

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :

Devrin Anggun Saputri/2211104001

SE0601

Asisten Praktikum :

Muhammad Faza Zulian Gesit AlBarru

Aisyah Hasna Aulia

Dosen Pengampu :

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

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY

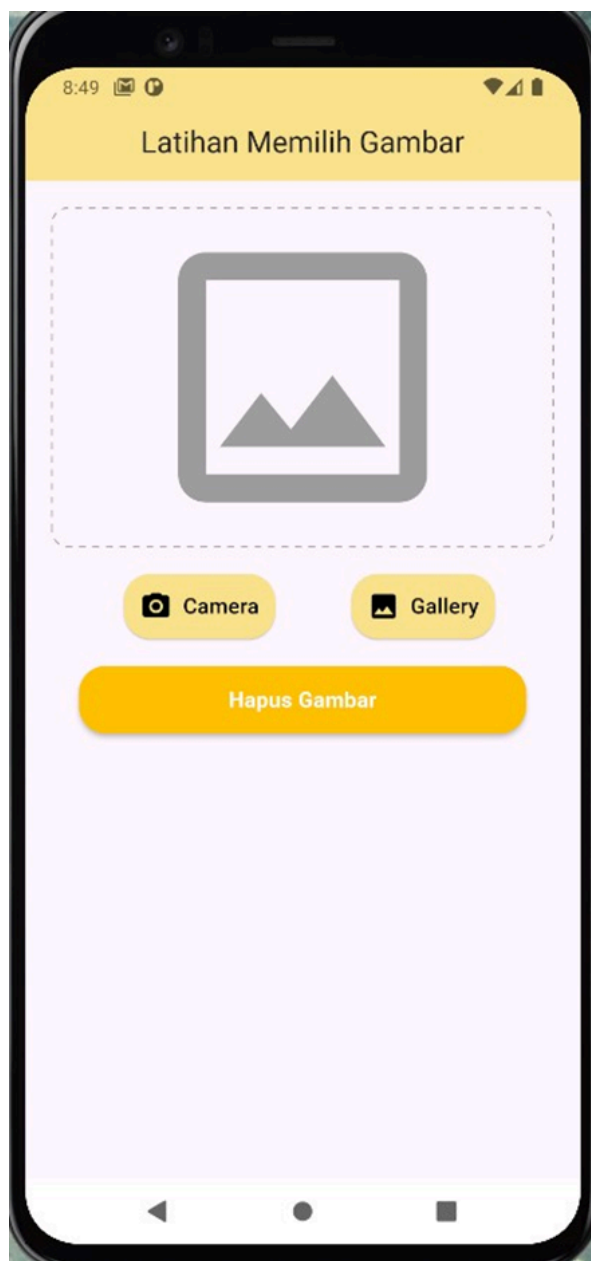
PURWOKERTO 2024

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:



