

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



**Disusun Oleh :
Arzario Irsyad Al Fatih/2211104032
SE-06-02**

**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**

A. SOAL NOMOR 1

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 Wi sata".
- 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".

Contoh Output



Source code

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

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

class WisataApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: Center(
            child: Text(
              'Rekomendasi Wisata',
              style: TextStyle(color: Colors.black), // Warna teks hitam
            ),
          ),
          backgroundColor: Colors.lightBlueAccent, // Background warna biru muda
        ),
        body: Center(
          child: SingleChildScrollView(
            child: Column(
              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
              children: <Widget>[
                Text(
                  'Klenteng Sam Poo Kong',
                  style: TextStyle(
                    fontSize: 24,
                    fontWeight: FontWeight.bold, // Teks bold
                  ),
                ),
                SizedBox(height: 20),
                Image.network(
                  'https://ik.imagekit.io/tv1k/blog/2023/01/Klenteng-Sam-Poo-Kong-Traveloka-Xperience.jpg', // URL gambar tempat wisata
                  height: 200,
                ),
                SizedBox(height: 20),
                Text(
                  'Sam Poo Kong adalah klenteng bersejarah di Semarang, Jawa Tengah, yang terkait dengan Laksamana Cheng Ho dari Tiongkok. Tempat ini diyakini sebagai tempat peristirahatan Cheng Ho saat terdampar di Semarang pada abad ke-15. Awalnya berupa gua, kini berkembang menjadi kompleks klenteng dengan arsitektur Tiongkok yang khas. Selain sebagai tempat ibadah bagi komunitas Tionghoa, Sam Poo Kong juga menjadi simbol toleransi, kerukunan beragama, dan objek wisata budaya yang populer di kota tersebut.',
                  textAlign: TextAlign.center,
                  style: TextStyle(fontSize: 16),
                ),
                SizedBox(height: 20),
                ElevatedButton(
                  onPressed: () {
                    print('Kunjungi Tempat ditekan');
                  },
                  child: Text('Kunjungi Sekarang'),
                ),
              ],
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

1. Inisialisasi Aplikasi

Ketika aplikasi dijalankan, fungsi `main()` memanggil `runApp()`, yang menampilkan widget `WisataApp` sebagai antarmuka utama.

2. Membangun Antarmuka

Dalam `WisataApp`, `MaterialApp` dan `Scaffold` digunakan untuk menciptakan struktur dasar aplikasi. `AppBar` menampilkan judul di bagian atas, sementara konten utama ditempatkan di dalam `SingleChildScrollView`, yang memungkinkan pengguna menggulir jika konten lebih besar dari layar.

3. Menampilkan Konten

Konten ditampilkan secara berurutan di dalam widget `Column`, termasuk judul

tempat wisata, gambar dari internet (dari URL), dan deskripsi tempat. Jarak antar elemen diatur menggunakan widget `SizedBox`.

4. Interaksi Pengguna

Tombol "Kunjungi Sekarang" ditambahkan di bawah deskripsi. Ketika tombol ditekan, fungsi `onPressed` dieksekusi, yang dalam hal ini mencetak pesan "Kunjungi Tempat ditekan" di konsol.

5. Output

Program menghasilkan tampilan antarmuka dengan elemen-elemen yang teratur, memberi pengguna informasi yang diperlukan tentang Klenteng Sam Poo Kong dan memberikan opsi untuk berinteraksi dengan aplikasi melalui tombol.