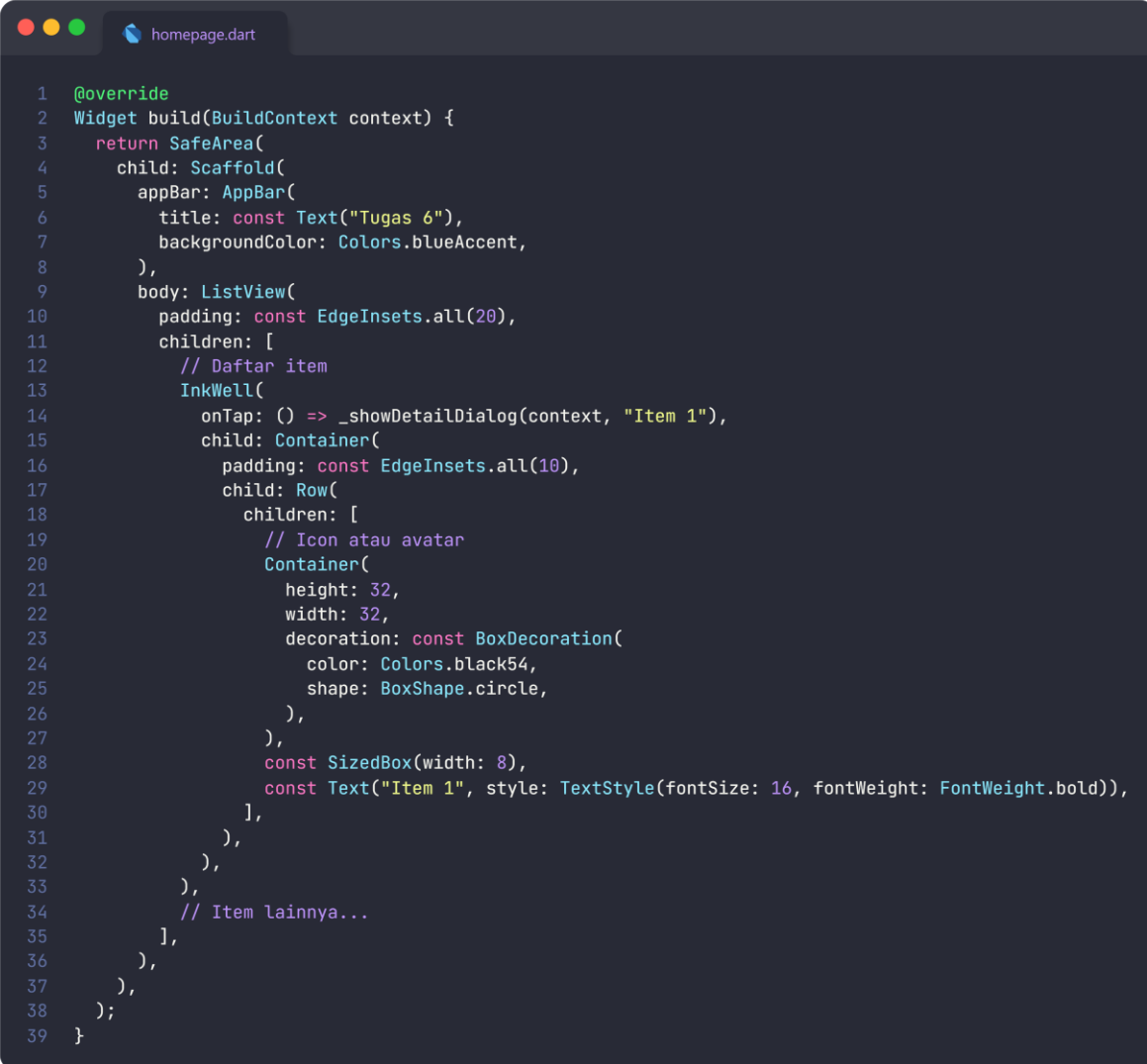
- **itemName**: Nama item yang akan ditampilkan di dialog.

Fungsi:

- Memanggil **showDialog** untuk menampilkan dialog.

- Menampilkan judul dan konten dialog berdasarkan **itemName**.
- Menyediakan tombol "Close" untuk menutup dialog.

5. Build Method



```

1  @override
2  Widget build(BuildContext context) {
3    return SafeArea(
4      child: Scaffold(
5        appBar: AppBar(
6          title: const Text("Tugas 6"),
7          backgroundColor: Colors.blueAccent,
8        ),
9        body: ListView(
10         padding: const EdgeInsets.all(20),
11         children: [
12           // Daftar item
13           InkWell(
14             onTap: () => _showDetailDialog(context, "Item 1"),
15             child: Container(
16               padding: const EdgeInsets.all(10),
17               child: Row(
18                 children: [
19                   // Icon atau avatar
20                   Container(
21                     height: 32,
22                     width: 32,
23                     decoration: const BoxDecoration(
24                       color: Colors.black54,
25                       shape: BoxShape.circle,
26                     ),
27                   ),
28                   const SizedBox(width: 8),
29                   const Text("Item 1", style: TextStyle(fontSize: 16, fontWeight: FontWeight.bold)),
30                 ],
31               ),
32             ),
33           // Item lainnya...
34         ],
35       ),
36     );
37   }
38 }

```

Metode ini membangun tampilan UI untuk **Homepage**.

Widget yang Digunakan:

- **SafeArea**: Memastikan konten tidak terhalang oleh elemen UI sistem.
- **Scaffold**: Struktur dasar layout Material Design.
- **AppBar**: Menampilkan bar atas dengan judul aplikasi.
- **ListView**: Menampilkan daftar item yang dapat digulir.
- **InkWell**: Menangani interaksi klik pada item dengan efek ripple.

6. Result

