TUGAS PENDAHULUAN PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

MODUL IV ANTARMUKA PENGGUNA



Disusun Oleh :
Alfian Mutakim
2211104024 / SE0601

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

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".

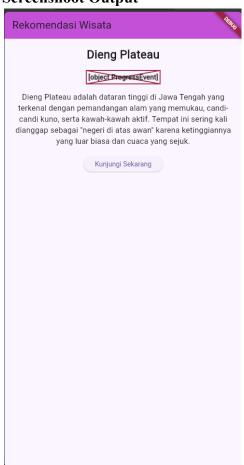
Contoh Output



Source code

```
| Sept. | Institute | Institut
```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program ini adalah aplikasi Flutter sederhana yang menampilkan rekomendasi wisata untuk Dieng Plateau. Menggunakan struktur widget Flutter, aplikasi ini mencakup MaterialApp, Scaffold, serta widget seperti AppBar, Text, Image.network, dan ElevatedButton. Algoritma program dimulai dengan fungsi main() untuk menjalankan aplikasi, diikuti oleh build method yang menyusun tampilan antarmuka pengguna. Ketika tombol "Kunjungi Sekarang" diklik, fungsi tambahan dapat

ditambahkan untuk interaksi lebih lanjut. Output yang dihasilkan adalah tampilan informatif dengan gambar dan deskripsi tentang Dieng, menarik minat pengunjung untuk menjelajahi destinasi tersebut.