

Nama : Ukhti Nisa
NIM : H1D022011
Praktikum pemrograman mobile shift A

Source code

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

- *Ini adalah pernyataan untuk mengimpor paket flutter/material.dart, yang berisi komponen-komponen untuk membuat antarmuka pengguna (UI) di Flutter dengan gaya Material Design.*

```
void main(List<String>args) {  
  runApp(pertemuan1());  
}
```

- *Fungsi main() adalah titik awal eksekusi program. Di sini, fungsi runApp() digunakan untuk menjalankan aplikasi Flutter, yang dalam hal ini adalah kelas pertemuan1.*

```
class pertemuan1 extends StatelessWidget{  
  const pertemuan1({super.key});
```

```
  @override
```

```
  Widget build(BuildContext context) {  
    return MaterialApp(  
      debugShowCheckedModeBanner: false,  
      home: LamanUtama(),  
      theme: ThemeData(  
        primarySwatch: Colors.purple,  
      ),  
    );  
  }  
}
```

- *pertemuan1 adalah kelas yang mewarisi StatelessWidget, yang berarti UI aplikasi ini bersifat statis (tidak berubah).*
- *Di dalam metode build(), MaterialApp digunakan untuk membungkus seluruh aplikasi.*
- *debugShowCheckedModeBanner: false menghilangkan banner "debug" di sudut kanan atas saat aplikasi berjalan.*
- *home: LamanUtama() menunjukkan bahwa halaman utama aplikasi adalah kelas LamanUtama.*
- *theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.purple) menetapkan tema aplikasi dengan warna utama ungu.*

```
class LamanUtama extends StatefulWidget{  
  const LamanUtama({super.key});
```

```
  @override
```

```
  State<LamanUtama> createState() => _LamanUtamaState();  
}
```

- *LamanUtama adalah kelas yang mewarisi StatefulWidget, yang berarti UI-nya dapat berubah seiring waktu (dinamis).*
- *createState() menghubungkan kelas dengan objek State, dalam hal ini _LamanUtamaState, yang mengelola keadaan (state) dari widget.*

```
class _LamanUtamaState extends State<LamanUtama>{
```

```
  @override
```

```
  Widget build(BuildContext context){  
    TextEditingController conBil1 = TextEditingController();  
    TextEditingController conBil2 = TextEditingController();  
    TextEditingController conHasil = TextEditingController();
```

- *Di dalam kelas _LamanUtamaState, tiga controller teks (conBil1, conBil2, conHasil) dibuat untuk mengelola input dan output dari TextField.*

```
    return Scaffold(  
      
```

```

appBar: AppBar(
  title: Text("Pertemuan 1"),
),
body :
Padding(
  padding: const EdgeInsets.all(8.0),
  child: Wrap(
    runSpacing: 10,
    children: [

```

- *Scaffold adalah widget dasar yang menyediakan struktur layout untuk aplikasi (seperti appBar dan body).*
- *AppBar menampilkan judul aplikasi di bagian atas layar.*
- *Padding digunakan untuk memberi jarak di sekitar elemen-elemen UI, dan Wrap digunakan untuk mengatur tata letak elemen-elemen secara otomatis.*

```

TextField(
  controller: conBil1,
  decoration: InputDecoration(
    label: Text("Bilangan 1"),
    border: OutlineInputBorder(),
  ),
),
TextField(
  controller: conBil2,
  decoration: InputDecoration(
    label: Text("Bilangan 2"),
    border: OutlineInputBorder(),
  ),
),

```

```

TextField(
  controller: conHasil,
  decoration: InputDecoration(
    label: Text("Bilangan Hasil"),
    border: OutlineInputBorder(),
  ),
),

```

- *Tiga TextField digunakan untuk menerima input dari pengguna. conBil1 dan conBil2 digunakan untuk input bilangan pertama dan kedua, sementara conHasil digunakan untuk menampilkan hasil perhitungan*

```

Row(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
  children: [
    SizedBox(
      width: 85,
      child:
        ElevatedButton(onPressed:(){
          double bilangan1 = double.parse(conBil1.text);
          double bilangan2 = double.parse(conBil2.text);
          double Hasil = bilangan1 + bilangan2;

          conHasil.text = Hasil.toString();
        },child:
        Text("Tambah")),
  ),

```

- *Row digunakan untuk mengatur tombol-tombol operasi (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dalam satu baris dengan jarak yang sama.*
- *Setiap ElevatedButton memiliki fungsi onPressed yang akan dieksekusi ketika tombol ditekan. Fungsi ini mengambil input dari conBil1 dan conBil2, melakukan operasi matematika yang sesuai, dan menampilkan hasilnya di conHasil.*

```

    SizedBox(
      width: 85,
      child: ElevatedButton(onPressed:() {
        double bilangan1 = double.parse(conBil1.text);
        double bilangan2 = double.parse(conBil2.text);
        double Hasil = bilangan1 - bilangan2;

        conHasil.text = Hasil.toString();
      },child:Text("kurang")),
    ),

```

- *Digunakan untuk operasi matematika pengurangan*

```

    SizedBox(
      width: 85,
      child:
        ElevatedButton(onPressed:() {
          double bilangan1 = double.parse(conBil1.text);
          double bilangan2 = double.parse(conBil2.text);
          double Hasil = bilangan1 * bilangan2;

          conHasil.text = Hasil.toString();
        },child:Text("kali")),
    ),

