

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Aorinka Anendya Chazanah / 2211104013

S1 SE 06-01

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 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

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

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

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

class BaturadenPage extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text("Rekomendasi Wisata"),
        centerTitle: true,
        backgroundColor: Colors.purpleAccent,
        titleTextStyle: TextStyle(
          color: Colors.white,
          fontSize: 20,
        ),
      ),
      body: Padding(
        padding: const EdgeInsets.all(16.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            Text(
              'Baturraden',
              style: TextStyle(
                fontSize: 24,
                fontWeight: FontWeight.bold,
              ),
            ),
            SizedBox(height: 16),
            Container(
              height: 150, // Tinggi gambar
              width: 300, // Lebar gambar sesuai contoh
              child: Image.network(
                'https://encrypted-
tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTwBwAYW9PMHqQ_uM1Yr7ot
TFLmb5xgGSakMQ&s',
                fit: BoxFit.cover,
              ),
            ),
            SizedBox(height: 16),
            Text(
              'Baturraden adalah sebuah objek wisata alam
```

```

yang terletak di lereng Gunung Slamet, sekitar 15
kilometer dari pusat kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas,
Jawa Tengah. Terkenal dengan pemandangan alamnya yang
indah dan udara yang sejuk, Baturaden menjadi destinasi
favorit wisatawan lokal maupun mancanegara.',
        textAlign: TextAlign.center,
        style: TextStyle(fontSize: 14),
    ),
    SizedBox(height: 16),
    ElevatedButton(
        onPressed: () {
            // Aksi ketika tombol ditekan
        },
        child: Text("Kunjungi Sekarang"),
    ),
),
],
),
),
);
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program Flutter di atas adalah sebuah halaman sederhana rekomendasi wisata "Baturraden". Cara kerjanya program tersebut dimulai dengan menjalankan fungsi `main()` yang memanggil `MyApp`, yang selanjutnya menampilkan halaman `BaturadenPage`.

Halaman tersebut menggunakan beberapa widget-widjet dasar Flutter seperti `AppBar`, `Text`, `Image`, dan `Button`. Setiap widget di dalamnya memiliki komponen-komponen lain diantaranya.

1. `AppBar` (selalu berada di bagian atas layar dan pada program ini digunakan sebagai judul aplikasi)
 - a. `Title`: menampilkan teks "Rekomendasi Wisata".
 - b. `centerTitle`: mengatur title agar berada di tengah.
 - c. `backgroundColor`: memberi latar belakang warna pada `AppBar` dengan kode `Colors.purpleAccent`.
2. `Text`
 - a. `Style`: digunakan untuk mengatur teks mulai dari `fontSize`, `fontWeight`
3. `Image.network` (digunakan untuk mengambil gambar dari URL yang telah diinput)
 - a. `fit: BoxFit.cover`: untuk mengatur gambar agar memenuhi ukuran container
 - b. `height`: mengatur tinggi gambar yaitu 150
 - c. `width`: mengatur lebar gambar yaitu 300
4. `Text`
 - a. `textAlign`: untuk mengatur teks agar berada di tengah menggunakan `TextAlign.center`
 - b. `style`: mengatur ukuran font teks menjadi 14
5. `Button`
 - a. `Child`: digunakan untuk menambahkan teks di dalam tombol yaitu "Kunjungi Tempat"
 - b. `onPressed`: fungsi yang digunakan untuk menangani apabila tombol ditekan oleh pengguna