

**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**

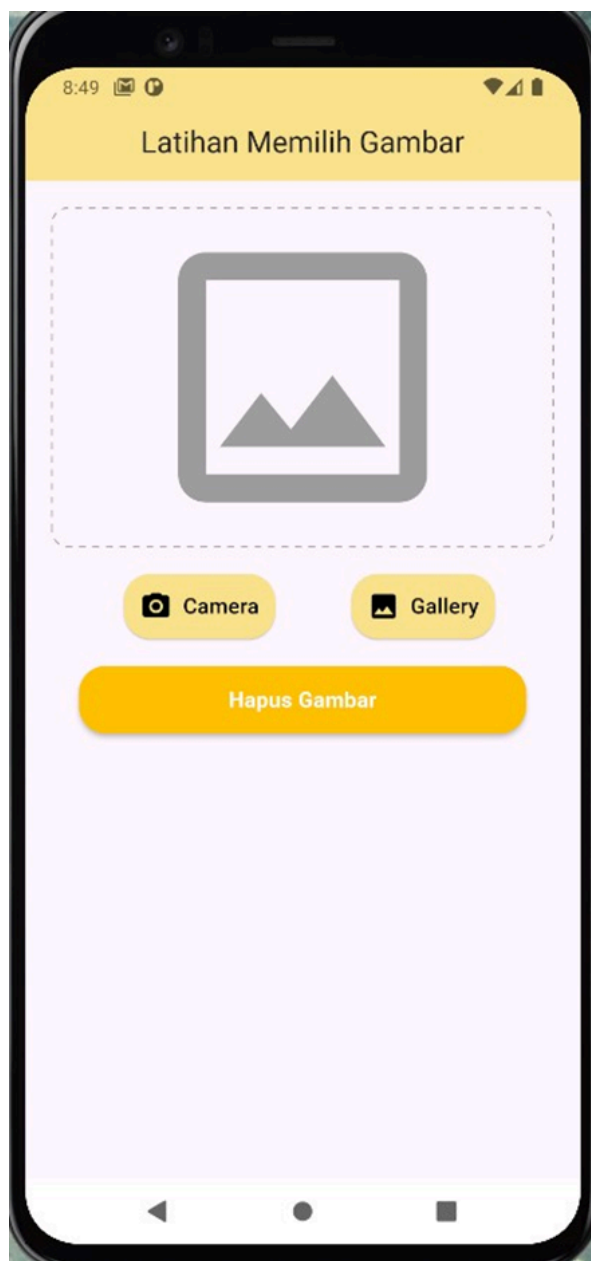
**PURWOKERTO 2024**

## 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:**

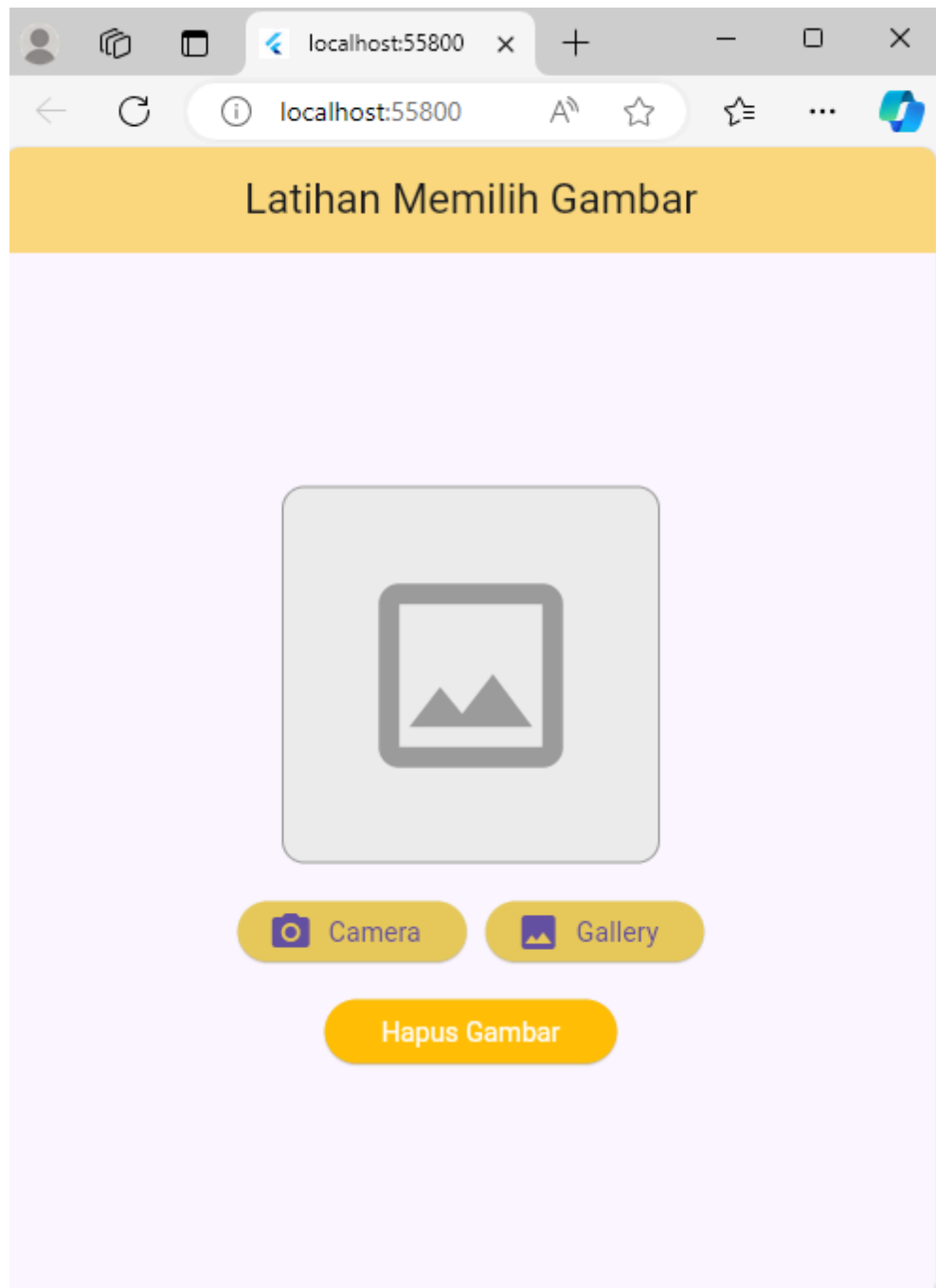


## A. Source Code

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(MyApp());
5 }
6
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   @override
9   Widget build(BuildContext context) {
10     return MaterialApp(
11       debugShowCheckedModeBanner: false,
12       home: ImagePickerExample(),
13     );
14   }
15 }
16
17 class ImagePickerExample extends StatelessWidget {
18   @override
19   Widget build(BuildContext context) {
20     return Scaffold(
21       appBar: AppBar(
22         backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 250, 219, 125),
23         title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
24         centerTitle: true,
25       ),
26       body: Center(
27         child: Column(
28           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
29           children: [
30             Container(
31               width: 200,
32               height: 200,
33               decoration: BoxDecoration(
34                 color: Colors.grey[200],
35                 borderRadius: BorderRadius.circular(12),
36                 border: Border.all(color: Colors.grey),
37               ),
38               child: Center(
39                 child: Icon(
40                   Icons.image_outlined,
41                   size: 130,
42                   color: Colors.grey,
43                 ),
44               ),
45             ),
46             SizedBox(height: 20),
47             Row(
48               mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
