

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :
Ganesha Rahman Gibran / 2211104058
S1SE-06-B

Asisten Praktikum :
Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru
Aisyah Hasna Aulia

Dosen Pengampu :
Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.

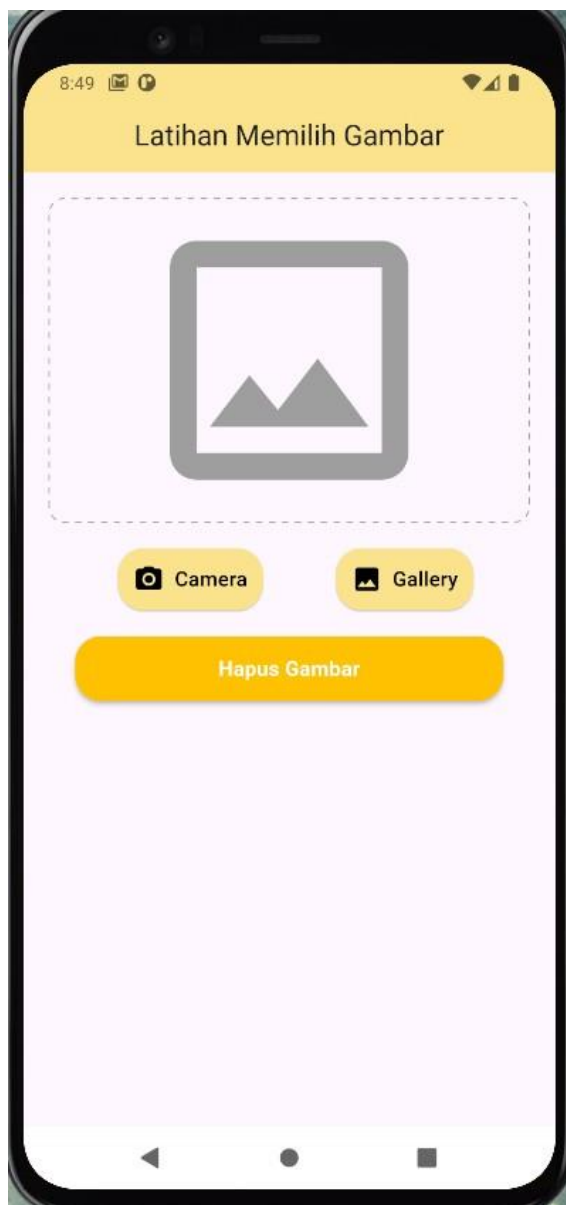
PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2024

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(),
      debugShowCheckedModeBanner: false,
    );
  }
}

class ImageSelectionScreen extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Center(
          child: Text(
            'Latihan Memilih Gambar',
            style: TextStyle(color: Colors.black),
          ),
        ),
        backgroundColor: Colors.yellow.shade200,
        elevation: 0,
      ),
      body: Padding(
        padding: const EdgeInsets.all(16.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            Container(
              width: 200,
              height: 200,
              decoration: BoxDecoration(
                color: Colors.grey.shade200,
                border: Border.all(
                  color: Colors.grey.shade400,
                  width: 1.0,
                  style: BorderStyle.solid,
                ),
              ),
              borderRadius: BorderRadius.circular(8.0),
            ),
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```

    ),
    child: Center(
      child: Icon(
        Icons.image_outlined,
        size: 100,
        color: Colors.grey,
      ),
    ),
  ),
  SizedBox(height: 20),
  Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
    children: [
      ElevatedButton.icon(
        onPressed: () {},
        icon: Icon(Icons.camera_alt, color: Colors.black),
        label: Text('Camera', style: TextStyle(color: Colors.black)),
        style: ElevatedButton.styleFrom(
          backgroundColor: Colors.yellow.shade100,
          shape: RoundedRectangleBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(20),
          ),
          padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 12),
        ),
      ),
      SizedBox(width: 10),
      ElevatedButton.icon(
        onPressed: () {},
        icon: Icon(Icons.photo, color: Colors.black),
        label: Text('Gallery', style: TextStyle(color: Colors.black)),
        style: ElevatedButton.styleFrom(
          backgroundColor: Colors.yellow.shade100,
          shape: RoundedRectangleBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(20),
          ),
          padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 12),
        ),
      ),
    ],
  ),
  SizedBox(height: 20),
  ElevatedButton(
    onPressed: () {},
    child: Text('Hapus Gambar', style: TextStyle(color: Colors.black)),
    style: ElevatedButton.styleFrom(
      backgroundColor: Colors.yellow.shade700,
      shape: RoundedRectangleBorder(
        borderRadius: BorderRadius.circular(20),
      ),
    ),
  ),

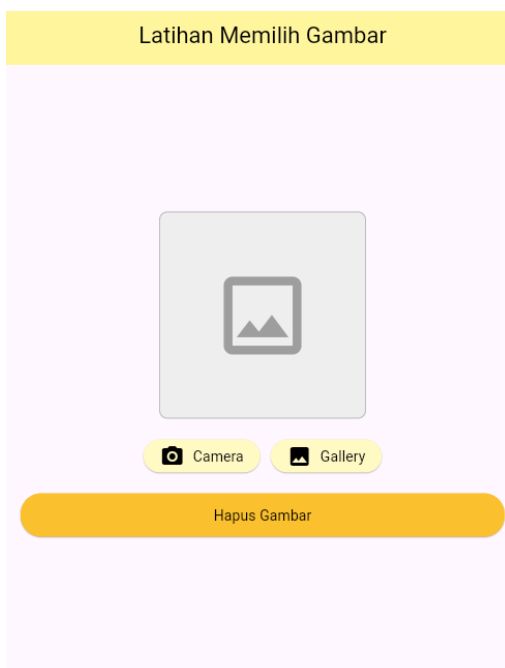
```

```

        padding: EdgeInsets.symmetric(vertical: 16),
        minimumSize: Size(double.infinity, 50),
      ),
    ),
  ],
),
),
);
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program Flutter untuk memilih gambar dari kamera atau galeri, dengan tambahan tombol untuk menghapus gambar. Aplikasi ini berfokus pada tampilan antarmuka yang menampilkan ikon gambar, serta tiga tombol yaitu “Camera,” “Gallery,” dan “Hapus Gambar.”

Algoritma program bekerja dengan menampilkan Scaffold yang berisi AppBar dan Column, di mana Column ini mengatur elemen-elemen secara vertikal, seperti container gambar dan tombol-tombol. Di dalam Container, ikon gambar ditampilkan sebagai placeholder untuk area pemilihan gambar. Setiap tombol dibuat menggunakan ElevatedButton dengan dekorasi khusus untuk tampilan warna dan bentuk sesuai yang diinginkan. Meskipun tombol belum berfungsi, program ini memberikan gambaran bagaimana nantinya pengguna bisa memilih gambar dari kamera atau galeri dan memiliki opsi untuk menghapusnya, jika fitur tersebut diimplementasikan.