

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Muhammad Hadziq Subono / 2211104079

SE06 - 1

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(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Rekomendasi Wisata',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
      ),
      home: const DetailWisataPage(),
    );
  }
}

class DetailWisataPage extends StatelessWidget {
  const DetailWisataPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text('Rekomendasi Wisata'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            const Text(
              'Curug Jenggala',
              style: TextStyle(fontSize: 24),
            ),
            const SizedBox(height: 20),
            Image.asset(
              'images/curug_jenggala.jpg',
              width: 300,
              height: 200,
```

```

    ),
    const SizedBox(height: 20),
    const Text(
      'Curug Jenggala adalah air terjun yang berlokasi di Ketenger, Baturaden,
      Banyumas. Air terjun ini memiliki ketinggian 30 meter dari permukaan tanah
      Curug ini mempunyai tiga air terjun yang tingginya sejajar, dengan air terjun yang
      di tengah memiliki arus yang paling deras. Objek wisata ini menampilkan
      keindahan alam yang masih asli dan air terjun yang memesona. Di bawah air terjun
      terdapat sungai dengan batuan besar.',
      textAlign: TextAlign.center,
    ),
    const SizedBox(height: 20),
    ElevatedButton(
      onPressed: () {
        // Logika untuk mengunjungi tempat wisata
      },
      child: const Text('Kunjungi Tempat'),
    ),
  ],
),
),
);
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program yang dibuat adalah aplikasi Flutter sederhana yang menampilkan informasi tentang tempat wisata, khususnya Curug Jenggala. Aplikasi ini menggunakan widget `'StatelessWidget'` untuk membangun antarmuka pengguna yang statis, yang terdiri dari teks, gambar, dan tombol. Ketika aplikasi dijalankan, fungsi `'main()'` akan memanggil `'runApp()'` dengan instance `'MyApp'`, yang menginisialisasi `'MaterialApp'` dan menampilkan halaman `'DetailWisataPage'` sebagai halaman utama.

Di dalam `'DetailWisataPage'`, terdapat widget `'Scaffold'` yang menyediakan struktur dasar dengan `'AppBar'` dan `'body'`. Di dalam `'body'`, terdapat `'Column'` yang menyusun elemen-elemen secara vertikal, termasuk nama tempat wisata, gambar, deskripsi, dan tombol untuk mengunjungi tempat tersebut. Pengguna dapat menekan tombol "Kunjungi Tempat," tetapi logika untuk tindakan tersebut belum diimplementasikan. Dengan demikian, output dari program ini adalah antarmuka pengguna yang informatif dan menarik tentang Curug Jenggala, yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut dengan fungsionalitas tambahan.