

LAPORAN PROJECT UTS

MODUL 5



DISUSUN OLEH:

NAMA : FERDI RAHMAT

NIM : 202013005

DOSEN PENGAMPU

SLAMET TRIYANTO, S.ST

PROGRAM STUDY TEKNIK INFORMATIKA

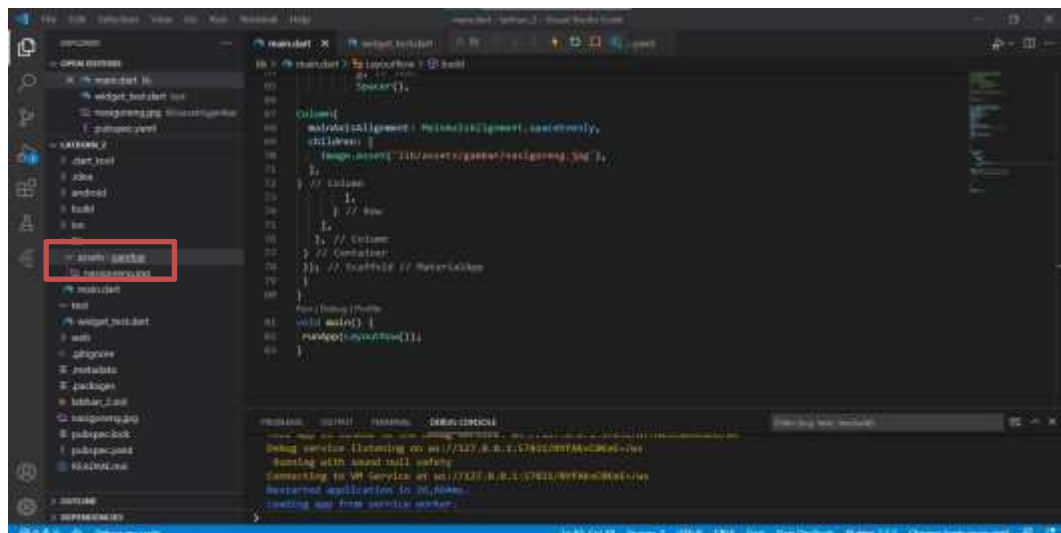
POLITEKNIK KAMPAR

TA. 2020/2021

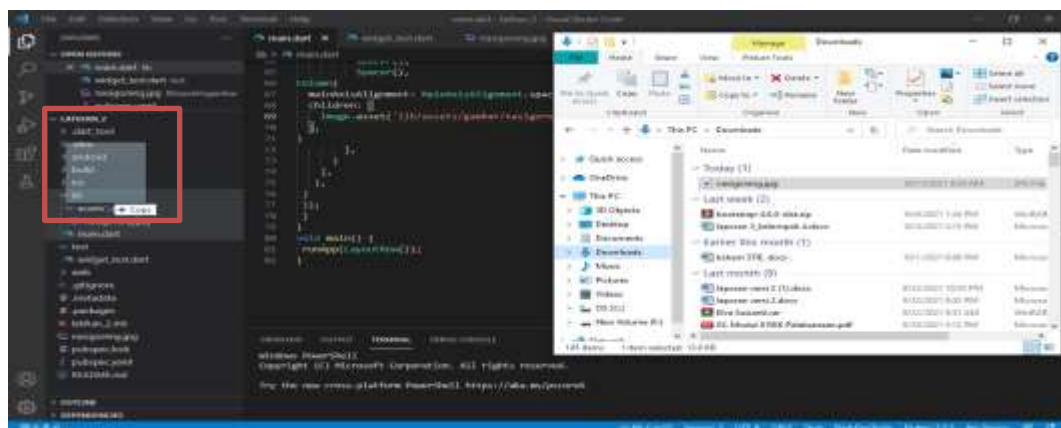
MENAMBAHKAN FOTO MENGGUNAKAN IMAGE.ASSET PADA FLUTTER

A. Langkah Kerja

1. Jalankan aplikasi visual studio yang telah kita install atau yang telah kita siapakan sebelumnya.
2. Setelah aplikasi terbuka buatlah project baru atau bisa gunakan sourcode dari project sebelumnya yang dari modul 4.
3. Setelah itu pada lib buat folder baru dengan nama assets dan kemudian di dalam folder assets tadi buat folder baru dengan nama gambar:



4. Lalu masukan foto yang akan kita masukan kefolderyang telah kita buat dengan cara drag foto ke folder yang telah kita buat.



