

RAMAN PERANGKAT BERGERAK

MODUL IX

API Perangkat Keras



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

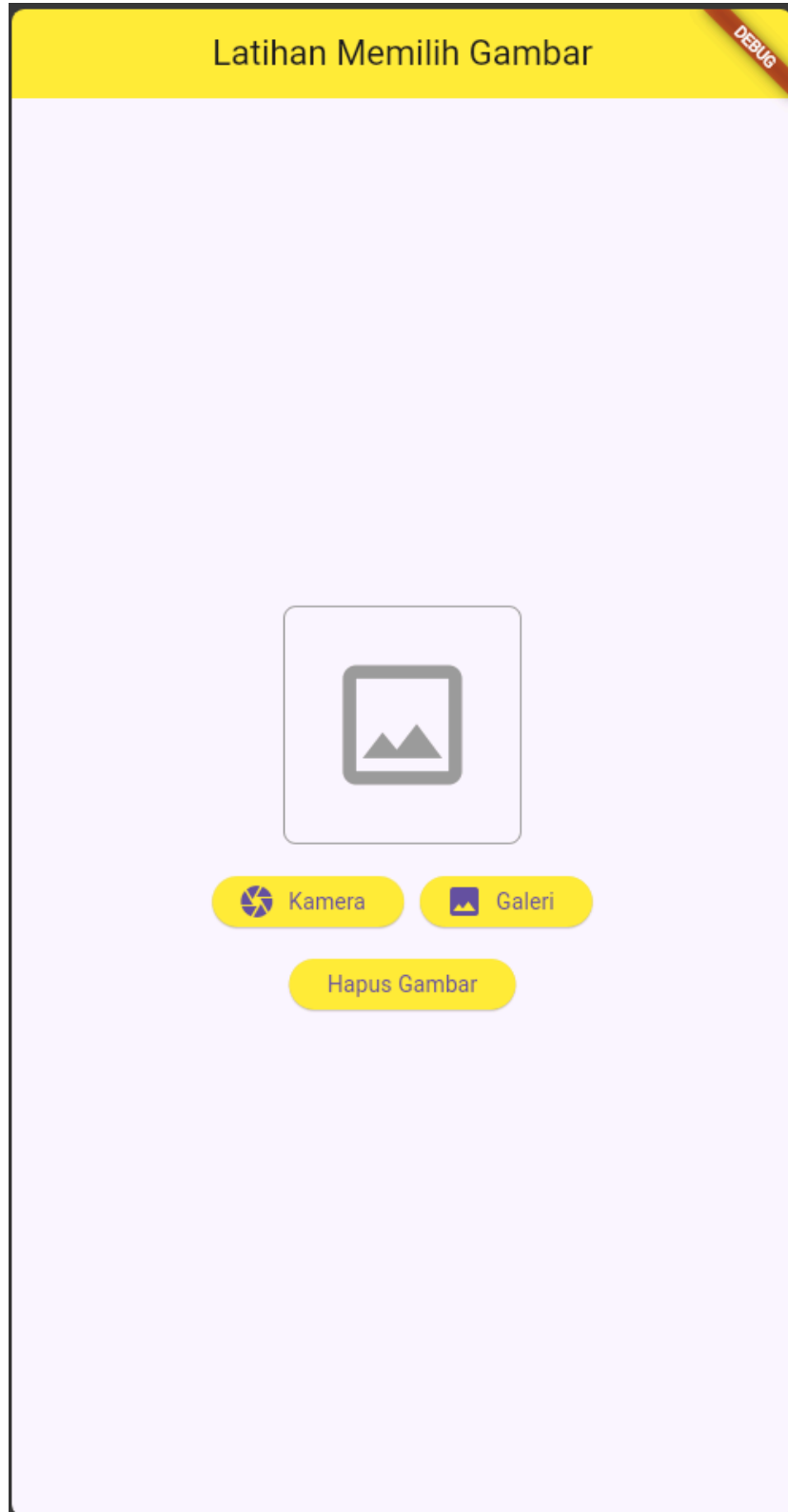
INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2024

1. Buatlah satu project baru, yang mana di dalamnya memuat container berisi Icons.image_outlined, button camera, button gallery dan button hapus gambar. Button tidak harus berfungsi.

