

# FLUTTER BOOTCAMP

“FRESH CART APP”



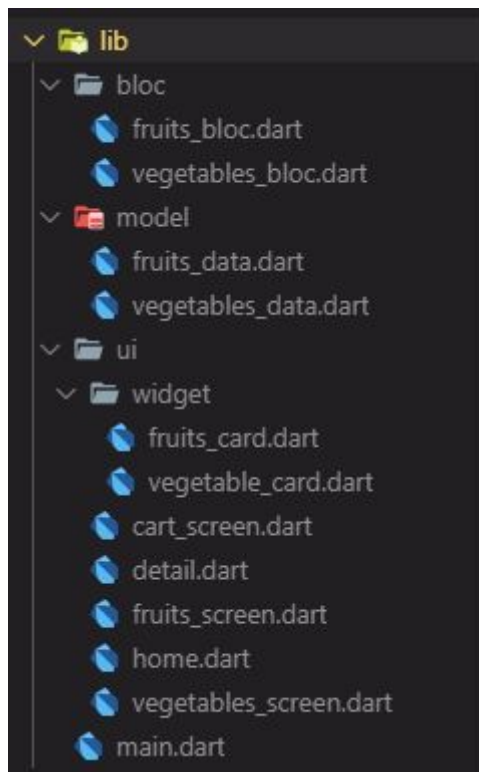
Writer and Development By :  
***Muhammad Isrim YB***

## A. Membuat Project Baru

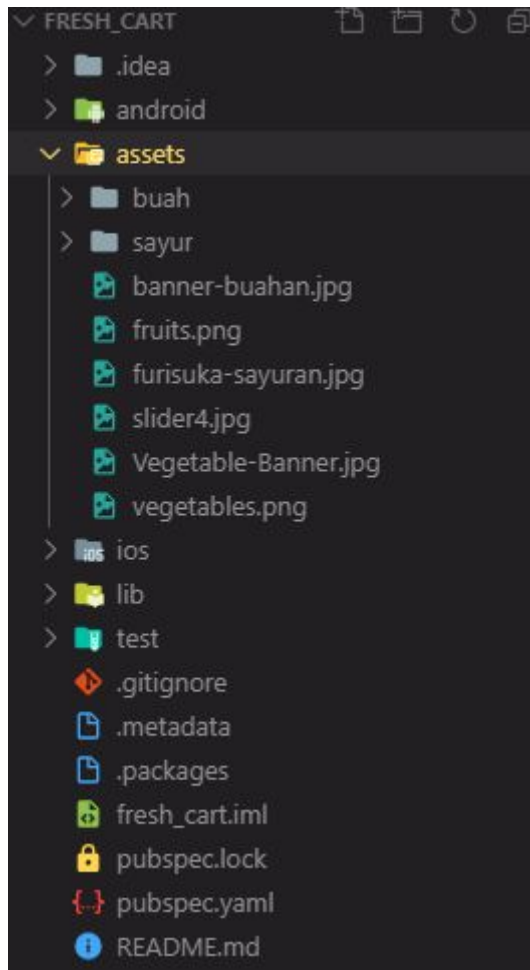
1. Buka Command Prompt ( CMD ) dan Arahkan ke direktori yang anda inginkan.
2. Tuliskan perintah **flutter create fresh\_app** dan tekan **enter**
3. Tunggu hingga proses selesai.

## B. Setting Struktur Project

1. Setelah Membuat Project, kemudian masuk ke direktori project tersebut dengan menulis perintah **cd fresh\_app** dan tekan tombol **enter**
2. Buka Project ke Editor Visual Studio Code ( Recommended ) dengan menuliskan perintah **code** .
3. Tambahkan folder dan file sehingga **lib** menjadi seperti ini :



4. Setelah itu, download assets image yang sudah disediakan [disini](#) dengan klik kanan folder **assets** dan klik **download**
5. extract file yang telah di download, copy folder **assets** dan paste ke folder project **fresh\_cart** sehingga strukture project seperti ini :



### C. Membuat Tampilan Home Screen

1. Buka file **main.dart** di folder **lib** ubah codenya menjadi seperti berikut :

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/home.dart';

void main() => runApp(MyApp());

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      title: "Fresh App",
      home: Home(),
    ); // MaterialApp
  }
}
```

2. Buka file **pubspec.yaml** dan tambahkan dependencies **flutter\_swiper** :

```
dependencies:
  flutter:
    sdk: flutter

  # The following adds the Cupertino Icons font to your
  # Use with the CupertinoIcons class for iOS style icons
  cupertino_icons: ^0.1.2
  flutter_swiper: ^1.1.6
```

3. Buka file **pubspec.yaml** tambahkan assets gambar sebagai berikut :

```
flutter:

  # The following line ensures that the
  # included with your application, so that
  # the material Icons class.
  uses-material-design: true

  # To add assets to your application, add
  assets:
    # FOR SLIDER
    - assets/banner-buahan.jpg
    - assets/fruits.png
    - assets/furisuka-sayuran.jpg
    - assets/slider4.jpg
    - assets/Vegetable-Banner.jpg
    - assets/vegetables.png
    - assets/buah/
    - assets/sayur/
```

4. Buka file **home.dart** pada folder **ui** dan tuliskan codenya seperti berikut :

```

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

class Home extends StatefulWidget {
  @override
  _HomeState createState() => _HomeState();
}

class _HomeState extends State<Home> {
  final List<String> img = [
    "assets/slider4.jpg",
    "assets/Vegetable-Banner.jpg",
    "assets/banner-buahan.jpg"
  ];

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      body: Container(
        color: Colors.grey[100],
        child: Center(
          child: ListView(
            children: <Widget>[
              Container(
                color: Colors.green,
                padding: EdgeInsets.only(right: 20.0, top: 20.0),
                child: Row(
                  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
                  children: <Widget>[
                    IconButton(
                      onPressed: () {},
                      icon: Icon(Icons.menu, color: Colors.white)), // Ic
                    Text("Fresh Cart",

```

```

        style: TextStyle(
          fontSize: 20.0,
          fontWeight: FontWeight.bold,
          color: Colors.white)), // TextStyle // Text
      Stack(
        overflow: Overflow.visible,
        children: <Widget>[
          Icon(
            Icons.shopping_basket,
            color: Colors.white,
          ), // Icon
        ], // <Widget>[]
      ), // Stack
    ], // <Widget>[]
  )), // Row // Container
), // Container
Stack(
  alignment: Alignment.center,
  overflow: Overflow.visible,
  children: <Widget>[
    Container(
      height: 85.0,
      decoration: BoxDecoration(
        color: Colors.green,
        borderRadius: BorderRadius.only(
          bottomLeft: Radius.circular(30.0),
          bottomRight: Radius.circular(30.0))), // BorderRadius
    ), // Container
    Positioned(
      top: 25.0,
      child: Container(
        height: 100.0,
        width: MediaQuery.of(context).size.width / 2 + 150,
        child: Swiper(

```

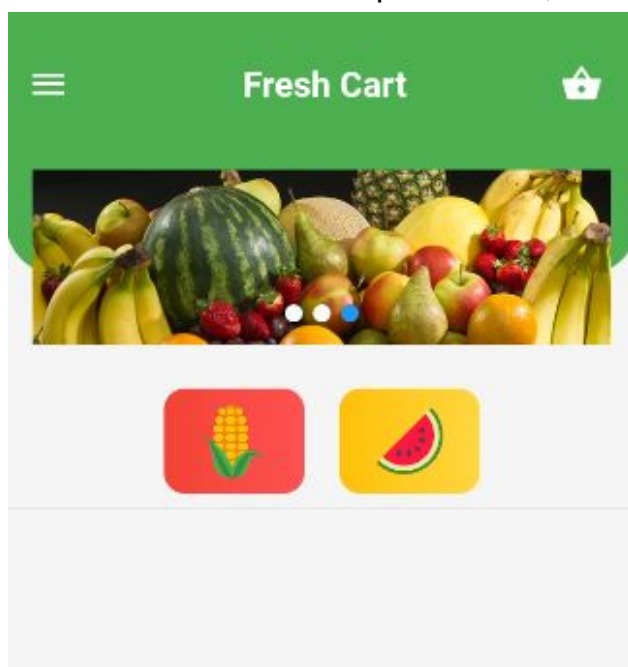




6. kembali lagi ke editor, buka lagi file **home.dart** pada folder **ui** dan tambahkan kode berikut di bawah widget **SizedBox()** tepatnya dibawah komentar **// END HEADER HERE** //////////

```
// END HEADER HERE ////////////
Container(
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
    children: <Widget>[
      Container(height: 60.0, width: 80.0, padding: EdgeInsets.all(6.0),
        decoration: BoxDecoration(
          borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
          gradient: LinearGradient(
            colors: [Colors.red, Colors.redAccent])), // LinearGradient // B
        child: Image.asset(
          "assets/vegetables.png",
          height: 30.0,
          width: 30.0,
        ), // Image.asset
      ), // Container
      SizedBox(width: 20.0),
      Container(height: 60.0, width: 80.0, padding: EdgeInsets.all(6.0),
        decoration: BoxDecoration(
          borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
          gradient: LinearGradient(
            colors: [Colors.amber, Colors.amberAccent])), // LinearGradient
        child: Image.asset(
          "assets/fruits.png",
          height: 30.0,
          width: 30.0,
        ), // Image.asset
      ), // Container
    ], // <Widget>[]
  ), // Row
), // Container
Divider(),
// END MENU CATEGORI
```

7. Jalankan kembali programnya atau reload dengan menekan tombol **r** pada terminal dan hasil akan seperti berikut, terdapat 2 menu kartegori :





8. Kembali lagi ke editor, buka file **fruits\_card.dart** pada folder widget dan tambahkan codenya sebagai berikut :

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

class BuahFavorite extends StatelessWidget {
  final String src, name, desc, price;
  BuahFavorite({this.src, this.name, this.desc, this.price});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Container(
      decoration: BoxDecoration(borderRadius: BorderRadius.circular(20.0)),
      height: 200.0,
      width: 420.0,
      child: InkWell(
        onTap: () {},
        highlightColor: Colors.red,
        splashColor: Colors.amber,
        child: Hero(
          tag: name + price,
          child: GridTile(
            footer: Container(
              color: Colors.white70,
              height: 70.0,
              child: Center(
                child: Text(name),
              ), // Center
            ), // Container
            child: Image.asset(src, fit: BoxFit.fitWidth),
          ), // GridTile
        ), // Hero
      ), // InkWell
    ); // Container
  }
}
```