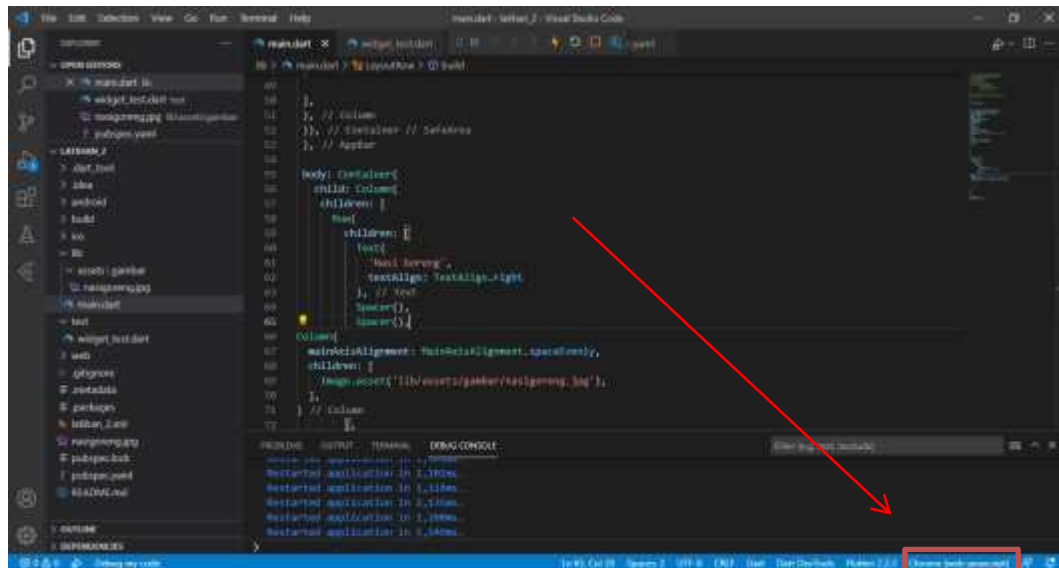
5. Setelah kita memasukan foto kita akan meregistrasikan foto ke file pubspec.yml.

```
41 # included with your application, so that you can use the icons in
42 # the material icons class.
43 uses-material-design: true
44
45 # To add assets to your application, add an assets section, like this:
46 assets:
47   - lib/assets/gambar/nasigoreng.jpg
48   # - images/a_dot_ham.jpeg
49
50 # An image asset can refer to one or more resolution-specific "variants", see
51 # https://flutter.dev/assets-and-images/#resolution-aware.
52
53 # For details regarding adding assets from package dependencies, see
54 # https://flutter.dev/assets-and-images/#from-packages
55
56 # To add custom fonts to your application, add a fonts section here,
57 # in this "flutter" section. Each entry in this list should have a
58 # "family" key with the font family name, and a "fonts" key with a
59 # list giving the asset and other descriptors for the font. For
60 # example:
61 # fonts:
62 #   - family: Schyler
63 #     fonts:
64 #       - asset: fonts/Schyler-Regular.ttf
65 #       - asset: fonts/Schyler-Italic.woff
66 #       - asset: fonts/Schyler-Italic.woff
```

