

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX  
API PERANGKAT KERAS**



**Disusun Oleh :**

**Rizky Hanifa Afania / 2211104017**

**SE-06-01**

**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**

## A. 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.

### Source Code:

- a. File main.dart

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

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: ImagePickerScreen(),
    );
  }
}

class ImagePickerScreen extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Center(
          child: Text('Latihan Memilih Gambar'),
        ),
        backgroundColor: Colors.yellow.shade300,
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          children: [
            SizedBox(height: 30),
            // Container for image icon dengan dotted (garis putus-putus)
            DottedBorder(
              color: Colors.grey, // warnadotted border
              strokeWidth: 2,
              dashPattern: [5, 4], // Pattern of dashes
              borderType: BorderType.RRect,
```

[illegible]

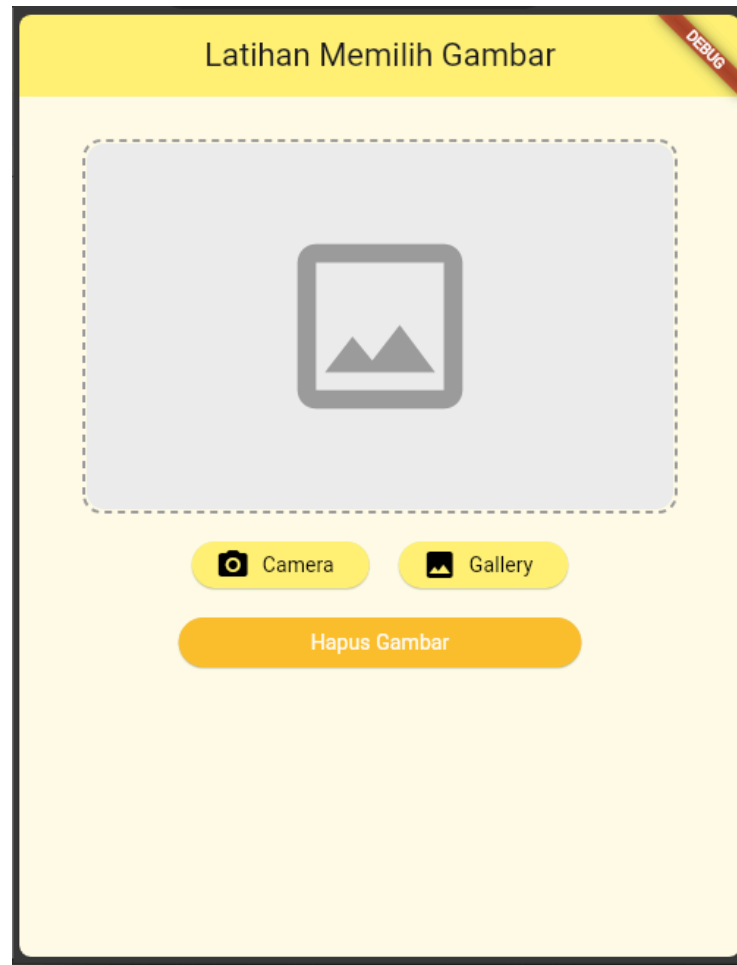
```

        style: TextStyle(color: Colors.black),
      ),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.yellow[300],
      ),
    ),
  ],
),
 SizedBox(height: 20),

// Button Hapus Gambar
ElevatedButton(
  onPressed: () {},
  child: Text(
    'Hapus Gambar',
    style: TextStyle(color: Colors.white),
  ),
  style: ElevatedButton.styleFrom(
    backgroundColor: Colors.yellow.shade700,
    padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 90, vertical:
15),
  ),
),
],
),
),
  backgroundColor: Colors.yellow.shade50,
);
}
}

```

## Screenshot Output



## Deskripsi Program

Program ini digunakan untuk menampilkan antarmuka untuk memilih gambar dari galeri dengan bantuan beberapa tombol. Judul aplikasinya bernama “Latihan Memilih Gambar” dengan background berwarna kuning. Di bawah judul terdapat container yang didalamnya berisi ikon gambar bernama “Icons.image\_outlined” berwarna abu-abu. Selain itu di dalam container terdapat “DottedBorder” yang berbentuk kotak dengan garis putus-putus sebagai area untuk memilih gambar dengan ukuran 400 x 200 dan background berwarna abu-abu muda.

Selanjutnya terdapat button “Camera” dan “Gallery” yang berdampingan dengan warna background button berwarna kuning muda “backgroundColor: Colors.yellow[300]”. Kedua button ini menggunakan “ElevatedButton.icon”, untuk camera menggunakan “Icons.camera\_alt” sedangkan untuk gallery menggunakan “Icons.photo” yang masing-masing ikonnya berwarna hitam.

Lalu terdapat button "Hapus Gambar" yang berfungsi untuk menghapus gambar yang telah dipilih. Tombol ini berisi tulisan “Hapus Gambar” dengan warna putih, sedangkan background button berwarna kuning. Button ini lebih panjang daripada button “Camera” dan “Gallery” .