9. buka file **home.dart** tambahkan code tepat dibawah widget **Divider()** dan komentar **//END MENU CATEGORI //////////////**

```

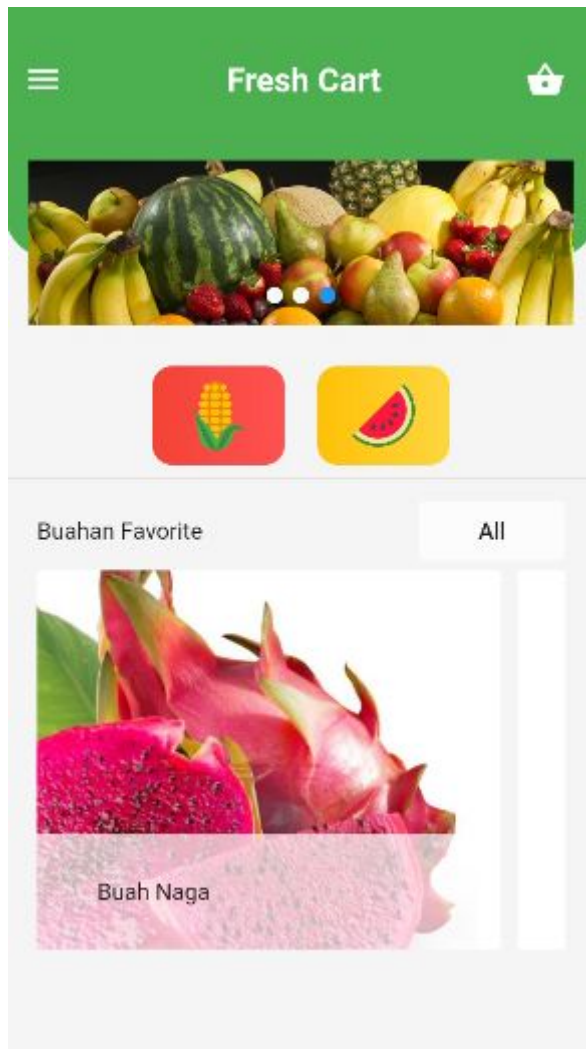
// END MENU CATEGORI
Container(
  padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
    children: <Widget>[
      Text("Buahan Favorite"),
      FlatButton(color: Colors.white70, splashColor: Colors.green,
        highlightColor: Colors.greenAccent, onPressed: () {}),
        child: Text(
          "All", textAlign: TextAlign.left,
        ), // Text
      ) // FlatButton
    ], // <Widget>[]
  ), // Row // Container

Container(
  height: 230.0,
  padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
  child: ListView(
    scrollDirection: Axis.horizontal, shrinkWrap: true,
    children: <Widget>[
      BuahanFavorite(src: "assets/buah/naga.png", name: "Buah Naga",
        desc: "Buah Naga Fresh Baru Di Petik",
        price: "200.00"), // BuahanFavorite
      SizedBox(width: 10.0),
      BuahanFavorite(src: "assets/buah/orange.jpg", name: "Buah Jeruk",
        desc: "Buah Jeruk Fresh Baru Di Petik",
        price: "230.00"), // BuahanFavorite
    ], // <Widget>[]
  ), // ListView
), // Container
SizedBox(height: 10.0),
// END CARDLIST FRUITS

```

Apabila ada **error** pada **BuahanFavorite** klik icon lampu dan pilih **import 'package:fresh\_cart/ui/widget/fruits\_card.dart';**

10. Running Aplikasinya atau tekan **r** pada terminal dan hasil seperti berikut :



11. Kembali lagi ke editor, buka file **vegetables\_card.dart** pada folder **widget** dan tambahkan codenya sebagai berikut :

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

class VegetableFavorite extends StatelessWidget {
  var data = [
    {
      "name": "Tomat",
      "src": "assets/sayur/tomato.jpg",
      "desc": "Tomato segar baru di petik dari kebun",
      "price": "112.000"
    },
    {
      "name": "Bayam",
      "src": "assets/sayur/bayam.jpg",
      "desc": "Bayam Segar yang dapat menambah kebugaran anda",
      "price": "120.000"
    },
    {
      "name": "Bawang Merah",
      "src": "assets/sayur/bmerah.jpg",
      "desc": "Bawang Merah, Untuk keperluan masak",
      "price": "142.000"
    },
  ];

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Container(
      padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
      height: 230.0,
      child: ListView.builder(
        scrollDirection: Axis.horizontal,
        itemCount: data.length,
        itemBuilder: (context, i) {
```

```

String name = data[i]['name']; String src = data[i]['src']; String desc = data[i]['desc'];
String price = data[i]['price'];
return Container(
  margin: EdgeInsets.only(right: 10.0), height: 220.0, width: 220.0,
  child: InkWell(
    highlightColor: Colors.red, splashColor: Colors.amber, onTap: () {},
    child: GridTile(
      child: Hero(
        tag: name + price,
        child: Container(
          decoration: BoxDecoration(
            borderRadius: BorderRadius.only(
              bottomRight: Radius.circular(50.0),
              topLeft: Radius.circular(50.0)), // BorderRadius.only
            image: DecorationImage(
              image: AssetImage(src), fit: BoxFit.cover)), // DecorationImage // BoxDecoration
        ), // Container
      ), // Hero
      footer: Container(
        color: Colors.white70, height: 90.0,
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            Text("$name",
              style: TextStyle(
                fontSize: 13.0, fontWeight: FontWeight.bold)), SizedBox( height: 5.0, ),
            Text("Rp. $price / Kg",
              style: TextStyle( fontSize: 13.0, fontWeight: FontWeight.bold)), // Text
          ], // <Widget>[]
        )), // Column // Container
    ), // GridTile
  )), // InkWell // Container
); // ListView.builder // Container

```

12. Kembali Ke **home.dart**, tambahkan code berikut untuk membuat list dari sayuran, tepatnya di bawah widget **SizedBox()** dan dibawah komentar **//END CARDLIST FRUITS**



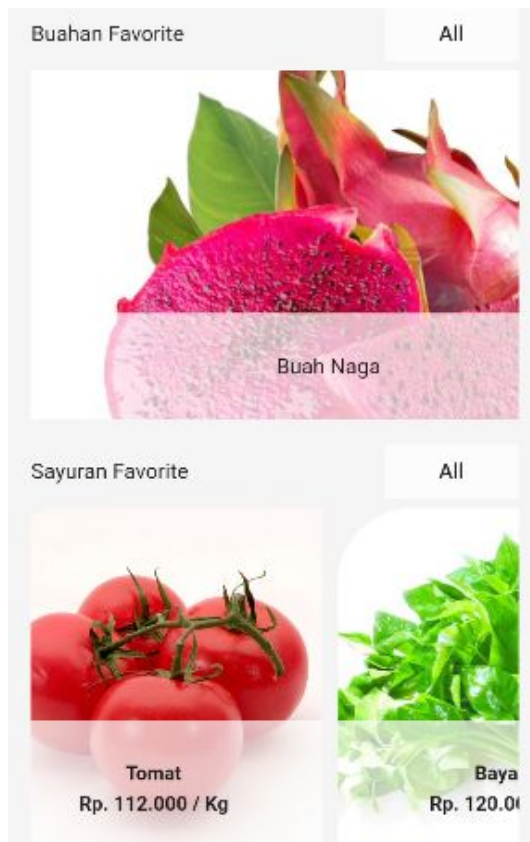
```

Container(
  padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
    children: <Widget>[
      Text("Sayuran Favorite"),
      FlatButton(
        color: Colors.white70,
        splashColor: Colors.green,
        highlightColor: Colors.greenAccent,
        onPressed: () {},
        child: Text(
          "All",
          textAlign: TextAlign.left,
        ), // Text
      ) // FlatButton
    ], // <Widget>[]
  ), // Row // Container
  VegetableFavorite(),
  SizedBox(
    height: 15.0,
  ), // SizedBox

```

apabila terjadi error pada **VegetableFavorite()** klik icon lampu pada samping kiri pesan error dan pilih **import**  
**'package:fresh\_cart/ui/widget/vegetable\_card.dart';**

13. Jalankan atau reload aplikasinya, terdapat list sayuran secara horizontal dan hasilnya akan seperti ini :





## D. Membuat Tampilan Detail

1. Buka file **detail.dart** pada folder **ui**, tuliskan kode berikut :

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

class Detail extends StatelessWidget {
  final String name; final String url;
  final String desc; final String price;

  Detail({this.name, this.url, this.desc, this.price});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        elevation: 0.0, backgroundColor: Colors.green,
        leading: IconButton(
          onPressed: () {
            Navigator.of(context).pop();
          },
          icon: Icon(Icons.arrow_back_ios),
        ), // IconButton
        title: Text(name,
          style: TextStyle(
            fontSize: 20.0, fontWeight: FontWeight.bold, color: Colors.white)),
        ), // AppBar
      body: ListView(children: <Widget>[
        Stack(
          children: <Widget>[
            Hero(
              tag: name + price,
              child: Container(
                width: MediaQuery.of(context).size.width, height: 300.0,
                decoration: BoxDecoration(
                  image: DecorationImage(
                    image: AssetImage(url), fit: BoxFit.cover))))], // Decorati
```

```

Container(
  padding: EdgeInsets.all(20.0),
  child: Card(
    shape: RoundedRectangleBorder(
      borderRadius:
        BorderRadius.only(bottomRight: Radius.circular(50.0))), // RoundedRectangleBorder
    elevation: 10.0,
    child: Container(
      width: MediaQuery.of(context).size.width - 50.0,
      height: MediaQuery.of(context).size.height / 2 - 35.0,
      padding: EdgeInsets.all(20.0),
      child: Column(
        children: <Widget>[
          Text( name, style: TextStyle( fontSize: 30.0, fontWeight: FontWeight.bold)),
          Divider(),
          Text(desc,
            style: TextStyle(fontSize: 16.0,)), // Text
          SizedBox(height: 20.0),
          Text("Rp. $price / Kg",
            style: TextStyle(
              fontSize: 20.0,
              fontWeight: FontWeight.bold,
              color: Colors.green)), // TextStyle // Text
          SizedBox(height: 50.0),
          ButtonBar(
            alignment: MainAxisAlignment.center,
            children: <Widget>[
              FloatingActionButton.extended( heroTag: "cartButton", backgroundColor: Colors.green,
                onPressed: () {}, icon: Icon(Icons.shopping_basket), label: Text("Add To Cart"))],
            )], // ButtonBar // <Widget>[] // Column // Container // Card // Container
        ])); // <Widget>[] // ListView // Scaffold
  })
}