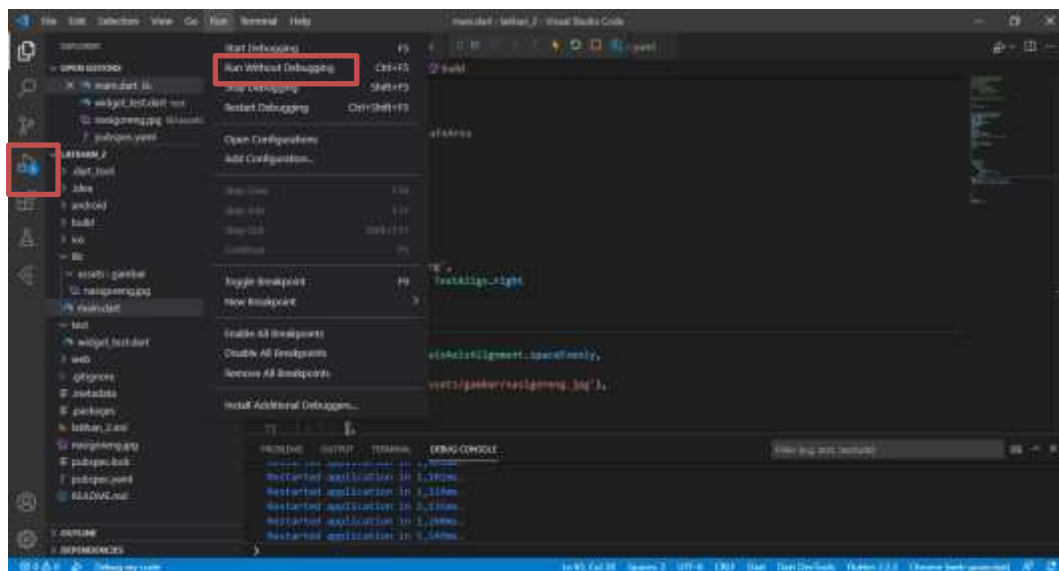
6. Setelah kita registras kita akan memasukan sourcodenya.

```
23
24 import 'package:flutter/material.dart';
25 class LayoutRow extends StatelessWidget {
26   Widget build(BuildContext context) {
27     return MaterialApp(
28       home: Scaffold(
29         appBar: AppBar(
30           flexibleSpace: SafeArea(
31             child: Container(
32               child: Column(
33                 children: [
34                   Row(
35                     children: [
36                       IconButton(
37                         icon: Icon(Icons.menu),
38                         tooltip: 'Navigation menu',
39                         onPressed: null, // null disables the button
40                       ), // IconButton
41                       Space(),
42                       Text(
43                         'Kantin Politeknik Kaskas',
44                         textAlign: TextAlign.center,
45                       ), // Text
46                     ], // Row
47                   ], // Column
48                 ], // Container // SafeArea
49               ), // AppBar
50             body: Container(
51               child: Column(
52                 children: [
53                   Row(
54                     children: [
55                       Space(),
56                       Text(
57                         'NASIGORENG',
58                         textAlign: TextAlign.left,
59                       ), // Text
60                       Space(),
61                     ], // Row
62                   ], // Column
63                 ], // Container
64               ), // Scaffold // MaterialApp
65             ), // runApp(LayoutRow());
66           void main() {
67             runApp(LayoutRow());
68           }
69         ], // runApp(LayoutRow());
70       ), // runApp(LayoutRow());
71     );
72   }
73 }
74
75 void main() {
76   runApp(LayoutRow());
77 }
```

7. pada sourcode bagian ditandai angka 1 adalah untuk menampilkan teks nasi goreng pada kolom pertama.
8. pada sourcode bagian ditandai angka 2 adalah untuk menampilkan gambar nasi goreng atau penggunaan dari image.assetnya.
9. Setelah itu kita pilih device untuk menjalankan programnya.



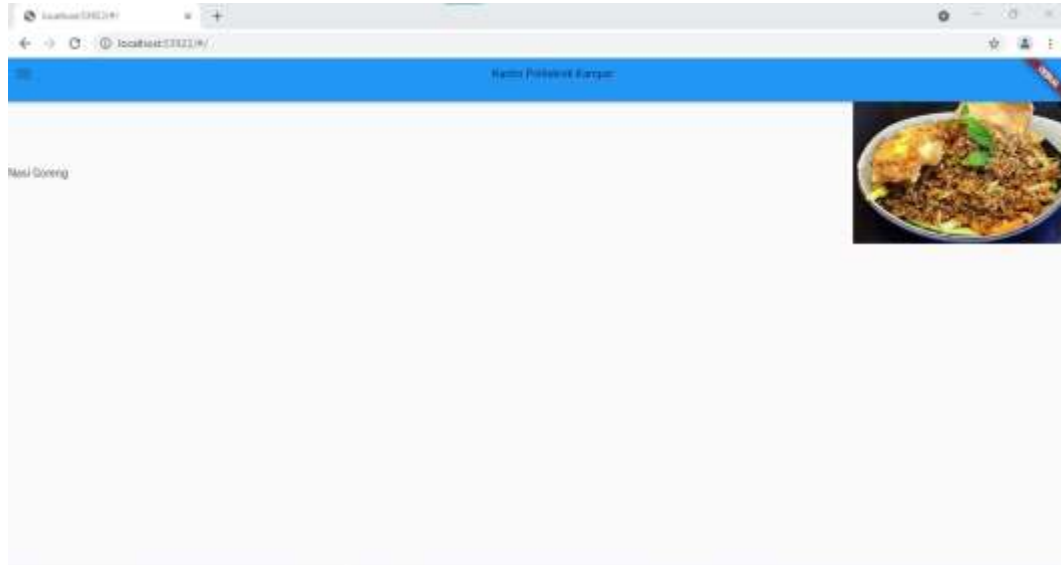
10. Setelah device terpilih kita tinggal run kan programnya.



11. Setelah itu kita tunggu proses berjalannya program sampai selesai hingga akan muncul tampilan dari programnya.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Tampilan



Gambar diatas adalah hasil tampilan dari project uts saya yaitu membuat atau menggunakan fungsi `image.assets` pada flutter.