

PRATIK APLIKASI MOBILE

**“Membuat Aplikasi Biodata”
Modul Praktikum 2**



Disusun oleh :

Diah Munica Nawang
V3922015 / TI D

Dosen :

Trisna Ari Roshinta, S.S.T., M.T

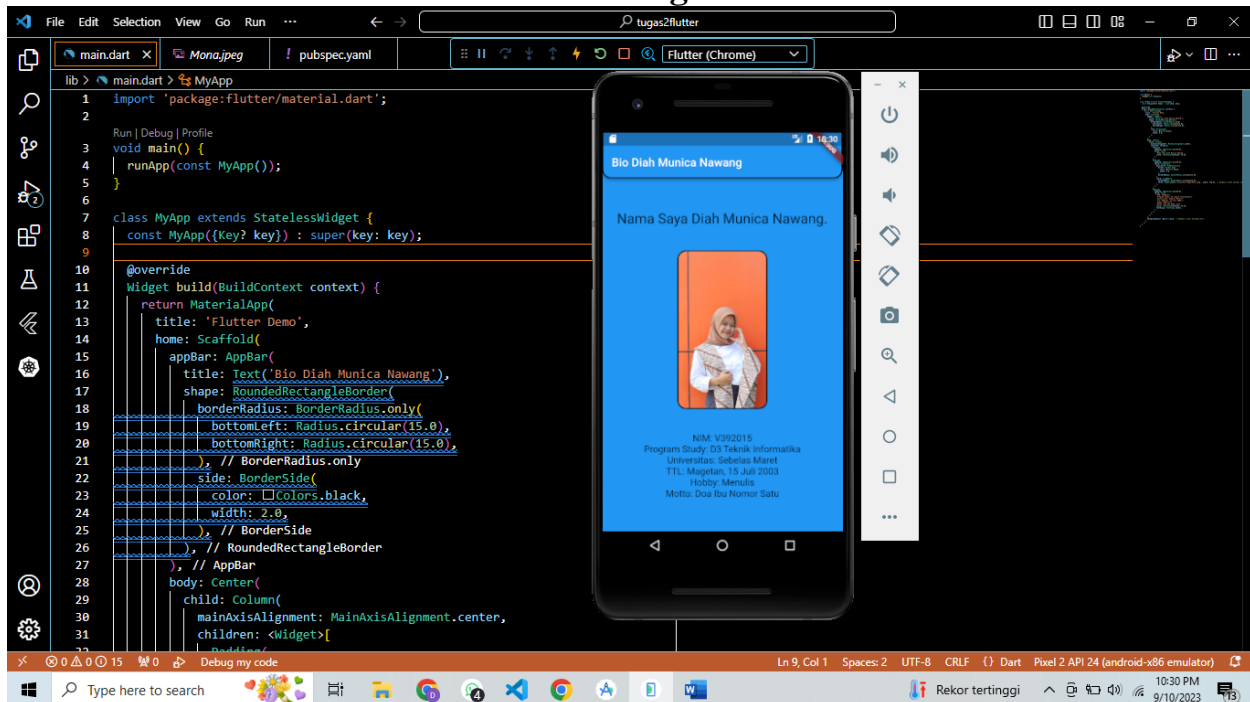
**PS D-III TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
2023**

Soal :

1. Membuat aplikasi biodata berisikan identitas mahasiswa dan foto masing-masing
2. Membuat laporan praktikum berisi script, penjelasan, dan screenshoot
3. Laporan dikumpulkan di spada

Jawaban :