```

2. Untuk dapat menampilkan halaman detail, kita perlu menambahkan navigator dari item card fruits dan vegetables, untuk menambahkan navigator di fruits item, tambahkan kode berikut pada file **fruits\_card.dart** tepatnya pada widget **ontap()** yang ada di dalam widget **InkWell**

```

child: InkWell(
  onTap: () {
    Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
      builder: (context) =>
        Detail(name: name, url: src, desc: desc, price: price),
    )); // MaterialPageRoute
  },
)

```

dan juga pada file **vegetables\_card.dart** sebagai berikut

```

child: InkWell(
  highlightColor: Colors.red, splashColor: Colors.amber,
  onTap: () {
    Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
      builder: (context) =>
        Detail(name: name, url: src, desc: desc, price: price),
    )); // MaterialPageRoute
  },
)

```

apabila error pada pemanggilan class Detail, klik Detail dan akan muncul icon lampu, klik icon lampu tersebut dan pilih

**import 'package:fresh\_cart/ui/detail.dart'**

3. Jika sudah, save dan running atau reload programnya, klik salah satu item pada list favorite buahan atau sayuran dan hasilnya akan seperti dibawah ini



#### E. Membuat Tampilan List Fruits Screen

1. Buka file **fruits\_data.dart** pada folder **model** dan tuliskan codenya sebagai berikut

```

final List myItems = [
  { "src": "assets/buah/anggur.jpg", "name": "Anggur",
    "desc": "Buah Anggur Segar", "price": "20.000"},
  { "src": "assets/buah/apple.jpg", "name": "Apel",
    "desc": "Buah Apel Segar", "price": "25.000"},
  { "src": "assets/buah/banana.jpg", "name": "Pisang",
    "desc": "Buah Pisang Segar", "price": "22.000"
  },
  { "src": "assets/buah/langsat.png", "name": "Langsat",
    "desc": "Buah Langsat Segar", "price": "30.000"},
  { "src": "assets/buah/naga.png", "name": "Naga",
    "desc": "Buah Naga Segar", "price": "23.000"},
  { "src": "assets/buah/orange.jpg", "name": "Jeruk",
    "desc": "Buah Jeruk Segar", "price": "10.000"
  },
  { "src": "assets/buah/rambutan.jpg", "name": "rambutan",
    "desc": "Buah Rambutan Segar", "price": "40.000"
  },
  { "src": "assets/buah/strawberry.jpg", "name": "StrawBerry",
    "desc": "WBuah StrawBerryortel Segar", "price": "20.000"
  }
];

```

2. Tambahkan juga code berikut di file **fruits\_screen.dart** pada folder **ui**



```

import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:fresh_cart/model/fruits_data.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/detail.dart';

class FruitsItems extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.green,
        leading: IconButton(
          onPressed: () { Navigator.of(context).pop(); },
          icon: Icon(Icons.arrow_back_ios), // IconButton
        ),
        title: Text("All Fruit"),
        elevation: 0.5, // AppBar
      ),
      body: Container(
        padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0, bottom: 20.0),
        child: ListView.builder(
          itemCount: myItems.length, itemBuilder: (context, i) {
            return Container(
              padding: EdgeInsets.only(
                left: 10.0, right: 10.0, bottom: 10.0, top: 5.0), // EdgeInsets
              decoration: BoxDecoration(
                border: Border(
                  bottom: BorderSide(color: Colors.grey[200], width: 5.0)),
              ),
              child: Row(
                mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceAround,
                children: <Widget>[
                  Container(
                    height: 150.0,
                    width: 100.0,
                    decoration: BoxDecoration(
                      image: DecorationImage(

```

```

        image: AssetImage(myItems[i]['src']))), // DecorationImage
      ), // Container
    ), // Column
  ), // Container
), // ListView.builder // Container // Scaffold
);

```

3. Tambahkan Widget **InkWell** dan **Navigator** pada Menu Kategori dan Tombol All di file **home.dart** pada folder **ui**

```

Container(
  height: 60.0,
  width: 80.0,
  padding: EdgeInsets.all(6.0),
  decoration: BoxDecoration(
    borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
    gradient: LinearGradient(
      colors: [Colors.amber, Colors.amberAccent]), //
  ),
  child: Image.asset(
    "assets/fruits.png",
    height: 30.0,
    width: 30.0,
  ), // Image.asset
) // Container

```



```

InkWell(
  onTap: () {
    Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
      builder: (context) => FruitsItems())); // Material
  ),
  child: Container(
    height: 60.0,
    width: 80.0,
    padding: EdgeInsets.all(6.0),
    decoration: BoxDecoration(
      borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
      gradient: LinearGradient(
        colors: [Colors.amber, Colors.amberAccent]), //
    ),
    child: Image.asset(
      "assets/fruits.png",
      height: 30.0,
      width: 30.0,
    ), // Image.asset
  ), // Container
) // InkWell

```



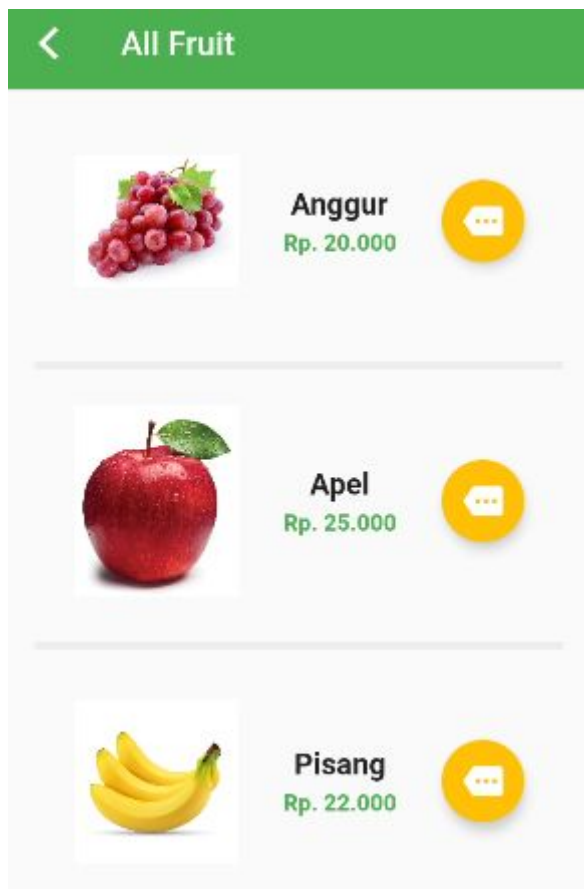
```

Container(
  padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
    children: <Widget>[
      Text("Buahan Favorite"),
      FlatButton(
        color: Colors.white70,
        splashColor: Colors.green,
        highlightColor: Colors.greenAccent,
        onPressed: () {
          Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
            builder: (context) => FruitsItems())); // MaterialPageRoute
        },
        child: Text(
          "All",
          textAlign: TextAlign.left,
        ), // Text
      ) // FlatButton
    ], // <Widget>[]
  )), // Row // Container

```

apabila mendapatkan error pada **FruitsItems()**, klik icon lampu di samping kiri dan pilih **import 'package:/fresh\_cart/ui/fruits\_screen.dart'**

4. Save, Reload Aplikasinya, dan ketika anda menekan icon buah atau menekan tombol All pada Buahan favorite, maka akan tampil semua list dari buah, seperti berikut :



## F. Membuat Tampilan List Vegetables Screen

1. Buka file **vegetables\_data.dart** pada folder **model** dan tambahkan kodenya sebagai berikut

```
final List myItems = [
  { "src": "assets/sayur/bayam.jpg", "name": "Bayam",
    "desc": "Bayam Segar", "price": "20.000" },
  { "src": "assets/sayur/bmerah.jpg", "name": "Bawang Merah",
    "desc": "Bawang Merah Segar", "price": "25.000" },
  { "src": "assets/sayur/bputih.jpg", "name": "Bawang Putih",
    "desc": "Bawang Putih Segar", "price": "22.000" },
  { "src": "assets/sayur/Brokoli.jpg", "name": "Brokoli",
    "desc": "Brokoli Segar", "price": "30.000" },
  { "src": "assets/sayur/cabai.jpg", "name": "Cabai",
    "desc": "Cabai Segar", "price": "23.000" },
  { "src": "assets/sayur/kangkung.jpg", "name": "Kangkung",
    "desc": "Kangkung Segar", "price": "10.000" },
  { "src": "assets/sayur/tomato.jpg", "name": "Tomat",
    "desc": "Tomat Merah Segar", "price": "40.000" },
  { "src": "assets/sayur/wortel.jpeg", "name": "Wortel",
    "desc": "Wortel Segar", "price": "20.000" }
];
```

2. Buka File **vegetables\_screen.dart** pada folder **ui** dan tambahkan kode berikut

```

import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:fresh_cart/model/vegetables_data.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/detail.dart';

class VegetablesItems extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.green,
        leading: IconButton(
          onPressed: () { Navigator.of(context).pop(); },
          icon: Icon(Icons.arrow_back_ios), // IconButton
        ),
        title: Text("All Vegetable"), elevation: 0.5), // AppBar
      body: Container(
        padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0, bottom: 20.0),
        child: ListView.builder(
          itemCount: myItems.length,
          itemBuilder: (context, i) {
            return Container(
              padding: EdgeInsets.only(
                left: 10.0, right: 10.0, bottom: 10.0, top: 5.0), // EdgeInsets.only
              decoration: BoxDecoration(
                border: Border(
                  bottom: BorderSide(color: Colors.grey[200], width: 5.0))), // Bord
              child: Row(
                mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
                children: <Widget>[
                  Container(
                    height: 150.0, width: 100.0,
                    decoration: BoxDecoration(
                      image: DecorationImage(
                        image: AssetImage(myItems[i]['src']))), // DecorationIm

