

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL XI
API PERANGKAT KERAS**



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**

A. SOAL NOMOR

- a) 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.

Source Code

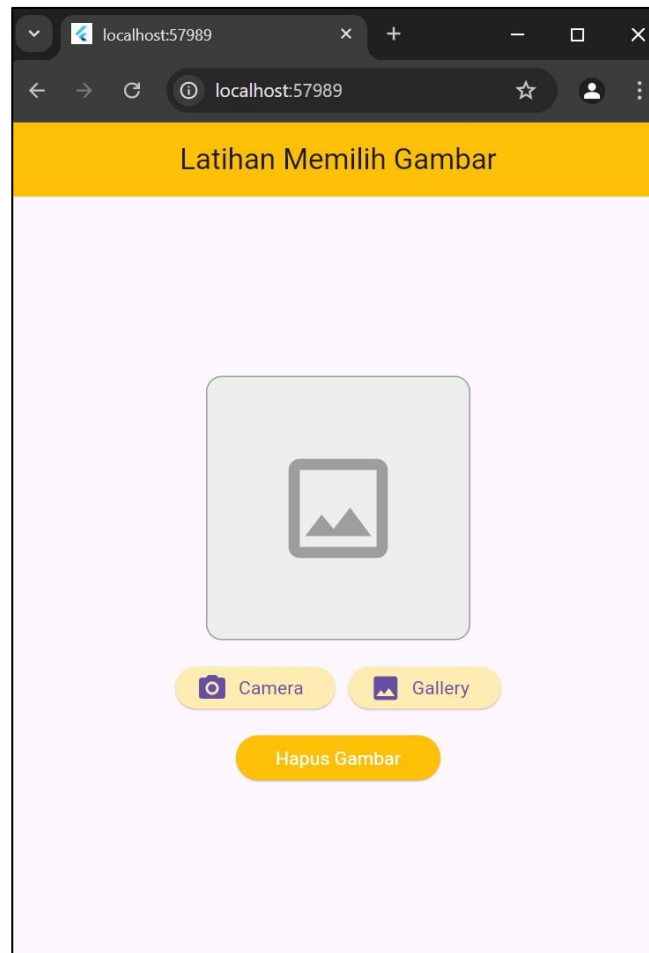
```
1  import 'package:flutter/material.dart';
2
3  void main() {
4    runApp(MyApp());
5  }
6
7  class MyApp extends StatelessWidget {
8    @override
9    Widget build(BuildContext context) {
10     return MaterialApp(
11       debugShowCheckedModeBanner: false,
12       home: ImagePickerExample(),
13     );
14   }
15 }
16
17 class ImagePickerExample extends StatelessWidget {
18   @override
19   Widget build(BuildContext context) {
20     return Scaffold(
21       appBar: AppBar(
22         backgroundColor: Colors.amber,
23         title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
24         centerTitle: true,
25       ),
26       body: Center(
27         child: Column(
28           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
29           children: [
30             Container(
31               width: 200,
32               height: 200,
33               decoration: BoxDecoration(
34                 color: Colors.grey[200],
35                 borderRadius: BorderRadius.circular(12),
36                 border: Border.all(color: Colors.grey),
37               ),
38             child: Center(
39               child: Icon(
40                 Icons.image_outlined,
41                 size: 100,
42                 color: Colors.grey,
43               ),
44             ),
45           ],
46         ),
47       ),
48     );
49   }
50 }
```

```

1   SizedBox(height: 20),
2       Row(
3           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
4           children: [
5               ElevatedButton.icon(
6                   onPressed: () {},
7                   icon: Icon(Icons.camera_alt),
8                   label: Text('Camera'),
9                   style: ElevatedButton.styleFrom(
10                      backgroundColor: Colors.amber[100],
11                      shape: RoundedRectangleBorder(
12                          borderRadius: BorderRadius.circular(20),
13                      ),
14                  ),
15              ),
16              SizedBox(width: 10),
17              ElevatedButton.icon(
18                  onPressed: () {},
19                  icon: Icon(Icons.photo),
20                  label: Text('Gallery'),
21                  style: ElevatedButton.styleFrom(
22                      backgroundColor: Colors.amber[100],
23                      shape: RoundedRectangleBorder(
24                          borderRadius: BorderRadius.circular(20),
25                      ),
26                  ),
27              ),
28          ],
29      ),
30      SizedBox(height: 20),
31      ElevatedButton(
32          onPressed: () {},
33          child: Text(
34              'Hapus Gambar',
35              style: TextStyle(color: Colors.white),
36          ),
37          style: ElevatedButton.styleFrom(
38              backgroundColor: Colors.amber,
39              shape: RoundedRectangleBorder(
40                  borderRadius: BorderRadius.circular(20),
41              ),
42          padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 30, vertical: 15),
43      ),
44  ),
45  ],
46  ),
47  ),
48  );
49  }
50  }

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Pada kode Flutter di atas, terdapat widget AppBar yang digunakan untuk menampilkan judul aplikasi, yaitu "Latihan Memilih Gambar", dengan warna latar belakang Colors.amber. Kemudian dilengkapi dengan widget Scaffold yang berfungsi sebagai struktur dasar tampilan aplikasi. Widget Column di dalam body digunakan untuk menata elemen secara vertikal, dengan elemen-elemen seperti Container dan ElevatedButton.

Widget pertama yang terlihat adalah Container, yang berfungsi untuk membuat area tampilan gambar. Di dalam Container, terdapat Icons.image_outlined berukuran (100) dan berwarna abu-abu. Ini memberikan indikasi bahwa gambar belum dipilih.

Setelah itu di bawahnya terdapat dua tombol ElevatedButton.icon yang berfungsi agar pengguna dapat memilih gambar dari dua sumber berbeda, kamera dan galeri. Tombol pertama menggunakan ikon Icons.camera_alt dengan label "Camera", dan tombol kedua menggunakan ikon Icons.photo dengan label "Gallery". Terakhir, adalah tombol ElevatedButton lainnya dengan label "Hapus Gambar".