

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



**Disusun Oleh :
Yogi Hafidh Maulana / 2211104061
SE06-02**

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

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

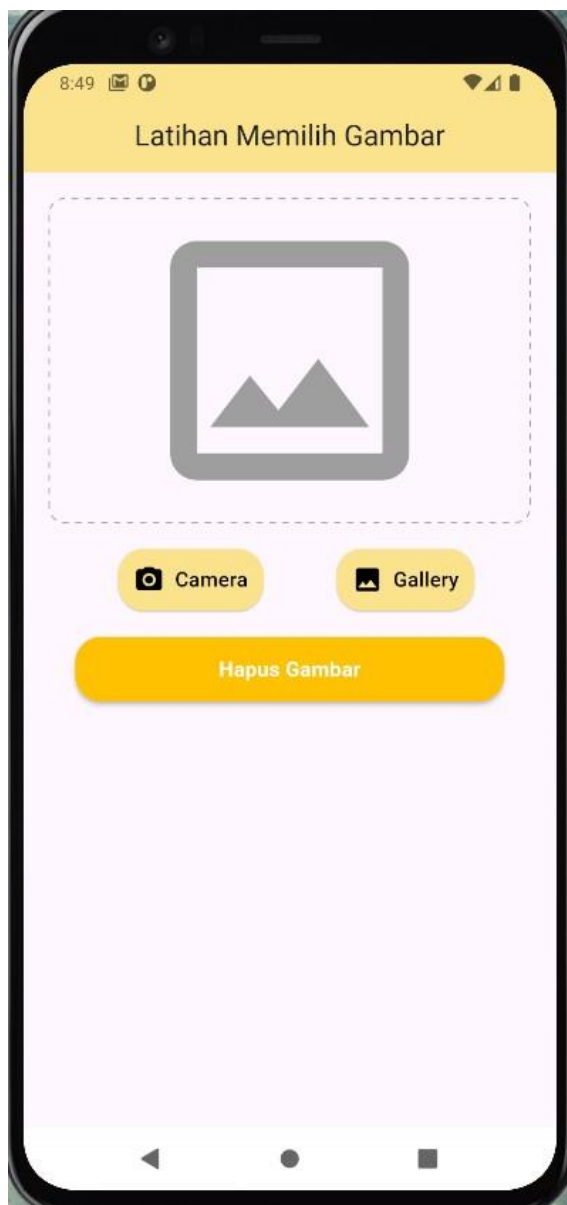
**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2024**

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



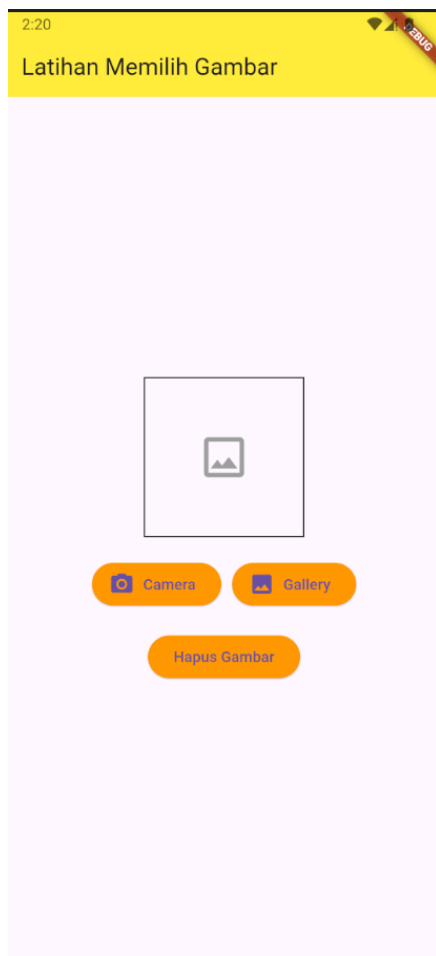
Source code

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

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
          backgroundColor: Colors.yellow,
        ),
        body: Center(
          child: Padding(
            padding: const EdgeInsets.all(20.0),
            child: Column(
              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
              children: [
                Container(
                  width: 150,
                  height: 150,
                  decoration: BoxDecoration(
                    border: Border.all(color: Colors.black, width: 1),
                  ),
                  child: Icon(
                    Icons.image_outlined,
                    size: 50,
                    color: Colors.grey,
                  ),
                ),
                SizedBox(height: 20),
                Row(
                  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
                  children: [
                    ElevatedButton.icon(
                      onPressed: () {},
                      icon: Icon(Icons.camera_alt),
                      label: Text('Camera'),
                      style: ElevatedButton.styleFrom(
                        backgroundColor: Colors.orange,
                      ),
                    ),
                    SizedBox(width: 10),
                    ElevatedButton.icon(
                      onPressed: () {},
                      icon: Icon(Icons.image),
                      label: Text('Gallery'),
                      style: ElevatedButton.styleFrom(
                        backgroundColor: Colors.orange,
                      ),
                    ),
                  ],
                ),
                SizedBox(height: 20),
                ElevatedButton(
                  onPressed: () {},
                  child: Text('Hapus Gambar'),
                  style: ElevatedButton.styleFrom(
                    backgroundColor: Colors.orange,
                  ),
                ),
              ],
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program di atas adalah aplikasi Flutter yang menampilkan antarmuka dengan ikon gambar, tombol untuk memilih gambar dari kamera atau galeri, dan tombol untuk menghapus gambar. Algoritma program dimulai dengan membuat tampilan aplikasi menggunakan widget `Scaffold`, yang berisi `AppBar` di bagian atas dengan judul "Latihan Memilih Gambar". Di dalam tubuh aplikasi, terdapat `Container` yang berisi ikon `Icons.image_outlined` sebagai placeholder gambar, dikelilingi oleh border untuk menunjukkan area tempat gambar dapat ditampilkan. Di bawah ikon, ada dua tombol bertuliskan "Camera" dan "Gallery" yang masing-masing memiliki ikon kamera dan galeri, yang memungkinkan pengguna untuk memilih gambar (meskipun fungsi tersebut belum diimplementasikan). Terakhir, ada tombol "Hapus Gambar" yang bisa digunakan untuk menghapus gambar yang dipilih, meskipun fungsi ini juga belum diaktifkan. Output yang dihasilkan adalah tampilan antarmuka yang rapi dengan tombol dan ikon yang sesuai dengan desain yang diinginkan, namun tombol-tombol tersebut belum memiliki fungsionalitas.