```



```

Container(
  child: Column(
    children: <Widget>[
      Text(myItems[i]["name"],
        style: TextStyle(
          fontSize: 18.0, fontWeight: FontWeight.bold)), //
      SizedBox(height: 5.0),
      Text("Rp. ${myItems[i]["price"]}",
        style: TextStyle(
          fontWeight: FontWeight.bold,
          color: Colors.green))]]), // TextStyle // Text //
Material(
  shape: RoundedRectangleBorder(
    borderRadius: BorderRadius.circular(30.0)), // RoundedRe
  shadowColor: Colors.grey[100],
  color: Colors.transparent, elevation: 5.0,
  child: CircleAvatar(
    radius: 25.0, backgroundColor: Colors.amber,
    child: IconButton(
      tooltip: "Details",
      onPressed: () {
        Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
          builder: (context) => Detail(
            name: myItems[i]["name"],
            url: myItems[i]["src"],
            desc: myItems[i]["desc"],
            price: myItems[i]["price"],
          )); // Detail // MaterialPageRoute
      },
      icon: Icon(Icons.more, color: Colors.white,))) // Icon
    )); // <Widget>[] // Row // Container
  )); // ListView.builder // Container // Scaffold
}}

```

3. Buka file **home.dart** untuk menambahkan widget **inkWell()** pada widget Container dan Navigator() pada menu All

```

Container(
  height: 60.0,
  width: 80.0,
  padding: EdgeInsets.all(6.0),
  decoration: BoxDecoration(
    borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
    gradient: LinearGradient(
      colors: [Colors.red, Colors.redAccent])),
  child: Image.asset(
    "assets/vegetables.png",
    height: 30.0,
    width: 30.0,
  ), // Image.asset
), // Container

```



```

InkWell(
  onTap: () {
    Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
      builder: (context) => VegetablesItems())); //
  },
  child: Container(
    height: 60.0,
    width: 80.0,
    padding: EdgeInsets.all(6.0),
    decoration: BoxDecoration(
      borderRadius: BorderRadius.circular(12.0),
      gradient: LinearGradient(
        colors: [Colors.red, Colors.redAccent])),
    child: Image.asset(
      "assets/vegetables.png",
      height: 30.0,
      width: 30.0,
    ), // Image.asset
  ), // Container
), // InkWell

```

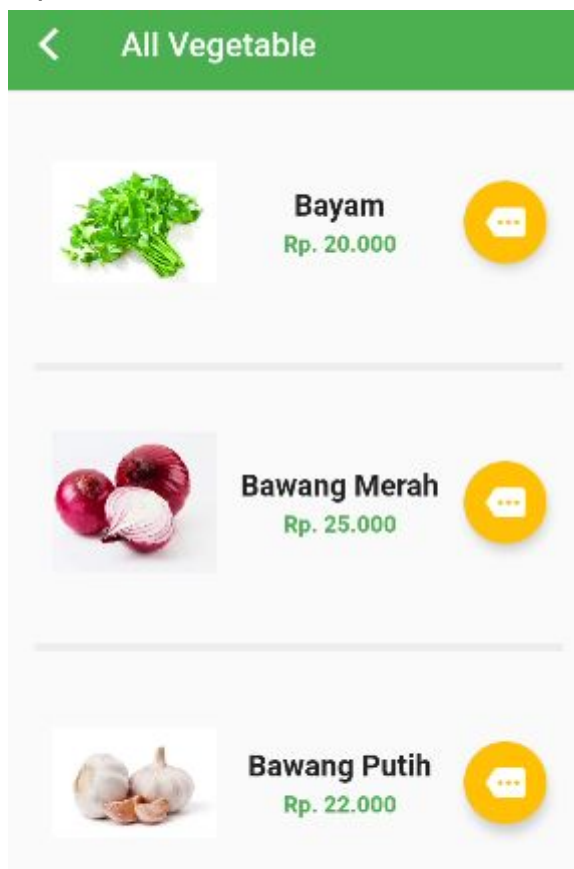
```

Container(
  padding: EdgeInsets.only(left: 20.0, right: 20.0),
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
    children: <Widget>[
      Text("Sayuran Favorite"),
      FlatButton(
        color: Colors.white70,
        splashColor: Colors.green,
        highlightColor: Colors.greenAccent,
        onPressed: () {
          Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
            builder: (context) => VegetablesItems()));
        },
        child: Text(
          "All",
          textAlign: TextAlign.left,
        ), // Text
      ) // FlatButton
    ], // <Widget>[]
  )), // Row // Container

```

apabila mendapatkan error pada **VegetablesItems()**, klik icon lampu di samping kiri dan pilih **import 'package:/fresh\_cart/ui/fruits\_screen.dart'**

4. Save, Reload Aplikasinya, dan ketika anda menekan icon Sayur atau menekan tombol All pada Sayuran favorite, maka akan tampil semua list dari sayur, seperti berikut :



### G. Membuat Akun Firebase

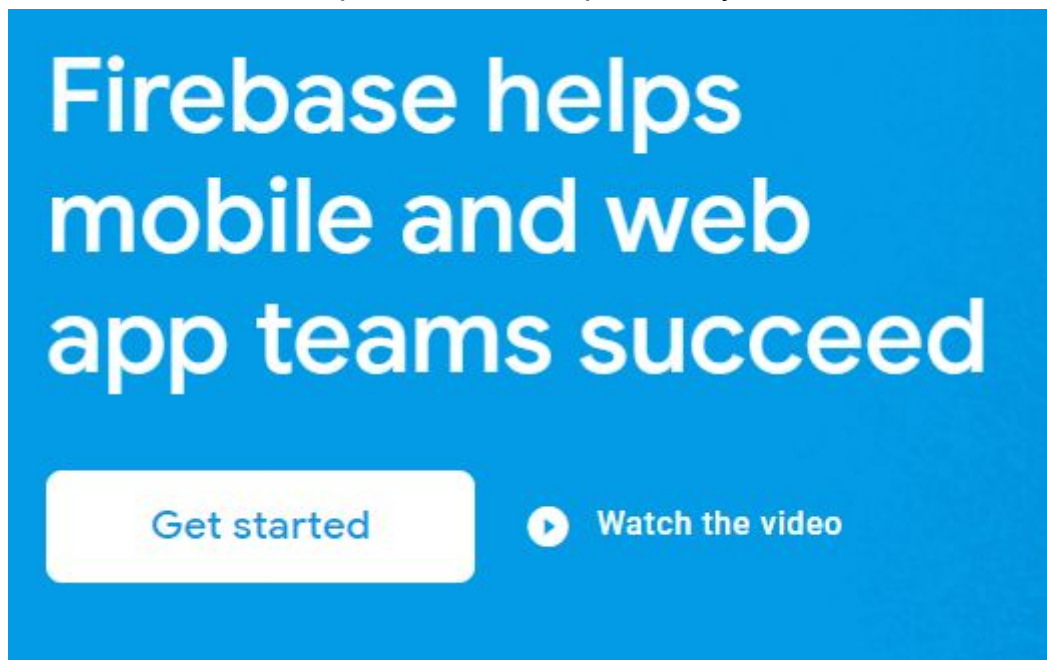
1. Buka web firebase [disini](#)
2. klik menu **sign in** di pojok kanan atas

[Go to console](#) [Sign in](#)

3. login menggunakan akun **gmail** anda
4. Selamat akun **Firebase** anda berhasil dibuat

### H. Konfigurasi Firebase di Project Flutter

1. Setelah Berhasil login menggunakan akun gmail
2. klik menu **Get Started** pada halaman depan webnya

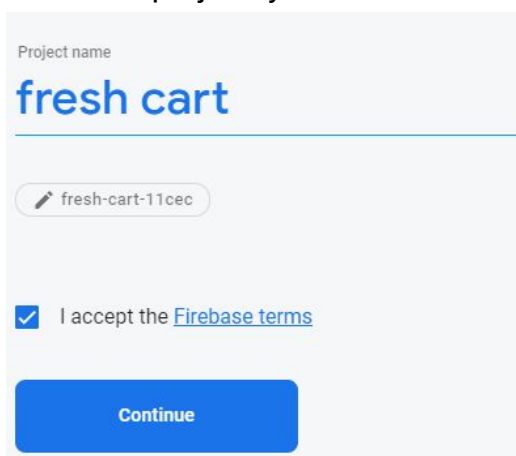


3. klik menu **tambahkan project**



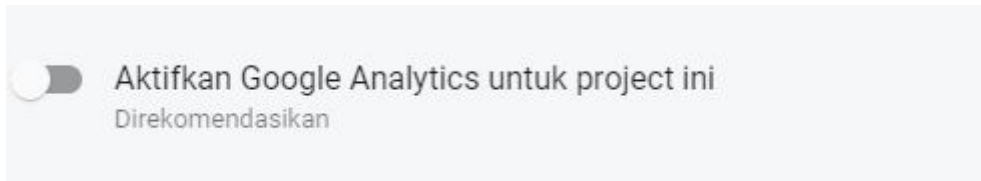
[Tambahkan project](#)