Membuat aplikasi biodata berisikan identitas mahasiswa dan foto masing-masing



- Membuat laporan praktikum berisi script, penjelasan, dan screenshoot

➤ Script : dibawah!!


```

1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(const MyApp());
5 }
6
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
9
10  @override
11  Widget build(BuildContext context) {
12    return MaterialApp(
13      title: 'Flutter Demo',
14      home: Scaffold(
15        appBar: AppBar(
16          title: Text('Bio Diah Munica Nawang'),
17          shape: RoundedRectangleBorder(
18            borderRadius: BorderRadius.only(
19              bottomLeft: Radius.circular(15.0),
20              bottomRight: Radius.circular(15.0),
21            ),
22            side: BorderSide(
23              color: Colors.black,
24              width: 2.0,
25            ),
26          ),
27        ),
28        body: Center(
29          child: Column(
30            mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
31            children: <Widget>[
32              Padding(
33                padding: EdgeInsets.all(20.0),
34                child: Text(
35                  'Nama Saya Diah Munica Nawang.',
36                  style: TextStyle(fontSize: 24.0),
37                ),
38              ),
39              Padding(
40                padding: EdgeInsets.all(20.0),
41                child: Container(
42                  decoration: BoxDecoration(
43                    border: Border.all(
44                      color: Colors.black,
45                      width: 2.0,
46                    ),
47                    borderRadius: BorderRadius.circular(15.0),
48                  ),
49                  child: ClipRect(
50                    borderRadius: BorderRadius.circular(13.0),
51                    child: Image.asset('lib/assets/image/Mona.jpeg', width: 150.0), // Mengatur width menjadi 150.0
52                  ),
53                ),
54              ),
55              Padding(
56                padding: EdgeInsets.all(20.0),
57                child: Text(
58                  'NIM: V392015\n'
59                  'Program Study: D3 Teknik Informatika\n'
60                  'Universitas: Sebelas Maret\n'
61                  'TTL: Magetan, 15 Juli 2003\n'
62                  'Hobby: Menulis\n'
63                  'Motto: Doa Ibu Nomor Satu',
64                  style: TextStyle(fontSize: 16.0),
65                  textAlign: TextAlign.center,
66                ),
67              ),
68            ],
69          ),
70        ),
71        backgroundColor: Colors.blue, // Mengatur latar belakang biru
72      ),
73    );
74  }
75 }
76

```

➤ *Penjelasan Script :*

1. Import Package:


A code editor window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. It contains a single line of Dart code:

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

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

Ini adalah baris pertama yang mengimpor pustaka Flutter yang diperlukan untuk membangun antarmuka pengguna.

2. Main Function:

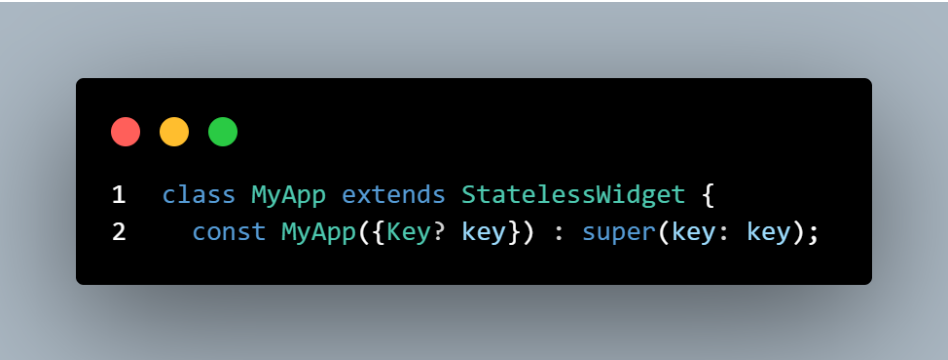
A code editor window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. It contains three lines of Dart code:

```
1 void main() {  
2   runApp(const MyApp());  
3 }
```

```
1 void main() {  
2   runApp(const MyApp());  
3 }
```

Ini adalah fungsi main yang merupakan titik masuk dari aplikasi Flutter. Ini menjalankan aplikasi dengan memanggil `runApp` dan melewati instance dari kelas `MyApp` ke dalamnya.

3. MyApp Class:

A code editor window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. It contains two lines of Dart code:

```
1 class MyApp extends StatelessWidget {  
2   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
```

```
1 class MyApp extends StatelessWidget {  
2   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
```

Ini adalah kelas utama yang mewarisi dari `StatelessWidget`. Kelas ini digunakan untuk membangun antarmuka pengguna aplikasi.

4. Build Method:

```
1 @override
2   Widget build(BuildContext context) {
3     return MaterialApp(
4       title: 'Flutter Demo',
5       home: Scaffold(
6         appBar: AppBar(
```

Ini adalah metode build yang digunakan untuk membangun tampilan antarmuka pengguna. Pada metode ini, Anda mendefinisikan struktur dasar aplikasi.

