

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV  
ANTARMUKA PENGGUNA**



**Disusun Oleh :  
Muhammad Agam Nasywaan / 2211104085  
SE-06-1**

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

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

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
FAKULTAS INFORMATIKA  
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO  
2024**

## TUGAS PENDAHULUAN

### A. SOAL NOMOR 1

#### Soal Studi Case

Buatlah tampilan aplikasi sederhana dalam flutter yang menampilkan deskripsi rekomendasi tempat wisata dengan mengimplementasikan widget dasar

Detail Tugas:

- AppBar: Buatlah sebuah AppBar dengan judul "Rekomendasi Wisata".
- Text: Di tengah layar, tambahkan widget Text dengan pesan "Nama Tempat Wisata".
- Image: Tambahkan gambar dari internet di bawah teks tersebut menggunakan widget Image.network.
- Text: Dibawah gambar, tambahkan deskripsi dari tempat wisata
- Button: Tambahkan tombol di bawah gambar dengan label "Kunjungi Tempat".

#### Sourcecode

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'TP4 Antarmuka Pengguna',
      theme: ThemeData(
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(
          seedColor: const Color.fromARGB(255, 250, 172, 120)),
        useMaterial3: true,
      ),
      home: const MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
    );
  }
}

class MyHomePage extends StatefulWidget {
  const MyHomePage({super.key, required this.title});
  final String title;

  @override
  State<MyHomePage> createState() => _MyHomePageState();
}

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor:
          Theme.of(context).colorScheme.inversePrimary,
        title: Center(
          child: Text(
```

```

        'Rekomendasi Wisata',
        style: TextStyle(fontWeight: FontWeight.w700),
    )),
    body: Center(
      child: Column(
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
        children: [
          const Text(
            'Baturraden',
            style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight:
FontWeight.bold),
          ),
          const SizedBox(
            height: 10,
          ),
          Image.network(
            'https://awsimages.detik.net.id/community/media/vis
ual/2023/09/05/lokawisata-baturraden-1.jpeg?w=800',
            width: 300,
            height: 200,
            fit: BoxFit.cover,
          ),
          const SizedBox(
            height: 10,
          ),
          Padding(
            padding: const EdgeInsets.all(16.0),
            child: Text(
              'Baturraden adalah sebuah objek wisata alam yang
terletak di lereng Gunung Slamet, sekitar 15 kilometer dari pusat
kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Terkenal dengan
pemandangan alamnya yang indah dan udara yang sejuk, Baturraden
menjadi destinasi favorit wisatawan lokal maupun mancanegara',
              style: Theme.of(context).textTheme.bodySmall,
              textAlign: TextAlign.center,
            ),
          ),
          ElevatedButton(onPressed: () {}, child:
Text('Kunjungi Sekarang'))
        ],
      ),
    ),
  );
}
}

```

## Screenshoot Output



## Deskripsi Program

Program yang dibuat adalah program antarmuka yang berisi pengenalan dari tempat wisata Baturraden. Aplikasi ini menggunakan widget stateless untuk mendefinisikan tampilan utama dan widget stateful untuk mengelola keadaan halaman beranda. Di dalam metode build, aplikasi mengatur struktur antarmuka pengguna dengan menggunakan Scaffold, yang mencakup AppBar, Center, Column, Padding, dan Button. Konten utama terdiri dari judul yang berisi 'Baturraden', gambar dari wisata Baturraden yang menggunakan widget Image.network, deskripsi wisata, dan tombol yang dapat ditekan. User akan melihat tampilan yang menampilkan informasi mengenai wisata Baturraden, termasuk gambar dan deskripsi singkat, serta tombol untuk mengajak pengguna melakukan tindakan lebih lanjut, meskipun saat ini tombol tersebut belum berfungsi.