Hasil Run:



Code Program:

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:image_picker/image_picker.dart';
3 import 'dart:io';
4
5 void main() {
6   runApp(MyApp());
7 }
8
9 class MyApp extends StatelessWidget {
10   @override
11   Widget build(BuildContext context) {
12     return MaterialApp(
13       title: 'Latihan Memilih Gambar',
14       theme: ThemeData(
15         primarySwatch: Colors.yellow,
16       ),
17       home: HalamanPilihGambar(),
18     );
19   }
20 }
21
22 class HalamanPilihGambar extends StatefulWidget {
23   @override
24   _HalamanPilihGambarState createState() => _HalamanPilihGambarState();
25 }
26
27 class _HalamanPilihGambarState extends State<HalamanPilihGambar> {
28   File? _gambar;
29   final ImagePicker _picker = ImagePicker();
30
31   Future<void> _pilihGambarDariGaleri() async {
32     final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.gallery);
33     setState(() {
34       if (pickedFile != null) {
35         _gambar = File(pickedFile.path);
36       }
37     });
38   }
```

```
Future<void> _pilihGambarDariKamera() async {
  final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.camera);
  setState(() {
    if (pickedFile != null) {
      _gambar = File(pickedFile.path);
    }
  });
}

void _hapusGambar() {
  setState(() {
    _gambar = null;
  });
}
```

```

1  @override
2    Widget build(BuildContext context) {
3      return Scaffold(
4        appBar: AppBar(
5          title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
6          backgroundColor: Colors.yellow,
7          centerTitle: true,
8        ),
9        body: Center(
10         child: Column(
11           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
12           children: <Widget>[
13             Container(
14               width: 150,
15               height: 150,
16               decoration: BoxDecoration(
17                 border: Border.all(color: Colors.grey),
18                 borderRadius: BorderRadius.circular(8),
19               ),
20               child: _gambar != null
21                 ? Image.file(_gambar!, fit: BoxFit.cover)
22                 : Icon(Icons.image_outlined, size: 100, color: Colors.grey),
23             ),
24             SizedBox(height: 20),
25             Row(
26               mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
27               children: [
28                 ElevatedButton.icon(
29                   onPressed: _pilihGambarDariKamera,
30                   icon: Icon(Icons.camera),
31                   label: Text('Kamera'),
32                   style:
33                     ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.yellow),
34                 ),
35                 SizedBox(width: 10),
36                 ElevatedButton.icon(
37                   onPressed: _pilihGambarDariGaleri,
38                   icon: Icon(Icons.photo),
39                   label: Text('Galeri'),
40                   style:
41                     ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.yellow),
42                 ),
43               ],
44             ),
45             SizedBox(height: 20),
46             ElevatedButton(
47               onPressed: _hapusGambar,
48               child: Text('Hapus Gambar'),
49               style: ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.yellow),
50             ),
51           ],
52         ),
53       );
54     };
55   }
56 }
57

```

Deskripsi:

Kode di atas membuat aplikasi Flutter sederhana yang memungkinkan pengguna memilih gambar dari kamera atau galeri, menampilkannya, dan menghapusnya jika diinginkan.

Berikut fitur utama yang dibuat:

1. Judul Halaman: AppBar dengan teks Latihan Memilih Gambar di tengah, menggunakan latar belakang berwarna.
2. Tempat Gambar: Container untuk menampilkan gambar yang dipilih. Jika tidak ada gambar, ikon default (Icons.image_outlined) ditampilkan.
3. Pilih Gambar dari Kamera/Galeri: Tombol Kamera dan Galeri menggunakan ImagePicker untuk membuka kamera atau galeri, menampilkan gambar yang dipilih.
4. Hapus Gambar: Tombol Hapus Gambar menghilangkan gambar yang sedang ditampilkan.