

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :
Fauzan Rofif
Ardiyanto
2211104036 S1SE06-
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



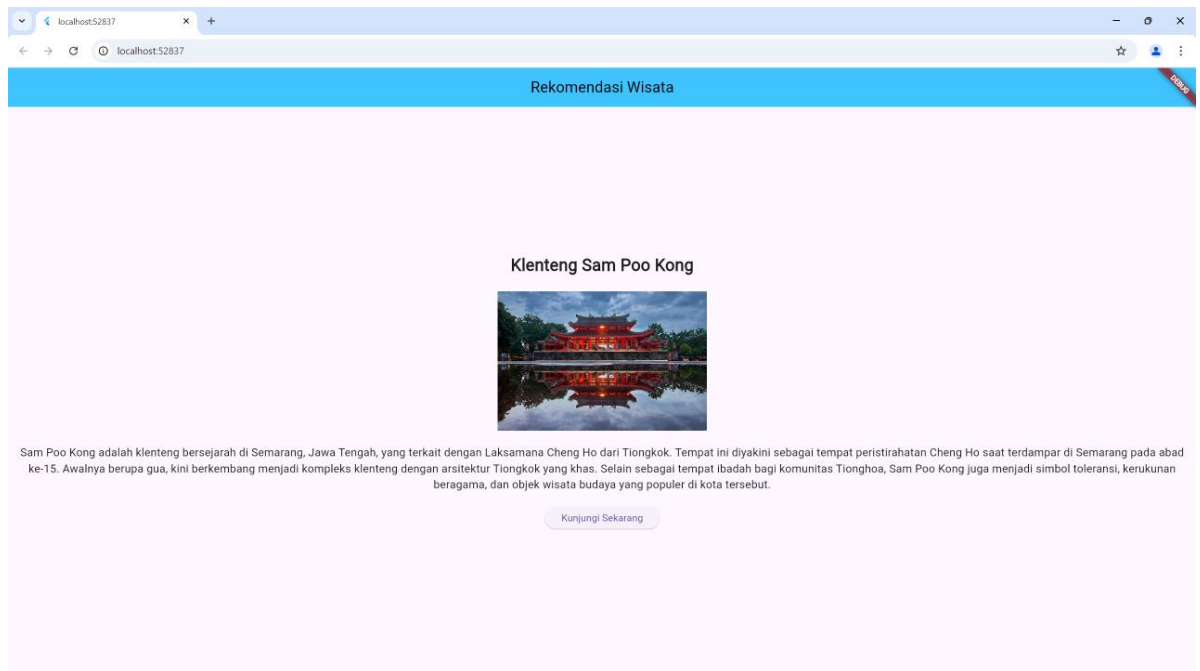
Source code

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

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

class WisataApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: Center(
            child: Text(
              'Rekomendasi Wisata',
              style: TextStyle(color: Colors.black), // Warna teks hitam
            ),
          ),
        backgroundColor: Colors.lightBlueAccent, // Background warna biru muda
      ),
      body: Center(
        child: SingleChildScrollView(
          child: Column(
            mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
            children: <Widget>[
              Text(
                'Klenteng Sam Poo Kong',
                style: TextStyle(
                  fontSize: 24,
                  fontWeight: FontWeight.bold, // Teks bold
                ),
              ),
              SizedBox(height: 20),
              Image.network(
                'https://ik.imagekit.io/tvbk/blog/2023/01/Klenteng-Sam-Poo-Kong-Traveloka-Xperience.jpg', // URL
                height: 200,
              ),
              SizedBox(height: 20),
              Text(
                'Sam Poo Kong adalah klenteng bersejarah di Semarang, Jawa Tengah, yang terkait dengan Laksamana Cheng Ho dari Tiongkok. Tempat ini diyakini sebagai tempat peristirahatan Cheng Ho saat terdampar di Semarang pada abad ke-15. Awalnya berupa gua, kini berkembang menjadi kompleks klenteng dengan arsitektur Tiongkok yang khas. Selain sebagai tempat ibadah bagi komunitas Tionghoa, Sam Poo Kong juga menjadi simbol toleransi, kerukunan beragama, dan objek wisata budaya yang populer di kota tersebut.',
                textAlign: TextAlign.center,
                style: TextStyle(fontSize: 16),
              ),
              SizedBox(height: 20),
              ElevatedButton(
                onPressed: () {
                  // Aksi yang diinginkan ketika tombol ditekan
                  print('Kunjungi Tempat ditekan');
                },
                child: Text('Kunjungi Sekarang'),
              ),
            ],
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program ini adalah aplikasi Flutter yang menampilkan rekomendasi tempat wisata, khususnya Klenteng Sam Poo Kong yang terletak di Semarang, Jawa Tengah. Aplikasi ini menggunakan algoritma sederhana yang mengatur layout tampilan dengan widget-widget yang tersedia di Flutter, seperti Scaffold, AppBar, dan Column, untuk menampilkan informasi secara terstruktur dan menarik. Saat aplikasi dijalankan, tampilan awal akan menampilkan judul "Rekomendasi Wisata" di bagian atas, diikuti dengan nama tempat wisata, gambar, dan deskripsi tentang Klenteng Sam Poo Kong.

Cara kerja program dimulai dari fungsi main(), yang memanggil runApp() untuk menjalankan aplikasi dengan widget WisataApp. Di dalam WisataApp, terdapat method build() yang membangun tampilan UI dengan mengatur elemen-elemen seperti teks, gambar, dan tombol. Ketika pengguna menekan tombol "Kunjungi Sekarang", program akan mencetak pesan ke konsol, menandakan bahwa aksi tombol tersebut telah dilakukan.

Output yang dihasilkan adalah tampilan yang menampilkan informasi wisata yang menarik dan informatif, serta interaksi sederhana melalui tombol yang mencetak pesan ke konsol. Dengan cara ini, aplikasi tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberikan interaksi yang mudah bagi pengguna.