49               children: [
50                 ElevatedButton.icon(
51                   onPressed: () {},
52                   icon: Icon(Icons.camera_alt),
53                   label: Text('Camera'),
54                   style: ElevatedButton.styleFrom(
55                     backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 230, 204, 91),
56                     shape: RoundedRectangleBorder(
57                       borderRadius: BorderRadius.circular(20),
58                     ),
59                 ),
60               ),
61             ),
62             SizedBox(width: 10),
63             ElevatedButton.icon(
```

```
1         onPressed: () {},
2         icon: Icon(Icons.photo),
3         label: Text('Gallery'),
4         style: ElevatedButton.styleFrom(
5             backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 230, 204, 91),
6             shape: RoundedRectangleBorder(
7                 borderRadius: BorderRadius.circular(20),
8             ),
9         ),
10    ),
11  ],
12),
13  SizedBox(height: 20),
14  ElevatedButton(
15    onPressed: () {},
16    child: Text(
17      'Hapus Gambar',
18      style: TextStyle(color: Colors.white),
19    ),
20    style: ElevatedButton.styleFrom(
21      backgroundColor: Colors.amber,
22      shape: RoundedRectangleBorder(
23        borderRadius: BorderRadius.circular(20),
24      ),
25      padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 30, vertical: 15),
26    ),
27  ),
28  ],
29),
30),
31);
32}
33}
```

## 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 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, 230, 204, 91) 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.