

**LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING**  
**PERTEMUAN 02**



Nama : Faril Isra Albiansyah  
NIM : 240605110087  
Kelas : Mobile Programming B  
Tanggal : 01 – 09 – 2025

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

## I. Tujuan

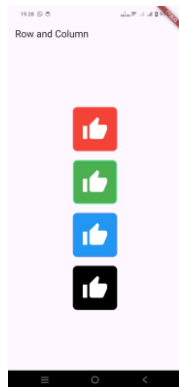
Memahami dan menerapkan penggunaan Row, Column, serta custom widget dalam Flutter untuk mengatur tata letak dan menampilkan widget dengan berbagai properti visual.

## II. Langkah Kerja

1. Buat proyek baru row\_and\_column, ubah title di MaterialApp dan AppBar menjadi Row and Column.
2. Buat custom widget KotakBiruJempol (StatelessWidget) dengan Container berwarna biru berisi icon jempol.
3. Tampilkan KotakBiruJempol di dalam Center menggantikan Text.
4. Gunakan Row untuk menampilkan beberapa KotakBiruJempol secara horizontal.
5. Ganti Row dengan Column untuk menampilkan secara vertikal, dan tambahkan SizedBox sebagai jarak antar widget.

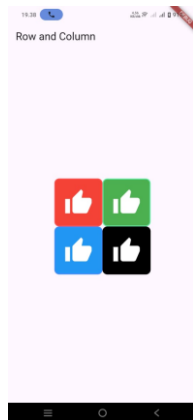
## III. Screenshot Hasil

- a. Tambahkan 4 kotak biru dengan warna berbeda.



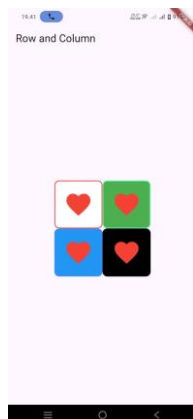
Keterangan : Saya membuat empat kotak menggunakan Container dengan variasi warna berbeda sehingga terlihat perbedaan antar kotak.

- b. Gabungkan *Row* dan *Column* untuk membuat grid 2x2.



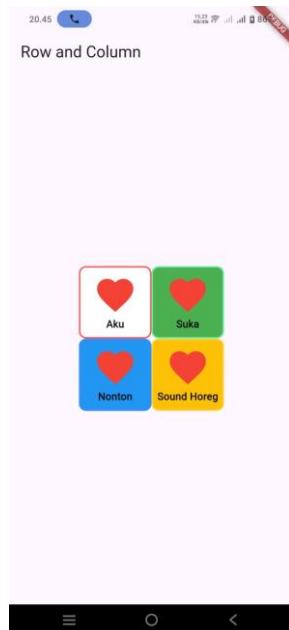
Keterangan : Kotak-kotak disusun menggunakan kombinasi Row dan Column sehingga membentuk tampilan grid 2x2 yang rapi.

- c. Ubah icon menjadi *Icons.favorite* dan atur warnanya merah.



Keterangan : Icon di dalam kotak diganti menjadi ikon hati (favorite) dengan warna merah agar sesuai instruksi.

- d. Tambahkan *Text* di bawah setiap *icon* menggunakan widget *Column*.



Keterangan : ada setiap kotak, ditambahkan teks di bawah ikon dengan memanfaatkan widget *Column*, sehingga setiap kotak memiliki ikon dan label.

#### IV. Kesimpulan

Dari praktikum yang telah saya dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan widget *Row* dan *Column* pada *Flutter* memungkinkan pengaturan tata letak (layout) secara fleksibel sesuai kebutuhan. Dengan memanfaatkan kombinasi keduanya, kita dapat menyusun widget menjadi grid sederhana 2x2. Selain itu, penggunaan *Container* memungkinkan penambahan dekorasi seperti warna latar, border, dan bentuk. Pada praktikum ini juga berhasil ditampilkan ikon dengan warna tertentu serta teks di bawah ikon dengan bantuan widget *Column*. Hal ini menunjukkan bahwa *Flutter* mendukung pembuatan tampilan antarmuka yang terstruktur, rapi, dan mudah dikustomisasi.