4. isi nama projectnya dan klik tombol **lanjutkan** atau **continue**

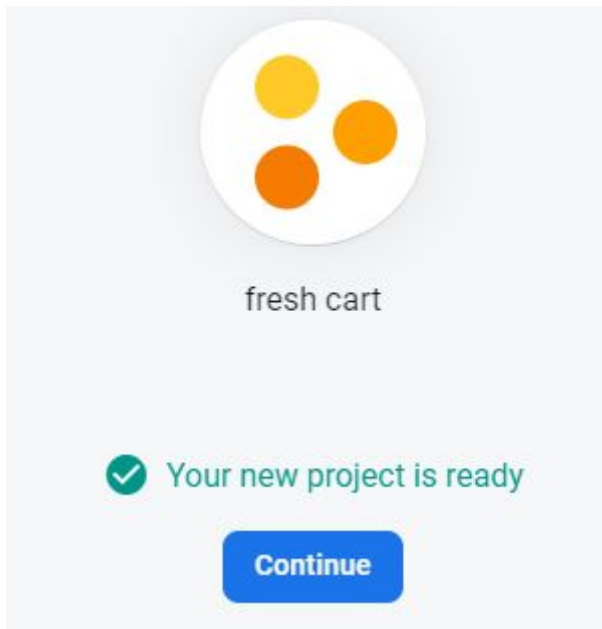




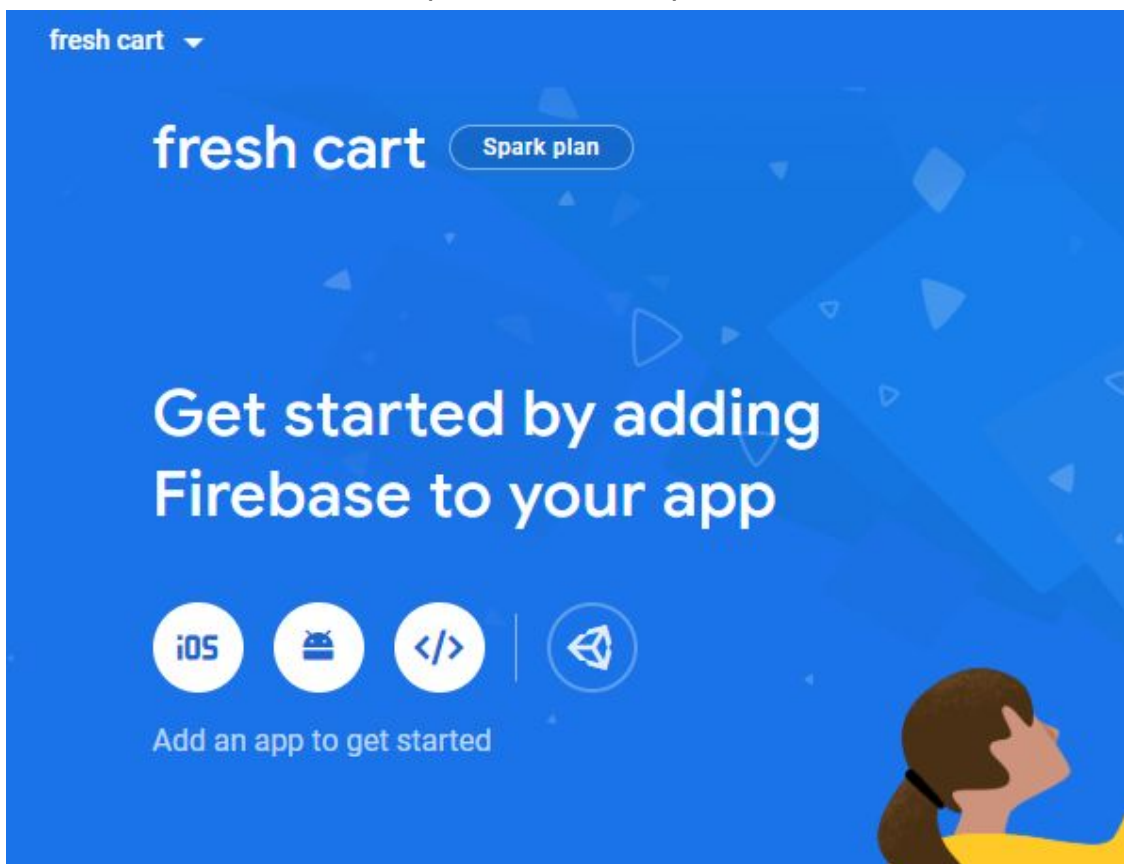
5. Matikan Konfigurasi **google Analytics** karena kita membutuhkannya di project ini



6. Klik Button **Buat Project** dan tunggu proses hingga selesai
7. Setelah proses selesai klik **lanjutkan** atau **continue**



8. Setelah itu akan muncul tampilan overview seperti ini



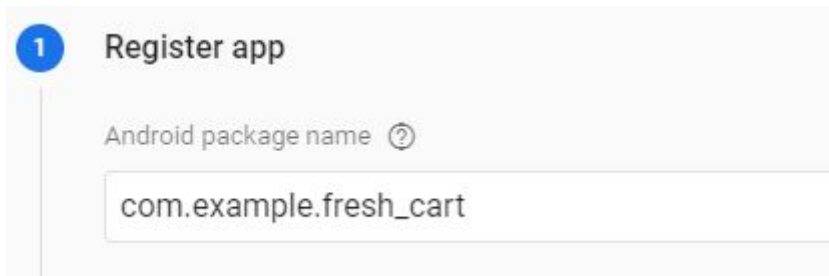
9. klik icon **android**



10. kembali ke editor, buka file **AndroidManifest.xml** pada direktori **android/app/src/main** dan copy isi packagenya

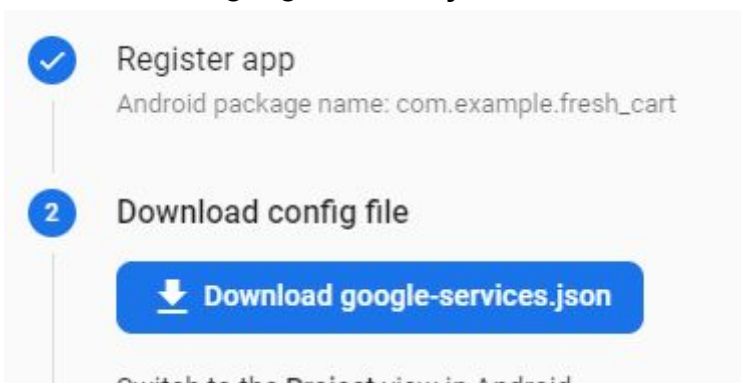
```
package="com.example.fresh_cart">
```

11. kembali ke project firebase dan paste atau tuliskan isi package tersebut pada android package name, seperti ini

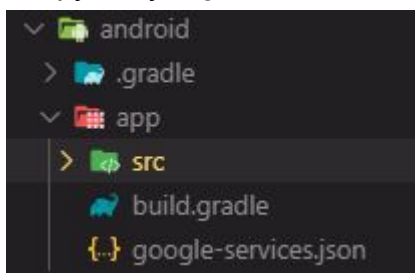
A screenshot of the 'Register app' step in the Firebase console. It shows a text input field labeled 'Android package name' with a question mark icon. The field contains the text 'com.example.fresh\_cart'.

12. klik **register app**

13. klik download **google-service.json**

A screenshot of the 'Register app' step in the Firebase console. It shows a text input field labeled 'Android package name' with the text 'com.example.fresh\_cart'. Below the field is a blue button with a download icon and the text 'Download google-services.json'.

14. copy file yang telah di download dan pastekan pada direktori **android/app**



15. Kembali ke web firebase dan klik **next**

A screenshot of the 'Previous' and 'Next' buttons in the Firebase console. The 'Next' button is highlighted in blue.

16. setelah itu akan muncul tampilan seperti ini

The Google services plugin for [Gradle](#) loads the `google-services.json` file you just downloaded. Modify your `build.gradle` files to use the plugin.

Project-level `build.gradle` (<project>/`build.gradle`):

```
buildscript {
    repositories {
        // Check that you have the following line (if not, add it):
        google() // Google's Maven repository
    }
    dependencies {
        ...
        // Add this line
        classpath 'com.google.gms:google-services:4.3.2'
    }
}

allprojects {
    ...
    repositories {
        // Check that you have the following line (if not, add it):
        google() // Google's Maven repository
        ...
    }
}
```

17. copy classpath pada dependencies dengan cara mengklik icon salin di samping kanan code

```
// Add this line
classpath 'com.google.gms:google-services:4.3.2'
```

18. kembali ke editor, dan pastekan pada file **build.gradle** pada direktori **android** ganti versi menjadi **4.0.1**

```
dependencies {
    classpath 'com.android.tools.build:gradle:3.2.1'
    classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"

    // new Classpath
    classpath 'com.google.gms:google-services:4.0.1'
}
```

kenapa kita mengganti ke versi yang lebih lama, karena package `cloud_firestore` pada flutter belum support dengan google services yang terbaru

19. Setelah itu, kembali ke web firebase dan copy code pada apply plugin service berikut

```
// Add to the bottom of the file
apply plugin: 'com.google.gms.google-services'
```



20. kembali ke editor, Pastekan pada pada file **build.gradle** pada direktori **android** paling bawah

```
dependencies {
    implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk7:$kotlin_version"
    testImplementation 'junit:junit:4.12'
    androidTestImplementation 'com.android.support.test:runner:1.0.2'
    androidTestImplementation 'com.android.support.test.espresso:espresso-core:3.0.2'
}

apply plugin: 'com.google.gms.google-services'
```

21. Setelah itu kembali ke web firebase console dan klik tombol **next**

Previous

Next

22. dan terakhir, klik **continue to console**

You're ready to start building with Firebase!

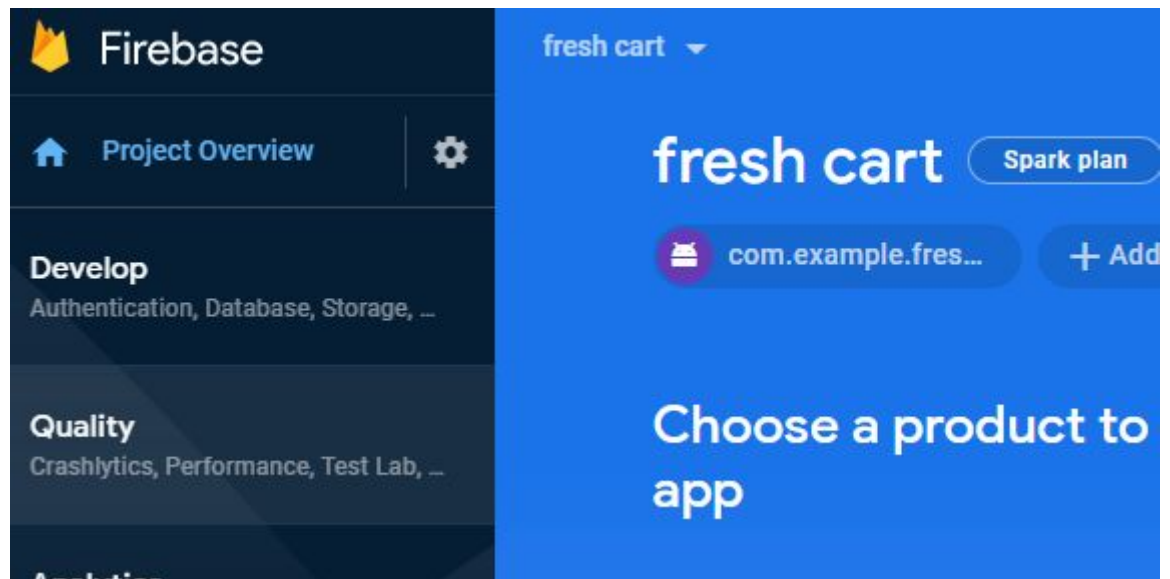
Follow the [Firebase Getting Started Guide for Android](#), where you can find out about the various Firebase SDKs you can add to your app and more.

Or, continue to the console to explore Firebase.

