

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :

Fikri Khairul Fajri / 2211104052

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

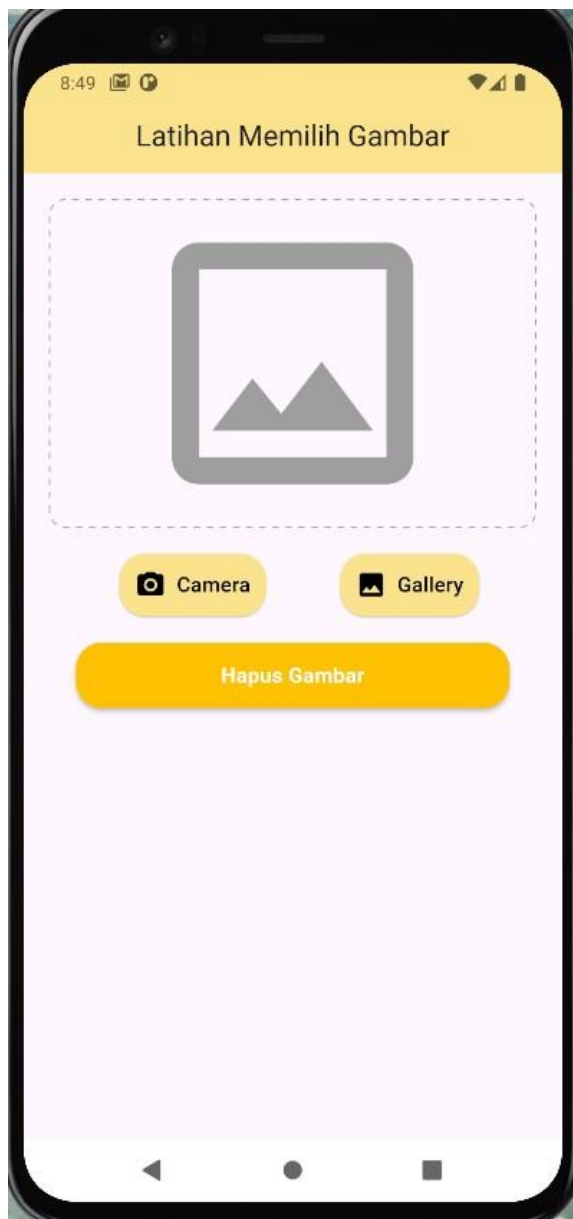
2024

TUGAS PENDAHULUAN

A. SOAL NOMOR 1

- 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



Source code

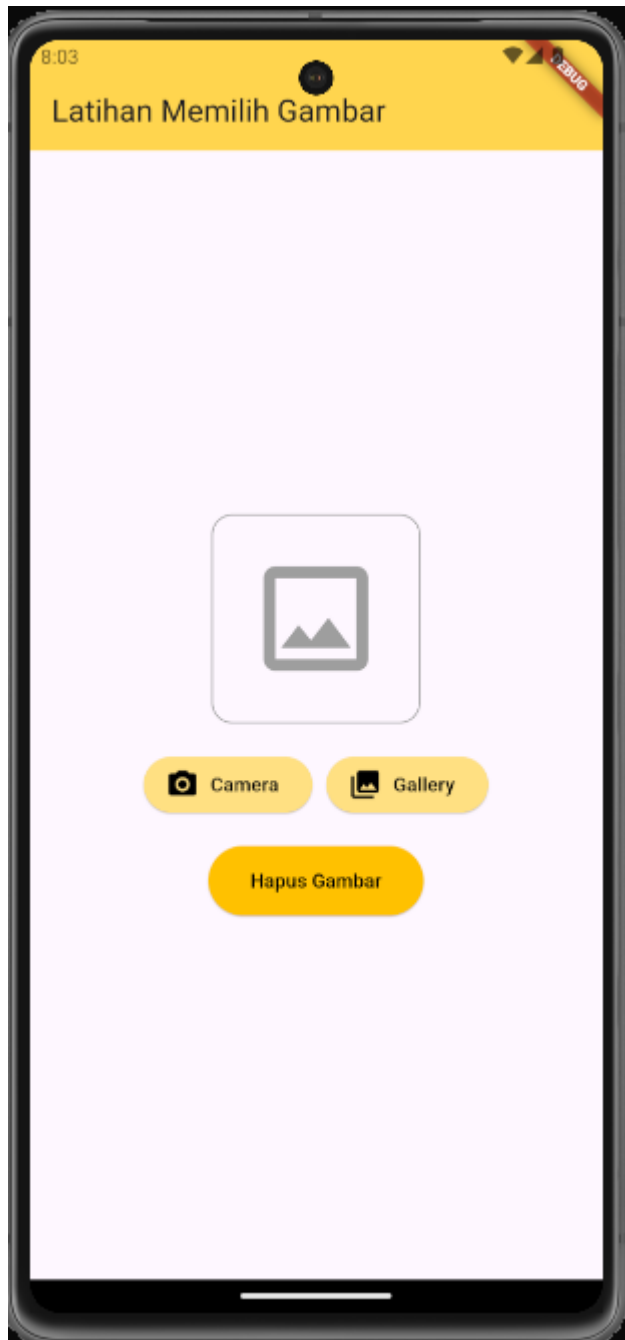
```
import 'package:flutter/material.dart';

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: ImageSelectionScreen(),
    );
  }
}

class ImageSelectionScreen extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
        backgroundColor: Colors.amber[300],
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            // Container for the image icon
            Container(
              width: 150,
              height: 150,
              decoration: BoxDecoration(
                border: Border.all(color: Colors.grey),
                borderRadius: BorderRadius.circular(15),
              ),
              child: Icon(
                Icons.image_outlined,
                size: 100,
                color: Colors.grey,
              ),
            ),
            SizedBox(height: 20),
            // Row for camera and gallery buttons
            Row(
              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
              children: [
                ElevatedButton.icon(
                  onPressed: () {},
                  icon: Icon(Icons.camera_alt),
                  label: Text('Camera'),
                  style: ElevatedButton.styleFrom(
                    backgroundColor: Colors.amber[200],
                    foregroundColor: Colors.black,
                  ),
                ),
                SizedBox(width: 10),
                ElevatedButton.icon(
                  onPressed: () {},
                  icon: Icon(Icons.photo_library),
                  label: Text('Gallery'),
                  style: ElevatedButton.styleFrom(
                    backgroundColor: Colors.amber[200],
                    foregroundColor: Colors.black,
                  ),
                ),
              ],
            ),
            SizedBox(height: 20),
            // Button to delete the image
            ElevatedButton(
              onPressed: () {},
              child: Text('Hapus Gambar'),
              style: ElevatedButton.styleFrom(
                backgroundColor: Colors.amber,
                foregroundColor: Colors.black,
                padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 30, vertical:
15),
              ),
            ),
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Kode di atas membuat aplikasi Flutter sederhana dengan antarmuka untuk latihan memilih gambar. Terdapat tampilan utama berupa AppBar dengan judul "Latihan Memilih Gambar." Di dalam Scaffold, komponen utama adalah Column yang menampilkan ikon gambar dalam Container, diikuti oleh dua tombol untuk "Camera" dan "Gallery," serta satu tombol "Hapus Gambar." Tombol-tombol ini diatur dalam Row dan diberi warna latar kuning muda dengan tulisan hitam agar serasi. Semua tombol saat ini tidak memiliki fungsi dan hanya untuk tampilan antarmuka.