

LAPORAN TEORI MOBILE PROGRAMMING
MODUL 5



Nama : Erai Bagusalm
NIM : 240605110088
Kelas : Mobile Programming B
Tanggal : 22 September 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

i. **Tujuan**

1. Memahami fungsi dan penggunaan widget **SizedBox**, **Spacer**, dan **Card**.
2. Memahami perbedaan penggunaan **SizedBox** yang memberikan ukuran dan jarak tetap dan **Spacer** yang mengatur jarak secara proporsional menggunakan nilai **flex**.
3. Membuat desain antarmuka sederhana menggunakan **Card** untuk menampilkan informasi dengan ikon, teks, dan tombol.

ii. **Langkah Kerja**

1. Buat proyek Flutter baru bernama **music_card**.
2. Ubah tema aplikasi menjadi **gelap** (**ThemeData.dark()**).
3. Tambahkan **AppBar** dengan judul “**Sedang Memutar**” dan **centerTitle: true**.
4. Gunakan **Center** untuk meletakkan **Card** di tengah layar.
5. Atur **Card** dengan:
 - **elevation: 4**
 - **RoundedRectangleBorder(borderRadius: BorderRadius.circular(12))**
 - **Padding(EdgeInsets.all(12))**
6. Di dalam **Card** gunakan **Column** untuk menampung elemen:
 - Ikon album (**Icons.album**)
 - **SizedBox(height: 10)**
 - Teks judul lagu
 - Teks nama artis
 - **Spacer()** untuk jarak proporsional
 - Tombol like (**OutlinedButton** dengan ikon **Icons.favorite**)
7. Gunakan **SizedBox** untuk jarak tetap antar elemen.
8. Gunakan **Spacer** untuk mengatur jarak proporsional antar bagian.
9. Jalankan aplikasi dan pastikan tampilan sesuai spesifikasi UI.

iii. Screenshot Hasil

a. Kode Program

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 Run | Debug | Profile
4 void main() {
5   runApp(const MyApp());
6 }
7
8 class MyApp extends StatelessWidget {
9   const MyApp({super.key});
10  @override
11  Widget build(BuildContext context) {
12    return MaterialApp(
13      debugShowCheckedModeBanner: false,
14      theme: ThemeData.dark(),
15      home: const MusicCardPage(),
16    ); // MaterialApp
17  }
18
19 class MusicCardPage extends StatelessWidget {
20   const MusicCardPage({super.key});
21   @override
22   Widget build(BuildContext context) {
23     return Scaffold(
24       appBar: AppBar(title: const Text("Sedang memutar"), centerTitle: true),
25       body: Center(
26         child: Card(
27           elevation: 4,
28           shape: RoundedRectangleBorder(
29             borderRadius: BorderRadius.circular(12),
30           ), // RoundedRectangleBorder
31           child: Padding(
32             padding: const EdgeInsets.all(16),
33             child: Column(
34               mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
```

