

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Dhiya Ulhaq Ramadhan 2211104053

Kelas :

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 :



JAWABAN :

Source code

```
import 'package:flutter/material.dart';
```

```
void main() {  
  runApp(MyApp());  
}
```

```
class MyApp extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return MaterialApp(  
      title: 'Rekomendasi Wisata',  
      debugShowCheckedModeBanner: false,  
      theme: ThemeData(  
        primarySwatch: Colors.purple,  
      ),  
      home: WisataScreen(),  
    );  
  }  
}
```

```
class WisataScreen extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      appBar: AppBar(  
        title: Text('Rekomendasi Wisata'),  
      ),  
      body: Center(  
        child: Column(  
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  
          children: <Widget>[  
            Text(  
              'Malioboro',  
              style: TextStyle(fontSize: 24, fontWeight: FontWeight.bold),  
            ),  
            SizedBox(height: 20),  
            Image.asset(  
              'assets/malioboro.jpg',  
              width: 300,
```

```

        height: 200,
        fit: BoxFit.cover,
    ),
    SizedBox(height: 20),
    Padding(
        padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 20),
        child: Text(
            'Malioboro adalah jalan paling terkenal di Yogyakarta. Terletak di jantung
            kota, Malioboro menawarkan pengalaman berbelanja dan kuliner yang unik.
            Sepanjang jalan ini, Anda dapat menemukan berbagai toko yang menjual kerajinan
            tangan tradisional, batik, dan makanan khas Yogyakarta. Di malam hari, Malioboro
            menjadi lebih hidup dengan banyak pertunjukan seni jalanan.',
            textAlign: TextAlign.center,
        ),
    ),
    SizedBox(height: 20),
    ElevatedButton(
        child: Text('Kunjungi Tempat'),
        onPressed: () {
            print('Tombol Kunjungi Tempat ditekan');
        },
        style: ElevatedButton.styleFrom(
            foregroundColor: Colors.white,
            backgroundColor: Colors.purple,
        ),
    ),
],
),
);
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program yang dibuat adalah aplikasi mobile sederhana menggunakan framework Flutter, yang bertujuan untuk menampilkan rekomendasi tempat wisata, dalam hal ini mengambil tempat wisata Malioboro. Aplikasi ini menggunakan algoritma linear atau sekuensial, di mana elemen-elemen UI ditampilkan secara berurutan dari atas ke bawah dalam sebuah Column widget, yang merupakan bagian dari struktur dasar Material Design yang diimplementasikan oleh Flutter.

Cara kerja program dimulai dari inisialisasi aplikasi melalui fungsi main(), yang kemudian memanggil widget MyApp sebagai root widget, dilanjutkan dengan WisataScreen yang berisi logika utama tampilan. Di dalam WisataScreen, program mengatur tata letak UI secara vertikal, menampilkan judul, gambar dari asset lokal, deskripsi tempat wisata, dan sebuah tombol interaktif, semua ini dibungkus dalam ScrollView untuk mengakomodasi berbagai ukuran layar.

Output yang dihasilkan adalah sebuah UI yang menampilkan informasi tentang Malioboro, termasuk gambar dan deskripsi, serta tombol "Kunjungi Tempat" yang dapat ditekan, di mana interaksi dengan tombol ini akan menghasilkan output berupa log di konsol, menandakan bahwa tombol telah ditekan. Program ini juga menerapkan prinsip-prinsip desain responsif dengan menggunakan widget seperti `SingleChildScrollView` dan `flexible sizing`, memastikan bahwa tampilan dapat beradaptasi dengan baik pada berbagai ukuran layar perangkat mobile.