MaterialApp: Ini adalah root widget aplikasi yang memberikan tema dan konfigurasi umum untuk seluruh aplikasi.

Scaffold: Ini adalah widget dasar yang digunakan untuk mengatur tampilan dasar aplikasi, termasuk AppBar dan body.

5. AppBar:

```
1 appBar: AppBar(
2   title: Text('Bio Diah Munica Nawang'),
3   shape: RoundedRectangleBorder(
4     borderRadius: BorderRadius.only(
5       bottomLeft: Radius.circular(15.0),
6       bottomRight: Radius.circular(15.0),
7     ),
8   side: BorderSide(
9     color: Colors.black,
10    width: 2.0,
11  ),
12 ),
13 ),
14 body: Center(
15   child: Column(
16     mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
17     children: <Widget>[
18       Padding(
19         padding: EdgeInsets.all(20.0),
20         child: Text(
21           'Nama Saya Diah Munica Nawang.',
22           style: TextStyle(fontSize: 24.0),
23         ),
24       ),
25       Padding(
26         padding: EdgeInsets.all(20.0),
27         child: Container(
28           decoration: BoxDecoration(
29             border: Border.all(
30               color: Colors.black,
31               width: 2.0,
32             ),
33             borderRadius: BorderRadius.circular(15.0),
34           ),
35           child: ClipRect(
36             borderRadius: BorderRadius.circular(13.0),
37             child: Image.asset('lib/assets/image/Mona.jpeg', width: 150.0), // Mengatur width menjadi 150.0
38           ),
39         ),
40       ),
```

Ini adalah bagian yang mendefinisikan AppBar di dalam Scaffold. AppBar ini memiliki judul "Bio Diah Munica Nawang" dan juga menggunakan shape untuk memberikan efek sudut bulat pada bagian bawahnya dengan garis tepi berwarna hitam.

6. *Body:*

```
1 child: ClipRect(  
2   borderRadius: BorderRadius.circular(13.0),  
3   child: Image.asset('lib/assets/image/Mona.jpeg', width: 150.0), // Mengatur width menjadi 150.0  
4 ),  
5 ),  
6 ),  
7 padding(  
8   padding: EdgeInsets.all(20.0),  
9   child: Text(  
10    'NIM: V392015\n'  
11    'Program Study: D3 Teknik Informatika\n'  
12    'Universitas: Sebelas Maret\n'  
13    'TTL: Magetan, 15 Juli 2003\n'  
14    'Hobby: Menulis\n'  
15    'Motto: Doa Ibu Nomor Satu',  
16    style: TextStyle(fontSize: 16.0),  
17    textAlign: TextAlign.center,  
18  ),  
19 ),  
20 ],  
21 ),  
22 ),  
23
```

Bagian body dari Scaffold berisi tampilan utama aplikasi, yang terdiri dari beberapa widget seperti teks dan gambar.

Text Widgets: Digunakan untuk menampilkan teks seperti nama, NIM, program studi, dll. Container dan ClipRect: Digunakan untuk menampilkan gambar (profil) dan memberikan efek bingkai melalui properti decoration.

7. *Background Color:*

```
1 backgroundColor: Colors.blue, // Mengatur latar belakang biru  
2 ),  
3 );  
4 }  
5 }  
6
```

Properti backgroundColor pada *Scaffold* digunakan untuk mengatur warna latar belakang aplikasi.

Itu adalah penjelasan singkat tentang setiap bagian dari script yang saya kerjakan. Script tersebut menghasilkan aplikasi sederhana dengan informasi pribadi dan gambar profil dengan beberapa tampilan kustomisasi seperti efek sudut bulat pada AppBar dan bingkai pada gambar profil.

- **Hasil Akhir Berupa Screenshot :**



Adapun biodata yang saya cantumkan adalah :

Nama : Diah Munica Nwang
NIM : V3922015
Universitas : Sebelas Maret
TTL : Magetan, 15 Juli 2003
Hobby : Menulis
Motto : Doa Ibu Nomor Satu