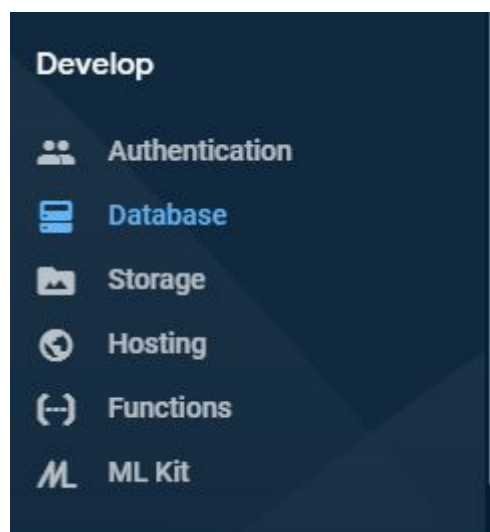
Previous

Continue to console

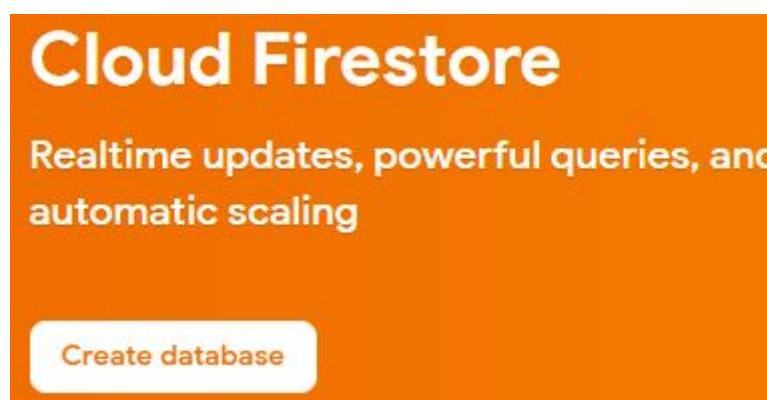
23. Selamat anda telah dapat membuat project dengan firebase, selanjutnya kita akan membuat database pada console firebase.



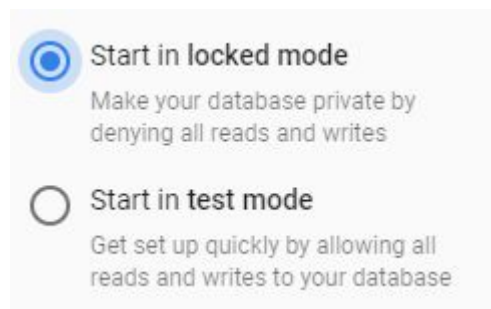
24. Untuk membuat database pada firebase, klik menu **Develop** dan klik pilihan **Database**



25. Kita akan membuat sample data pada database kita, untuk membuatnya klik **create database**



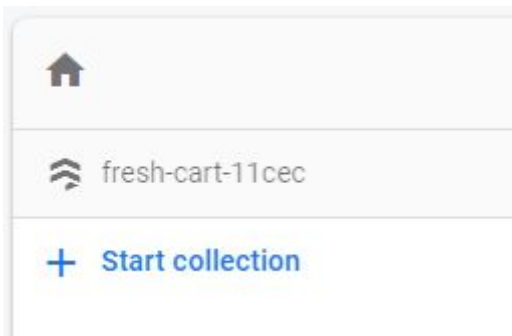
26. pilih **start in locked mode** dan klik tombol **next**



The screenshot shows two radio button options. The first option, 'Start in locked mode', is selected with a blue dot. Below it, the text reads: 'Make your database private by denying all reads and writes'. The second option, 'Start in test mode', is unselected. Below it, the text reads: 'Get set up quickly by allowing all reads and writes to your database'.

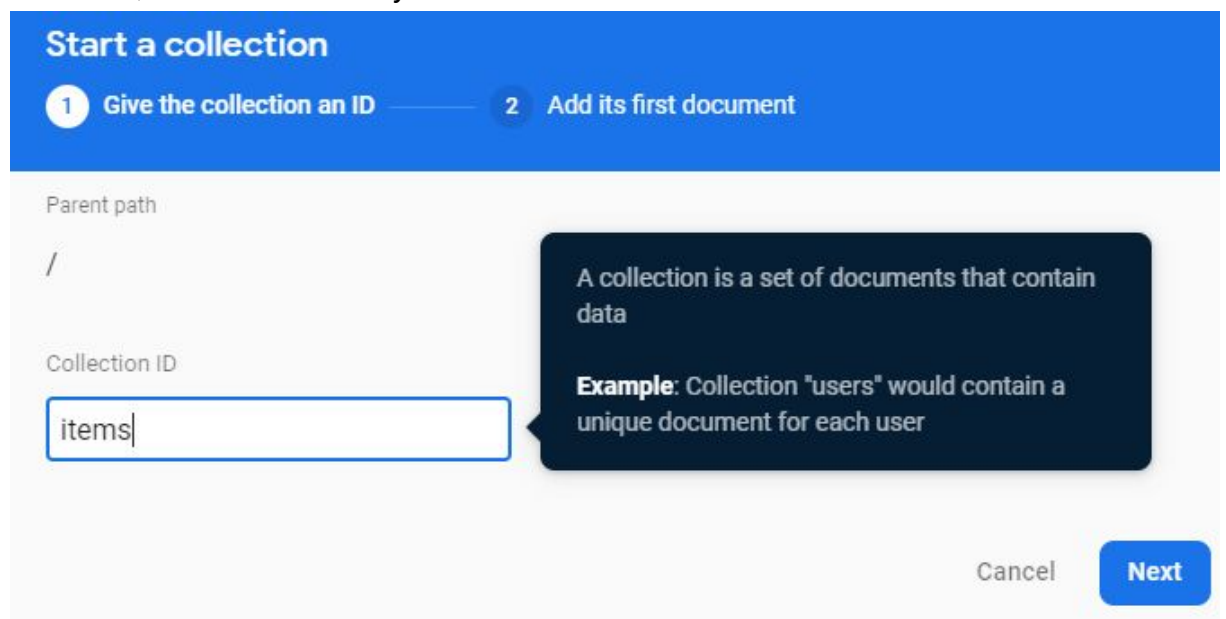
27. Setelah itu klik tombol **done** dan tunggu proses hingga selesai

28. Setelah proses selesai, pilih **start collection**



The screenshot shows a sidebar with a home icon, a database name 'fresh-cart-11cec', and a blue button with a plus icon and the text 'Start collection'.

29. Setelah itu, isi collection ID nya dan klik next



The screenshot shows a dialog box titled 'Start a collection'. It has two steps: '1 Give the collection an ID' and '2 Add its first document'. The 'Parent path' is set to '/'. The 'Collection ID' field contains the text 'items'. A dark blue callout box explains: 'A collection is a set of documents that contain data' and gives an example: 'Example: Collection "users" would contain a unique document for each user'. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Next' buttons.

30. isi document ID nya, dokumen ID yang di maksud adalah nama item yang bakalan di panggil ke project kita menjadi sebuah product baik sayur ataupun buah, dan jangan isi juga fieldnya dengan nilai value berikut



```
desc: "Bayam Segar yang dapat menambah kebugaran anda"
img: "assets/sayur/bayam.jpg"
name: "Bayam"
price: "120.000"
```

isi value dari documentnya dengan value di atas dan klik tombol **save**

Document ID

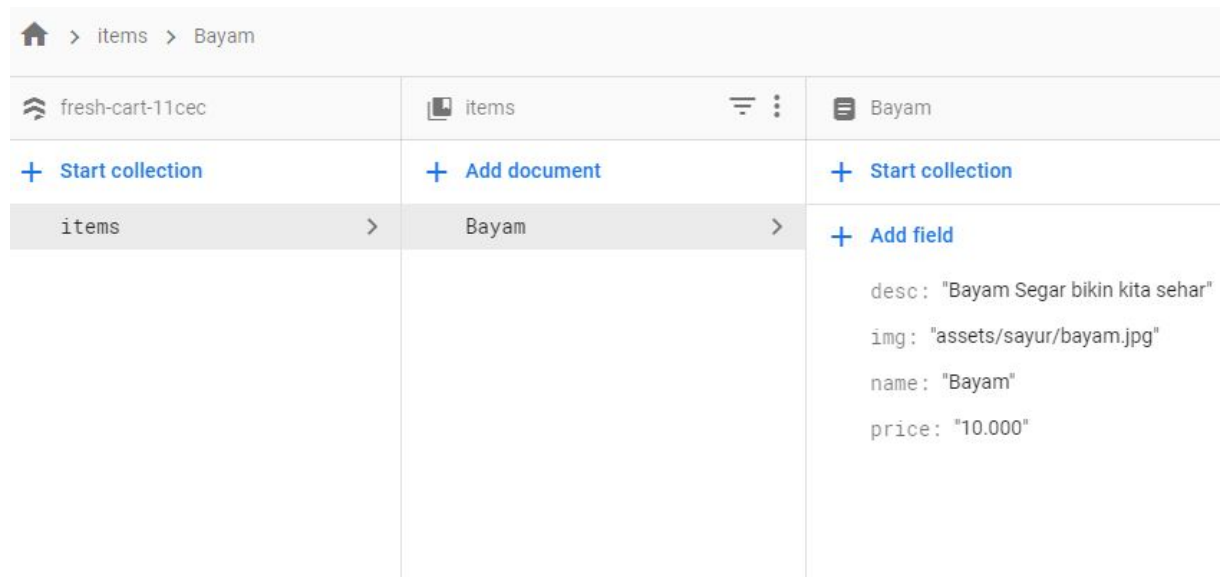
Bayam

Field	Type	Value
desc	= string	Bayam Segar biki
img	= string	assets/sayur/bay
name	= string	Bayam
price	= string	10.000

+

Cancel Save

31. Setelah disave, seharusnya datanya akan muncul seperti ini



## I. Membuat Tampilan MyCart Screen

1. kembali ke editor, buka file **pubspec.yaml** dan masukkan dependencies **cloud\_firestore** dan save filenya

```
dependencies:
  flutter:
    sdk: flutter

  # The following adds the CupertinoIcons
  # Use with the CupertinoIcons
  cupertino_icons: ^0.1.2
  flutter_swiper: ^1.1.6
  cloud_firestore:
```

