

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



**Disusun Oleh :
Arzario Irsyad Al Fatih/2211104032
SE 06 2**

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

**Dosen Pengampu :
Yudha Islami Sulistya**

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

1. Soal 1

Source Code

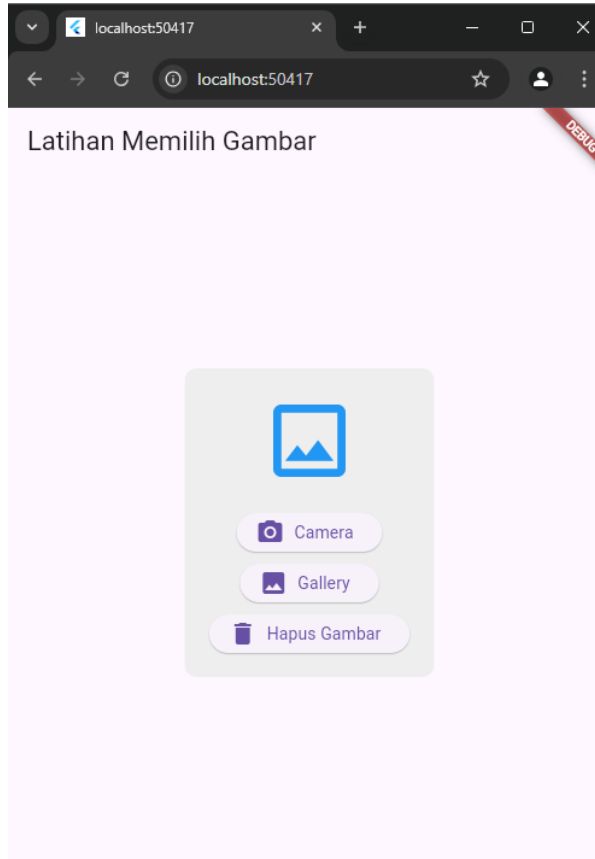
```
import 'package:flutter/material.dart';

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: HomeScreen(),
    );
  }
}

class HomeScreen extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
      ),
      body: Center(
        child: Container(
          padding: EdgeInsets.all(20),
          decoration: BoxDecoration(
            color: Colors.grey[200],
            borderRadius: BorderRadius.circular(10),
          ),
          child: Column(
            mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
            children: [
              Icon(
                Icons.image_outlined,
                size: 80,
                color: Colors.blue,
              ),
              SizedBox(height: 20),
              ElevatedButton.icon(
                onPressed: () {},
                icon: Icon(Icons.camera_alt),
                label: Text('Camera'),
              ),
              SizedBox(height: 10),
              ElevatedButton.icon(
                onPressed: () {},
                icon: Icon(Icons.photo),
                label: Text('Gallery'),
              ),
              SizedBox(height: 10),
              ElevatedButton.icon(
                onPressed: () {},
                icon: Icon(Icons.delete),
                label: Text('Hapus Gambar'),
              ),
            ],
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Output



Deskripsi

Program ini adalah aplikasi Flutter sederhana yang menampilkan ikon gambar beserta tiga tombol, yaitu `Camera`, `Gallery`, dan `Hapus Gambar`. Ikon `Icons.image_outlined` berfungsi sebagai simbol gambar utama, sedangkan ketiga tombol dibuat menggunakan widget `ElevatedButton.icon` dengan masing-masing ikon dan label teks yang sesuai. Setiap tombol tidak memiliki fungsi khusus (`onPressed` kosong) dan hanya menampilkan komponen visual saja. Elemen-elemen tersebut disusun di dalam `Container` yang ditata rapi dengan padding dan border radius untuk memperindah tampilan. Program ini bertujuan untuk memberikan tampilan antarmuka awal yang memuat elemen ikon dan tombol, sesuai tugas pendahuluan API perangkat keras.