```
35         children: [
36           const Icon(Icons.album, size: 138, color: Colors.blueGrey),
37           const SizedBox(height: 16),
38           Row(
39             crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.end,
40             children: [
41               Column(
42                 crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
43                 children: const [
44                   Text(
45                     "Di sini ada judul lagu",
46                     style: TextStyle(
47                       fontSize: 16,
48                       fontWeight: FontWeight.bold,
49                     ), // TextStyle
50                   ), // Text
51                   SizedBox(height: 4),
52                   Text(
53                     "Di sini ada nama artis",
54                     style: TextStyle(fontSize: 14, color: Colors.grey),
55                   ), // Text
56                 ],
57               ), // Column
58               const Spacer(),
59               IconButton(
60                 onPressed: () {},
61                 icon: const Icon(
62                   Icons.favorite_border,
63                   color: Colors.red,
64                 ), // Icon
65               ), // IconButton
66             ], // Row
67           ), // Column
68         ], // Padding
69       ), // Card
70     ), // Center
71   ); // Scaffold
72 }
73
74 }
75 }
```

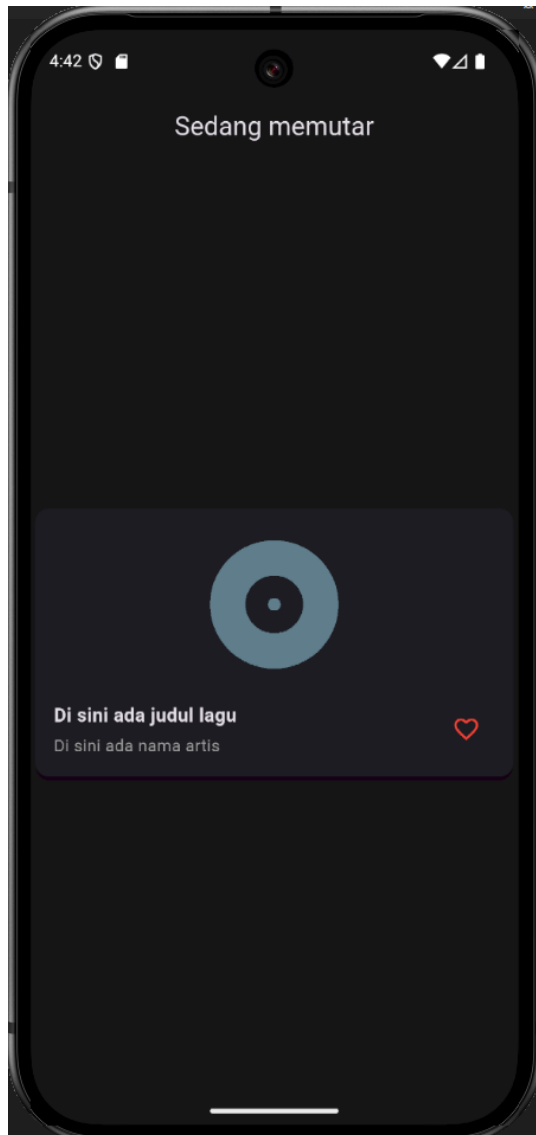
b. Penjelasan Kode Program

Program ini dibuat menggunakan Flutter untuk menampilkan antarmuka sederhana bertema gelap dengan menggunakan widget Card, SizedBox, dan Spacer. Pada bagian awal, tema aplikasi diatur menggunakan ThemeData.dark() agar tampilan terlihat elegan dan modern. AppBar diberi judul “Sedang Memutar” dengan centerTitle: true sehingga teks judul berada tepat di tengah. Di dalam body, digunakan widget Center untuk menempatkan Card di posisi tengah layar. Card diberi properti elevation: 4 untuk memberikan efek bayangan serta RoundedRectangleBorder agar sudutnya membulat dan tampak lebih lembut.

Isi Card ditata menggunakan Column, yang berisi ikon album menggunakan Icon(Icons.album) di bagian atas, diikuti oleh SizedBox(height: 10) untuk memberi jarak tetap antar elemen. Setelah itu terdapat Text untuk menampilkan judul lagu dan nama artis. Sebuah Spacer() ditambahkan agar tombol berada di posisi bawah secara proporsional, lalu ditutup dengan OutlinedButton yang menampilkan ikon hati (Icons.favorite) sebagai tombol like. Kombinasi antara SizedBox dan Spacer

membuat tata letak elemen di dalam Card menjadi rapi, seimbang, dan responsif di berbagai ukuran layar.

Output :



iv. **Kesimpulan**

Dari percobaan ini dapat disimpulkan bahwa widget Card sangat berguna untuk menampilkan informasi secara terorganisir dan menarik. Widget SizedBox berfungsi untuk memberikan jarak tetap antar elemen, sedangkan Spacer digunakan untuk mengatur jarak secara fleksibel agar tata letak menyesuaikan ruang layar yang tersedia. Dengan memadukan ketiga widget ini, antarmuka aplikasi menjadi

lebih proporsional, elegan, dan mudah dibaca. Selain itu, penggunaan tema gelap (`ThemeData.dark()`) memberikan kesan profesional pada tampilan aplikasi musik yang dibuat.