```

- *Digunakan untuk menghitung operasi matematika yaitu perkalian*

```

    SizedBox(
      width: 85,
      child:
        ElevatedButton(onPressed:() {
          double bilangan1 = double.parse(conBil1.text);
          double bilangan2 = double.parse(conBil2.text);
          double Hasil = bilangan1 / bilangan2;

          conHasil.text = Hasil.toString();
        },child:Text("bagi")),
    ),

```

- *Digunakan untuk menghitung operasi matematika yaitu pembagian*

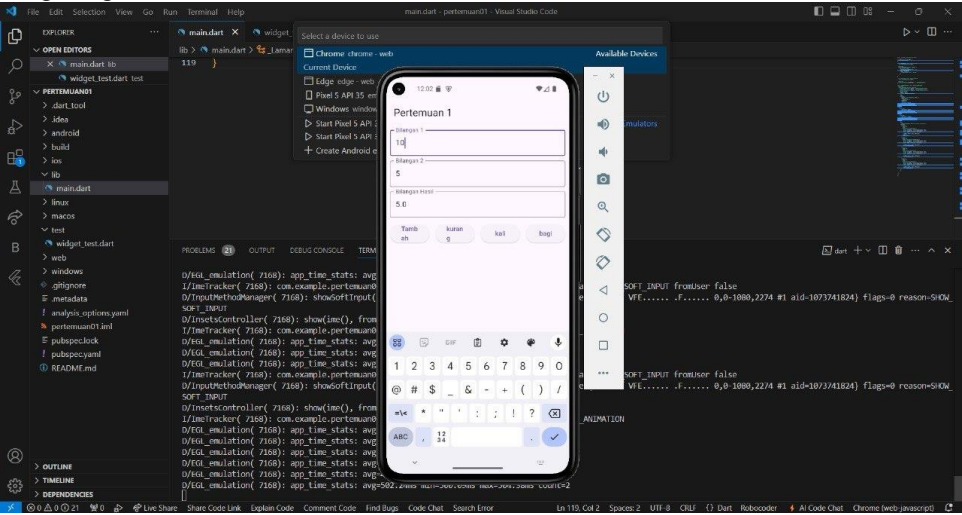
```

  ),
],
),
));
}
}

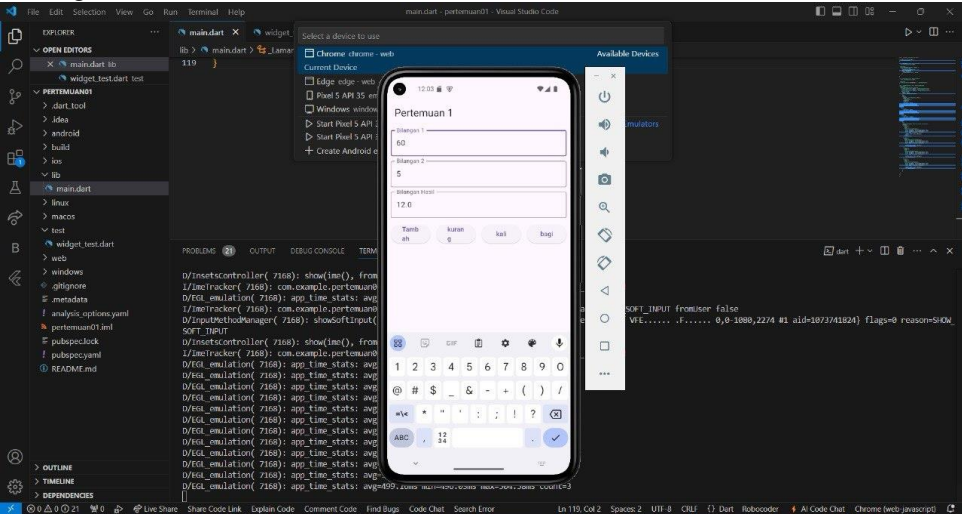
```

Screenshoot code

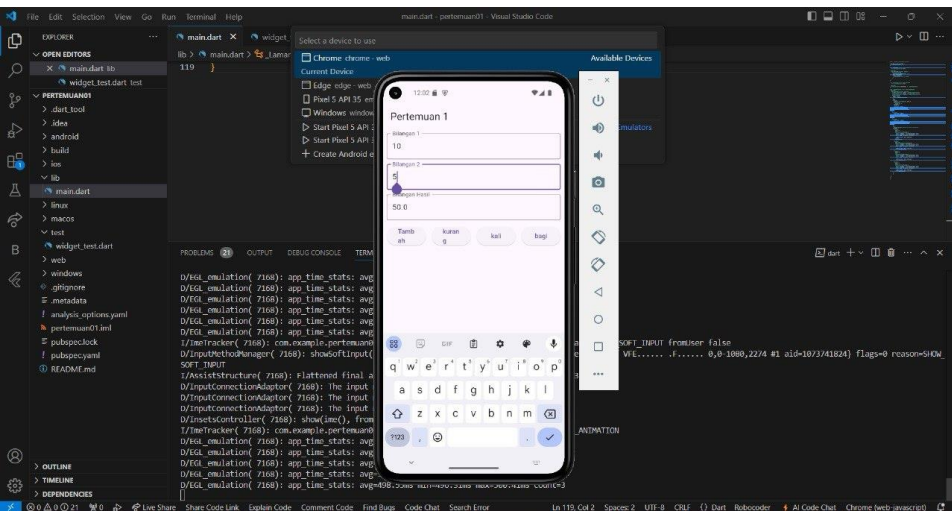
Pengurangan



Pembagian



Perkalian



Penjumlahan