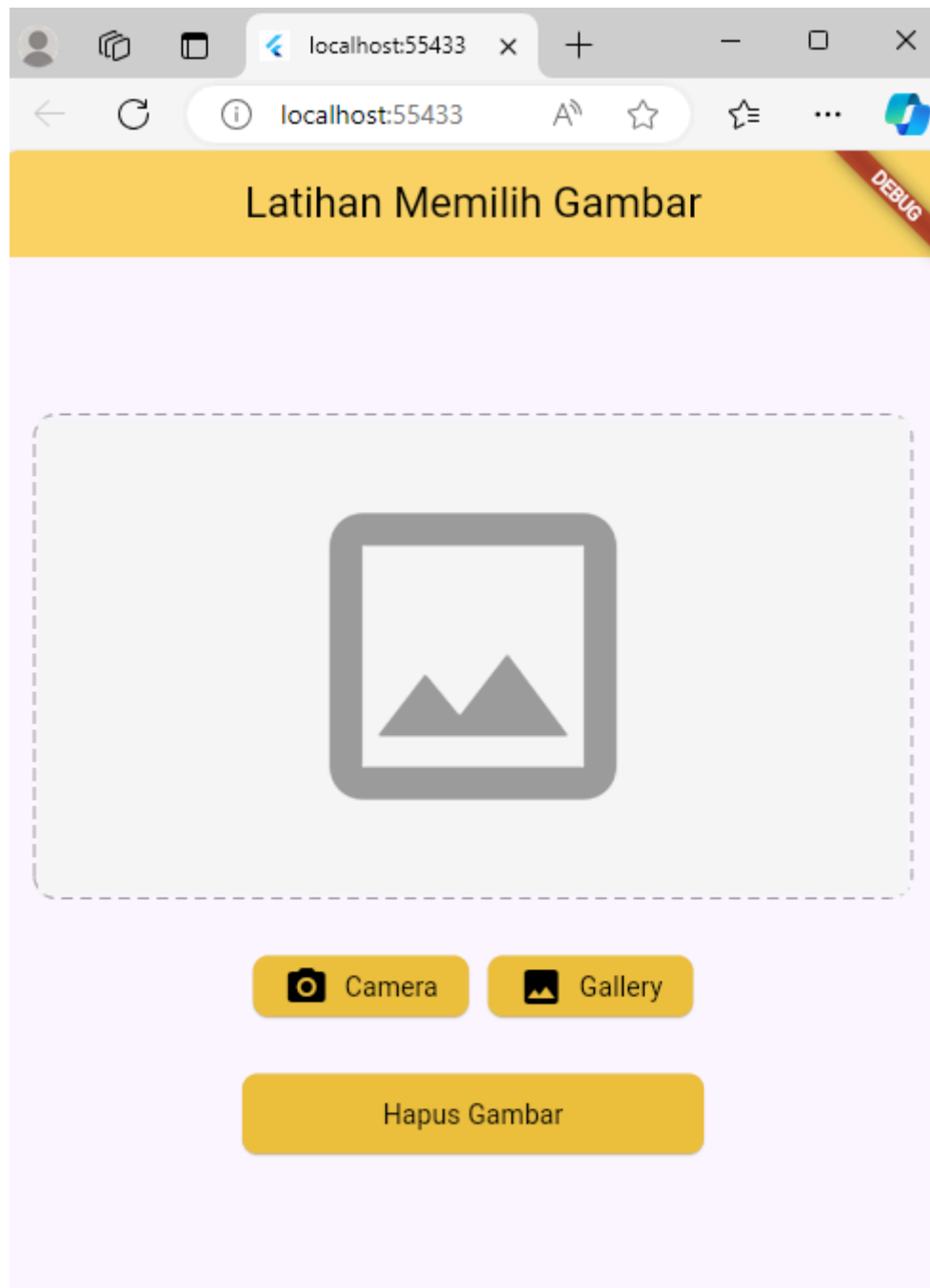
A. Source Code

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:dotted_border/dotted_border.dart';
3
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7
8 class MyApp extends StatelessWidget {
9   @override
10  Widget build(BuildContext context) {
11    return MaterialApp(
12      home: Scaffold(
13        appBar: AppBar(
14          backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 250, 213, 101),
15          title: Text(
16            'Latihan Memilih Gambar',
17            style: TextStyle(color: Colors.black),
18          ),
19          centerTitle: true,
20        ),
21        body: Center(
22          child: Padding(
23            padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16.0),
24            child: Column(
25              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
26              children: [
27                // Dotted Border Container
28                DottedBorder(
29                  color: Colors.grey,
30                  strokeWidth: 1,
31                  dashPattern: [6, 4],
32                  borderType: BorderType.RRect,
33                  radius: Radius.circular(12),
34                  child: Container(
35                    width: 500,
36                    height: 250,
37                    color: Colors.grey[100],
38                    child: Center(
39                      child: Icon(
40                        Icons.image_outlined,
41                        size: 200,
42                        color: Colors.grey,
43                      ),
44                    ),
45                  ),
46                ),
47                SizedBox(height: 30),
48                // Row for Camera and Gallery buttons
49                Row(
50                  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
51                  children: [
```



```
1      ElevatedButton.icon(  
2          onPressed: () {}, // Empty function to enable the button  
3          icon: Icon(Icons.camera_alt, color: Colors.black),  
4          label:  
5              Text('Camera', style: TextStyle(color: Colors.black)),  
6          style: ElevatedButton.styleFrom(  
7              backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 236, 193, 62),  
8              padding:  
9                  EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 10),  
10             shape: RoundedRectangleBorder(  
11                 borderRadius: BorderRadius.circular(8),  
12             ),  
13         ),  
14     ),  
15     SizedBox(width: 10),  
16     ElevatedButton.icon(  
17         onPressed: () {}, // Empty function to enable the button  
18         icon: Icon(Icons.photo, color: Colors.black),  
19         label: Text('Gallery',  
20             style: TextStyle(color: Colors.black)),  
21         style: ElevatedButton.styleFrom(  
22             backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 236, 193, 62),  
23             padding:  
24                 EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 10),  
25             shape: RoundedRectangleBorder(  
26                 borderRadius: BorderRadius.circular(8),  
27             ),  
28         ),  
29     ),  
30 ],  
31 ),  
32 SizedBox(height: 30),  
33 // Delete Image button  
34 ElevatedButton(  
35     onPressed: () {}, // Empty function to enable the button  
36     child: Text('Hapus Gambar',  
37         style: TextStyle(color: Colors.black)),  
38     style: ElevatedButton.styleFrom(  
39         backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 236, 193, 62),  
40         minimumSize: Size(250, 50),  
41         shape: RoundedRectangleBorder(  
42             borderRadius: BorderRadius.circular(8),  
43         ),  
44     ),  
45 ),  
46 ],  
47 ),  
48 ),  
49 ),  
50 ),  
51 );  
52 }  
53 }
```

B. Output



C. Deskripsi Program

Kode Flutter di atas menampilkan antarmuka aplikasi sederhana untuk memilih gambar. Aplikasi ini memiliki `AppBar` dengan judul "Latihan Memilih Gambar" dan tampilan utama yang berpusat. Di tengah layar, terdapat area persegi bergaris atau `dotted_border` yang dilengkapi ikon gambar, dikelilingi oleh border abu-abu untuk merepresentasikan tempat gambar akan muncul.

Di bawah area gambar, terdapat dua tombol berbentuk bulat dengan ikon, yaitu

"Camera" dan "Gallery". Tombol ini menggunakan warna kuning (ARGB 255, 236, 193,62) dan ikon kamera serta galeri untuk memungkinkan pengguna memilih gambar dari kamera atau galeri (walaupun fungsinya masih kosong).

Di bawah tombol tersebut, terdapat tombol "Hapus Gambar" berwarna kuning (amber) dengan teks berwarna putih, yang berfungsi untuk menghapus gambar yang dipilih. Kode ini sudah mencakup desain UI dan layout, tetapi belum ada fungsi interaktif untuk memilih atau menghapus gambar.