

PRAKTIKUM PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

MODUL IX

API PERANGKAT KERAS



Disusun Oleh :

Maria Nathasya Desfera Pangestu / 2211104008

SE0601

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

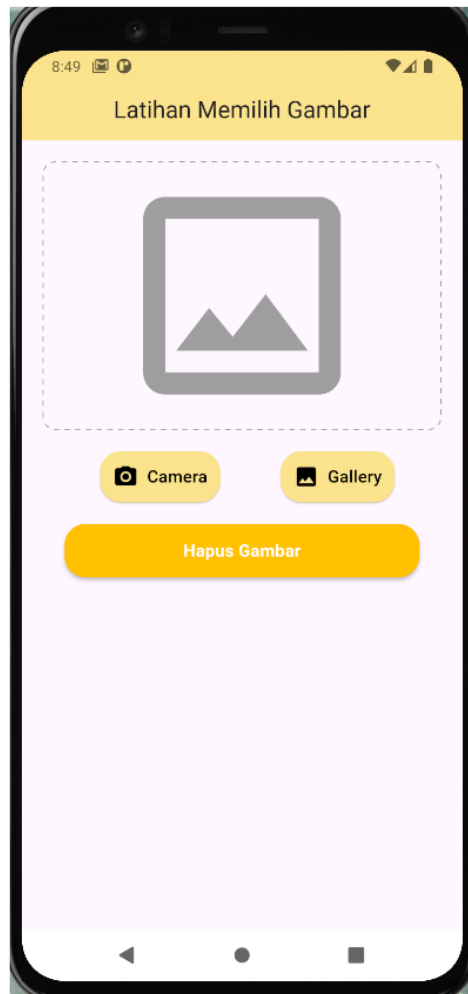
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2024