2. buka file **build.gradle** pada direktori **android/app** tambahkan code package firestore dan multidex berikut dalam tag dependencies serta tambahkan multidex: true pada defaultConfig

```
dependencies {
    implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk7:$kotlin_version"
    testImplementation 'junit:junit:4.12'
    androidTestImplementation 'com.android.support.test:runner:1.0.2'
    androidTestImplementation 'com.android.support.test.espresso:espresso-core:3.0.2'

    // Firebase Package
    implementation 'com.google.firebase:firebase-core:16.0.1'

    // Multidex Implementation
    implementation 'com.android.support:multidex:1.0.3'
    compile 'com.android.support:multidex:1.0.3'
}
```

```
defaultConfig {
    // TODO: Specify your own unique Application ID (https://developer.android.com/studio/run/application-id)
    applicationId "com.example.fresh_cart"
    minSdkVersion 16
    targetSdkVersion 28
    multiDexEnabled true
    versionCode flutterVersionCode.toInteger()
    versionName flutterVersionName
    testInstrumentationRunner "android.support.test.runner.AndroidJUnitRunner"

    //Enable MultiDex
}
```

3. buka file **home.dart** pada direktori **ui** dan import package firestore paling atas

```
import 'package:cloud_firestore/cloud_firestore.dart';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:flutter_swiper/flutter_swiper.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/fruits_screen.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/vegetables_screen.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/widget/fruits_card.dart';
import 'package:fresh_cart/ui/widget/vegetable_card.dart';
```

dan modifikasi kode berikut pada file **home.dart**

```
Text("Fresh Cart",
  style: TextStyle(
    fontSize: 20.0,
    fontWeight: FontWeight.bold,
    color: Colors.white)), // TextStyle // Text
Stack(
  overflow: Overflow.visible,
  children: <Widget>[
    Icon(
      Icons.shopping_basket,
      color: Colors.white,
    ), // Icon
  ], // <Widget>[]
), // Stack
```

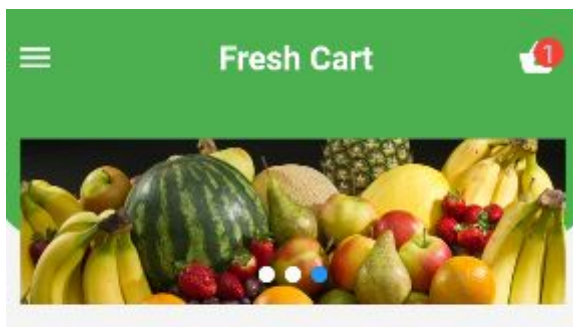


```
Text("Fresh Cart",
  style: TextStyle(
    fontSize: 20.0,
    fontWeight: FontWeight.bold,
    color: Colors.white)), // TextStyle // Text
InkWell(
  onTap: () {},
  child: Stack(
    overflow: Overflow.visible,
    children: <Widget>[
      Icon(
        Icons.shopping_basket,
        color: Colors.white,
      ), // Icon
      StreamBuilder(
        stream: Firestore.instance
          .collection('items')
          .snapshots(),
        builder: (context, snapshot) {
          if (snapshot.data.documents.length > 0) {
            return Positioned(
              left: 10.0,
              child: CircleAvatar(
                radius: 9.0,
                backgroundColor: Colors.red,
                child: Text(snapshot
                  .data.documents.length
                  .toString()), // Text
              ); // CircleAvatar // Positioned
          } else {
            return Text('');
          }
        }
      ), // StreamBuilder // <Widget>[]
    ], // Stack // InkWell
```

4. buka kembali web firebase console, klik tab **rules**, kemudian ganti **allow read, write: if false;** menjadi **allow read, write: if true;**

```
rules_version = '2';
service cloud.firestore {
  match /databases/{database}/documents {
    match /{document=**} {
      allow read, write: if true;
    }
  }
}
```

5. Setelah di rubah, Tekan tombol **publish**
6. Jalankan aplikasi, dan hasil akan seperti dibawah ini, dimana ada angka 1 diatas icon cart, kenapa ada 1? karena di table kita terdapat 1 **document / item** yaitu **Bayam** yang telah di tambahkan tadi





7. Sekarang kita akan membuat halaman cart, ketika icon cart pada pojok kanan di klik, maka akan muncul halaman list cart yang ada pada table firebase kita.

Buka file **cart\_screen.dart** pada folder **ui** kemudian tuliskan kode berikut

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

class Cart extends StatelessWidget {
  final int status;

  Cart({this.status});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      backgroundColor: Colors.grey[100],
      appBar: AppBar(
        leading: IconButton(
          icon: Icon(Icons.arrow_back_ios),
          onPressed: () {
            Navigator.of(context).pop();
          },
        ), // IconButton
        title: Text("My Cart"),
        backgroundColor: Colors.green,
        elevation: 0.5,
      ), // AppBar
      body: Container(
        padding:
          EdgeInsets.only(left: 20.0, top: 20.0, bottom: 20.0, right: 20.0),
        child: StreamBuilder(
          stream: Firestore.instance.collection('items').snapshots(),
          builder: (context, snap) {
            if (snap.hasData && snap.data != null) {
              return Stack(
                children: <Widget>[
                  ListView.builder(
```

```

itemCount: snap.data.documents.length,
itemBuilder: (c, i) {
  return Stack(children: <Widget>[
    Card(
      margin: EdgeInsets.only(
        right: 15.0, top: 15.0, bottom: 12.0), // EdgeInsets.only
      shape: RoundedRectangleBorder(
        borderRadius: BorderRadius.only(
          topLeft: Radius.circular(20.0),
          bottomRight: Radius.circular(20.0))), // BorderRadius.only
      child: Container(
        padding: EdgeInsets.only(top: 10.0),
        height: 120.0,
        child: ListTile(
          title: Text(snap.data.documents[i]['name']),
          subtitle: Text(
            "Rp. ${snap.data.documents[i]['price']} / Kg",
          ), // Text
          leading: Container( // Container // ListTile
          )), // Container // Card
    Positioned(
      bottom: 110.0,
      right: 0,
      child: InkWell(
        onTap: () {
          // deleteData(snap.data.documents[i]['name']);
        },
        splashColor: Colors.pink,
        highlightColor: Colors.amber,
        child: Container(
          decoration: BoxDecoration(
            borderRadius: BorderRadius.circular(10.0),
            color: Colors.red), // BoxDecoration

```

```

        height: 30.0,
        width: 30.0,
        child: Center(
          child: Icon(Icons.close, color: Colors.white),
        ), // Center
      )), // Container // InkWell
    ) // Positioned
  )); // <Widget>[] // Stack
},
), // ListView.builder
], // <Widget>[]
); // Stack
} else {
  return Center(child: Text("Data Tidak Ada"));
}
), // StreamBuilder
), // Container
); // Scaffold
}
}

```

8. Setelah itu, buka kembali file **home.dart** dan modifikasi kode berikut

```

Text("Fresh Cart",
  style: TextStyle(
    fontSize: 20.0,
    fontWeight: FontWeight.bold,
    color: Colors.white)), // TextStyle // Text
InkWell(
  onTap: () {},

```



```

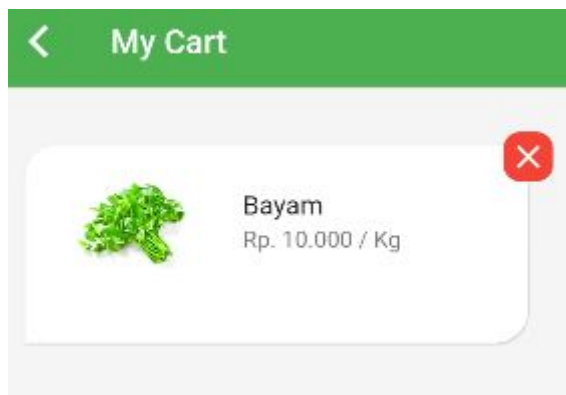
Text("Fresh Cart",
  style: TextStyle(
    fontSize: 20.0,
    fontWeight: FontWeight.bold,
    color: Colors.white)), // TextStyle // Text
InkWell(
  onTap: () {
    Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
      builder: (context) => Cart())); // Material
  },

```

apabila terjadi error pada class **Cart()** klik icon lampu dan pilih **import** 'package:fresh\_cart/ui/cart\_screen.dart' atau import code berikut

```
import 'package:fresh_cart/ui/cart_screen.dart';
```

9. Jalankan atau Reload Aplikasinya, dan ketika menekan tombol **cart/keranjang** pada pojok kanan aplikasi, maka akan muncul tampilan list cart data dari firebase, seperti ini



Selamat, anda berhasil membuat list cart yang langsung mengambil data dari firebase atau dapat dikatakan **read** data.

#### J. Membuat Fungsi Add Data ke Firebase

Di step ini kita akan membuat item yang dapat di tambahkan di tables/collections firebase kita, jadi logika dasarnya adalah ketika kita menekan item maka kita akan ke halaman detail, nah di halaman detail terdapat tombol add to cart, yang nantinya berfungsi untuk menambahkan item ke dalam table items yang ada pada firebase.

1. Buka file **detail.dart** pada direktori **ui**, kemudian modifikasi beberapa kode didalamnya,

import package firestore :

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

buat fungsi **createData()** tepatnya dibawah class **Detail()** :



```

Detail({this.name, this.url, this.desc, this.price});
createData() {
  final document = Firestore.instance.collection('items').document(name);

  Map<String, dynamic> data = {
    'name': name,
    'img': url,
    'desc': desc,
    'price': price
  };

  document.setData(data).whenComplete(() {
    return Snackbar(
      content: Text("$name sudah ditambahkan ke keranjang"),
    ); // Snackbar
  });
}
}

```

modifikasi kode pada button **add to cart** untuk memanggil fungsi **createData()**, yang nantinya apabila tombol tersebut di tekan maka akan masuk ke table firebase kita :

```

ButtonBar(
  alignment: MainAxisAlignment.center,
  children: <Widget>[
    FloatingActionButton.extended( heroTag: "cartButton", backgroundColor: Colors.green,
      onPressed: () {}, icon: Icon(Icons.shopping_basket), label: Text("Add To Cart"))],
  )]])) // ButtonBar // <Widget>[] // Column // Container // Card // Container

```



