

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING
(Control Bar Pemutar Musik dengan Expanded dan Flexible)



Nama : Andini Aulia Putri

NIM : 230605110059

Kelas : E

Tanggal : 11 September 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

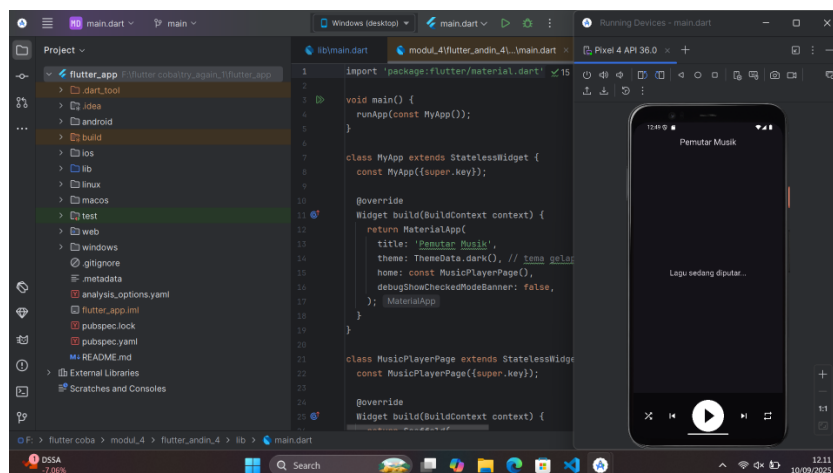
Memahami penggunaan konsep *Flexible* dan *Expanded* serta mengetahui perbedaan keduanya dalam ruang kosong.

II. Langkah Kerja

1. Membuat proyek Flutter baru dan mengatur theme menjadi ThemeData.dark().
2. Menambahkan Scaffold dengan properti bottomNavigationBar.
3. Membungkus Control Bar dengan Container menggunakan padding dan warna latar gelap
4. (Colors.black54).
5. Membuat Row berisi lima tombol ikon: Shuffle, Previous, Play, Next, Repeat.
6. Mengatur empat tombol (Shuffle, Previous, Next, Repeat) menggunakan Expanded agar ruang
7. terbagi rata.
8. Mengatur tombol Play menggunakan Flexible (flex: 2, fit: FlexFit.tight) agar tampil lebih besar.
9. Memberikan warna ikon putih dan menyesuaikan ukuran ikon Play agar menonjol.
10. Menampilkan hasil di emulator android studio

III. Screenshot Hasil

1. Screenshot 1: hasil pada emulator



Tombol pemutar musik lebih besar dan tombol yang lainnya terbagi rata ukurannya.

IV. Kesimpulan

Dalam pembuatan control bar pemutar musik, setiap tombol dapat diatur agar memiliki ukuran yang berbeda tanpa merusak susunan keseluruhan, karena ruang kosong otomatis diatur ulang oleh penggunaan Expanded maupun Flexible. Kedua widget ini juga dapat dipadukan untuk membagi ruang secara seimbang sesuai kebutuhan. Dengan memanfaatkan kombinasi Row, Expanded, dan Flexible, tata letak UI dapat dibuat lebih teratur, proporsional, serta tetap responsif.