SOAL NOMOR 1

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



Jawab

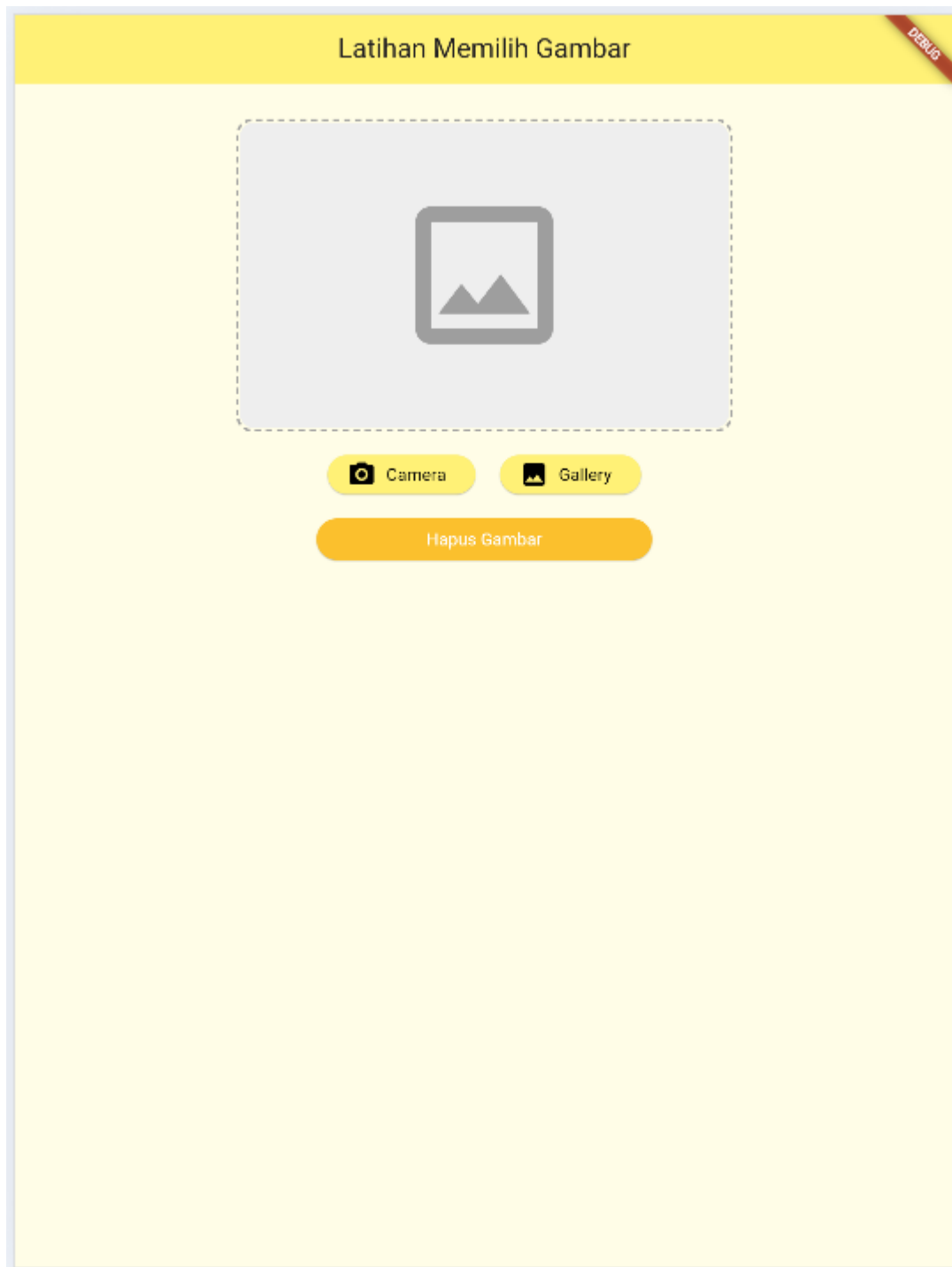
Source code

```

1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:dotted_border/dotted_border.dart'; // Pastikan sudah mengimpor package dotted_border
3
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7
8 class MyApp extends StatelessWidget {
9   @override
10  Widget build(BuildContext context) {
11    return MaterialApp(
12      home: ImagePickerScreen(),
13    );
14  }
15 }
16
17 class ImagePickerScreen extends StatelessWidget {
18   @override
19   Widget build(BuildContext context) {
20     return Scaffold(
21       appBar: AppBar(
22         title: Center(
23           child: Text('Latihan Memilih Gambar'),
24         ),
25         backgroundColor: Colors.yellow.shade300,
26       ),
27       body: Center(
28         child: Column(
29           children: [
30             SizedBox(height: 30),
31             // Container for image icon dengan dotted (garis putus-putus)
32             DottedBorder(
33               color: Colors.grey, // Color of the dotted border
34               strokeWidth: 2,
35               dashPattern: [5, 4], // Pattern of dashes
36               borderType: BorderType.RRect,
37               radius: Radius.circular(12),
38               child: Container(
39                 width: 400,
40                 height: 250,
41                 decoration: BoxDecoration(
42                   color: Colors.grey.shade200,
43                   borderRadius: BorderRadius.circular(12),
44                 ),
45                 child: Center(
46                   child: Icon(
47                     Icons.image_outlined,
48                     size: 150,
49                     color: Colors.grey,
50                   ),
51                 ),
52             ),
53             SizedBox(height: 20),
54             // Button Camera dan Gallery
55             Row(
56               mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
57               children: [
58                 ElevatedButton.icon(
59                   onPressed: () {},
60                   icon: Icon(Icons.camera_alt, color: Colors.black),
61                   label: Text(
62                     'Camera',
63                     style: TextStyle(color: Colors.black),
64                   ),
65                   style: ElevatedButton.styleFrom(
66                     backgroundColor: Colors.yellow[300],
67                   ),
68                 ),
69                 SizedBox(width: 20),
70                 ElevatedButton.icon(
71                   onPressed: () {},
72                   icon: Icon(
73                     Icons.photo,
74                     color: Colors.black,
75                   ),
76                   label: Text(
77                     'Gallery',
78                     style: TextStyle(color: Colors.black),
79                   ),
80                   style: ElevatedButton.styleFrom(
81                     backgroundColor: Colors.yellow[300],
82                   ),
83                 ),
84               ],
85             ),
86             SizedBox(height: 20),
87             // Button Hapus Gambar
88             ElevatedButton(
89               onPressed: () {},
90               child: Text(
91                 'Hapus Gambar',
92                 style: TextStyle(color: Colors.white),
93               ),
94               style: ElevatedButton.styleFrom(
95                 backgroundColor: Colors.yellow.shade700,
96                 padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 90, vertical: 15),
97               ),
98             ),
99             ],
100           ),
101           ),
102           ),
103           ),
104           ),
105           ),
106           ),
107           ),
108           ),

```

Output



Deskripsi Program

Kode tersebut merupakan implementasi antarmuka aplikasi Flutter. Aplikasi ini memiliki layar utama yang disebut `ImagePickerScreen` dan menggunakan struktur antarmuka `Scaffold`. Di bagian atas, ada `AppBar` berwarna kuning yang bertuliskan "Latihan Memilih Gambar". Untuk mengatur elemen secara vertikal, bagian body menggunakan `Column`. Ini

dimulai dengan area pratinjau gambar berbentuk DottedBorder berukuran 400 x 250 pixel berwarna abu-abu terang dengan ikon gambar besar di tengahnya.

Di bawah area pratinjau terdapat dua tombol: "Camera" dan "Gallery". Kedua tombol berwarna kuning muda dan memiliki teks hitam agar mudah dibaca dan memungkinkan pengguna mengambil gambar langsung atau memilih dari galeri. Di bagian bawahnya, ada tombol berwarna kuning lebih gelap yang disebut "Hapus Gambar", ini dapat menghapus gambar yang telah kita pilih.