```

ButtonBar(
  alignment: MainAxisAlignment.center,
  children: <Widget>[
    FloatingActionButton.extended( heroTag: "cartButton", backgroundColor: Colors.green,
      onPressed: () {
        createData();
      }, icon: Icon(Icons.shopping_basket), label: Text("Add To Cart"))], // FloatingActi
  )]])) // ButtonBar // <Widget>[] // Column // Container // Card // Container

```

- Running atau Restart aplikasi, dan ketika aplikasi sudah jalan, klik salah satu item yang ada dan akan di direct ke halaman **detail**, dihalaman **detail** klik tombol **add to cart** dan data akan disimpan ke table firebase kita, untuk mengetahuinya kita dapat membuka kembali console firebase pada browser anda untuk melihat apakah data sudah masuk atau belum, dan juga nomor pada icon **cart** akan bertambah





Buahan Favorite

All



Buah Naga



Buah Naga



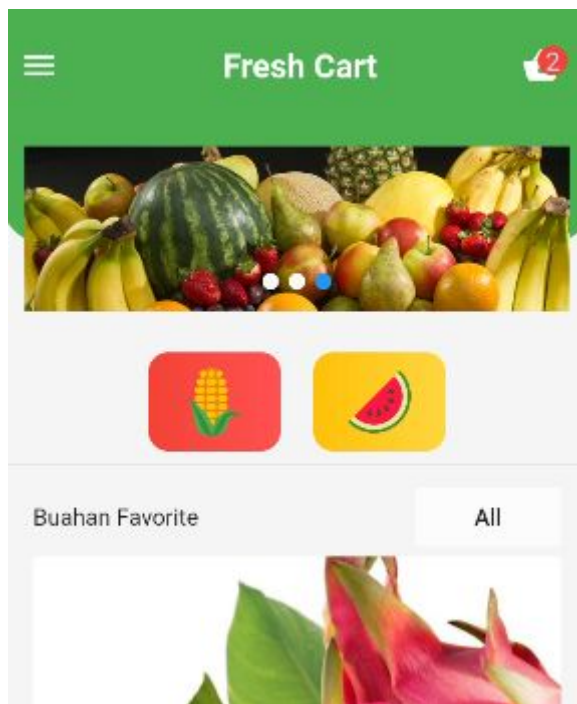
Buah Naga

Buah Naga Fresh Baru DI Petik

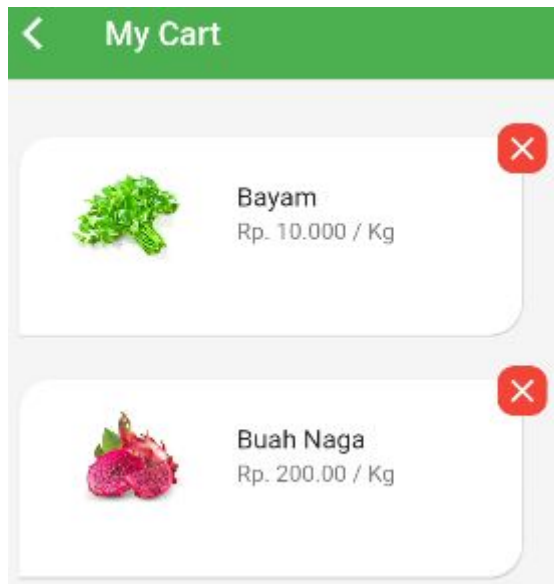
Rp. 200.00 / Kg



Add To Cart



<div>  items <div> <div></div> <div></div> </div> </div>	<div>  Buah Naga </div>
<div> <div>+</div> Add document </div>	<div> <div>+</div> Start collection </div>
<div> <div>Bayam</div> <div> <div>Buah Naga</div> <div>&gt;</div> </div> </div>	<div> <div>+</div> Add field <div> <div>desc: "Buah Naga Fresh Baru Di Petik"</div> <div>img: "assets/buah/naga.png"</div> <div>name: "Buah Naga"</div> <div>price: "200.00"</div> </div> </div>



#### K. Membuat Fungsi Delete Data ke Firebase

Di step ini, kita akan membuat fungsi delete data dari firebase, logikanya ketika kita mengklik tombol close/x item pada halaman list cart, maka datanya akan terhapus dari list dan juga dari tabel items yang ada pada firebase kita.

1. buka file **cart\_screen.dart** pada folder **ui** dan modifikasi beberapa kode didalamnya

menambahkan atau mengimport package cloud\_firestore :

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

menambahkan fungsi **deleteData()** tepat dibawah class Constructor **Cart()** :

```
Cart({this.status});

deleteData(String name) {
  final document = Firestore.instance.collection('items').document(name);

  document.delete().whenComplete(() {
    print("$name Deleted");
  });
}
```

modifikasi tombol **x** untuk memanggil fungsi **deleteData()**, yang nantinya ketika tombol tersebut ditekan, maka data tersebut akan terhapus :

```

- Positioned(
  bottom: 110.0,
  right: 0,
  child: InkWell(
    onTap: () {
      // deleteData(snap.data.documents[i]['name']);
    },
  ),
)

```



```

- Positioned(
  bottom: 110.0,
  right: 0,
  child: InkWell(
    onTap: () {
      deleteData(snap.data.documents[i]['name']);
    },
  ),
)

```

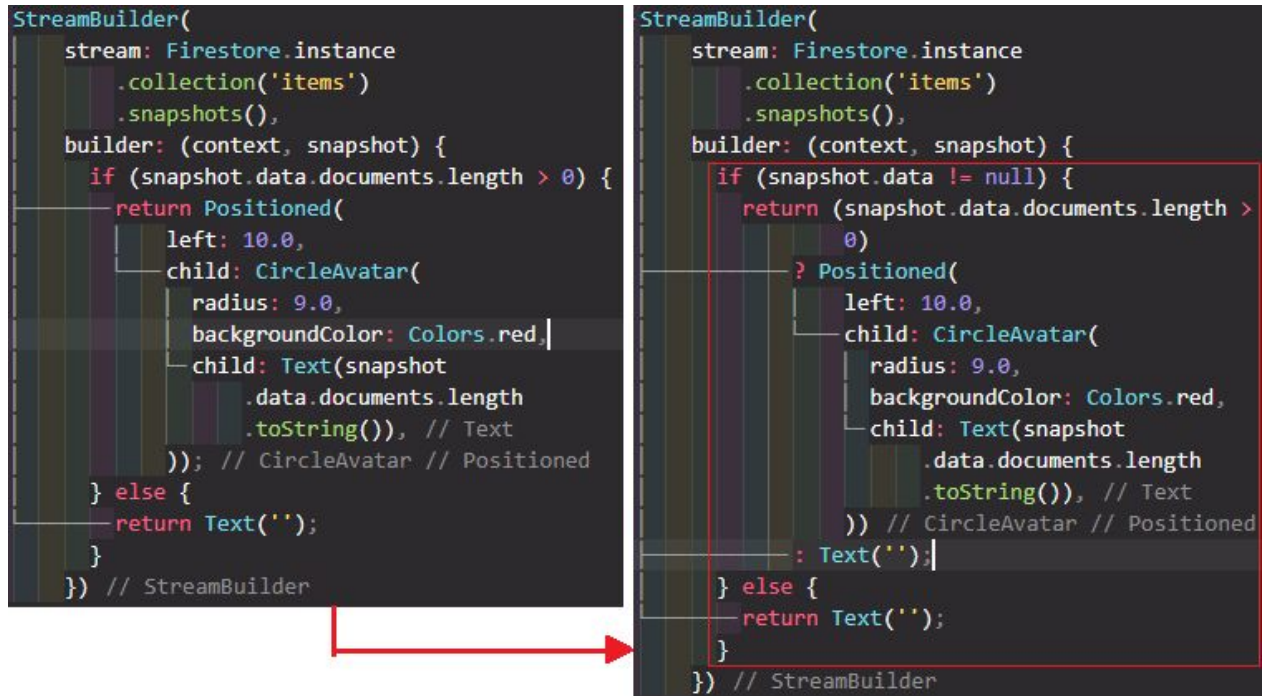
- Running atau Restart aplikasi, dan ketika aplikasi sudah jalan, tekan tombol **x** salah satu item yang ada pada halaman **cart\_screen**, maka data tersebut akan terhapus pada list dan juga pada table di firebase kita, untuk mengetahuinya kita dapat membuka kembali console firebase pada browser anda untuk melihat apakah data sudah terhapus atau belum, dan juga nomor pada icon **cart** akan berkurang.

The screenshot shows the 'My Cart' app interface on the left, which displays two items: Bayam (Rp. 10.000 / Kg) and Buah Naga (Rp. 200.00 / Kg). On the right, the Firebase console shows the 'items' collection with documents for Bayam and Buah Naga. The 'Buah Naga' document is selected, showing its details: desc: "Buah Naga Fresh Baru Di Petik", img: "assets/buah/naga.png", name: "Buah Naga", and price: "200.00".



The screenshot shows the 'My Cart' app interface on the left, which now only displays one item: Bayam (Rp. 10.000 / Kg). On the right, the Firebase console shows the 'items' collection with only the Bayam document. The 'Bayam' document is selected, showing its details: desc: "Bayam Segar bikin kita sehar", img: "assets/sayur/bayam.jpg", name: "Bayam", and price: "10.000".

Selamat anda berhasil membuat fungsi untuk menghapus data, yang artinya aplikasi kita telah selesai, namun ada beberapa kode yang akan disempurnakan untuk menghandle error,



```
StreamBuilder(  
  stream: Firestore.instance  
    .collection('items')  
    .snapshots(),  
  builder: (context, snapshot) {  
    if (snapshot.data.documents.length > 0) {  
      return Positioned(  
        left: 10.0,  
        child: CircleAvatar(  
          radius: 9.0,  
          backgroundColor: Colors.red,  
          child: Text(snapshot  
            .data.documents.length  
            .toString()), // Text  
        )); // CircleAvatar // Positioned  
    } else {  
      return Text('');  
    }  
  }) // StreamBuilder  
)
```

```
StreamBuilder(  
  stream: Firestore.instance  
    .collection('items')  
    .snapshots(),  
  builder: (context, snapshot) {  
    if (snapshot.data != null) {  
      return (snapshot.data.documents.length >  
        0)  
        ? Positioned(  
          left: 10.0,  
          child: CircleAvatar(  
            radius: 9.0,  
            backgroundColor: Colors.red,  
            child: Text(snapshot  
              .data.documents.length  
              .toString()), // Text  
          )) // CircleAvatar // Positioned  
        : Text('');  
    } else {  
      return Text('');  
    }  
  }) // StreamBuilder  
)
```

Selamat Aplikasi Sudah Aman dan dapat Digunakan dengan baik :)

#### L. Push Ke Github ( Optional / Challenge )

1. Buat Akun github [disini](#)
2. Buat Repository dengan nama **dsc\_freshCart**
3. push project tersebut ke **github**