

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Muhammad Chairul Anam / 2211104072

S1SE-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

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".

Source code

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

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  // This widget is the root of your application.
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Flutter Demo',
      theme: ThemeData(
        // This is the theme of your application.
        //
        // TRY THIS: Try running your application with "flutter run". You'll see
        // the application has a purple toolbar. Then, without quitting the app,
        // try changing the seedColor in the colorScheme below to Colors.green
        // and then invoke "hot reload" (save your changes or press the "hot
        // reload" button in a Flutter-supported IDE, or press "r" if you used
        // the command line to start the app).
        //
        // Notice that the counter didn't reset back to zero; the application
        // state is not lost during the reload. To reset the state, use hot
        // restart instead.
        //
        // This works for code too, not just values: Most code changes can be
        // tested with just a hot reload.
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(seedColor: Colors.deepPurple),
        useMaterial3: true,
      ),
      home: const MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
    );
  }
}

class MyHomePage extends StatefulWidget {
  const MyHomePage({super.key, required this.title});

  // This widget is the home page of your application. It is stateful, meaning
  // that it has a State object (defined below) that contains fields that affect
  // how it looks.

  // This class is the configuration for the state. It holds the values (in this
  // case the title) provided by the parent (in this case the App widget) and
  // used by the build method of the State. Fields in a Widget subclass are
  // always marked "final".
```

```

    final String title;

    @override
    State<MyHomePage> createState() => _MyHomePageState();
}

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
    @override
    Widget build(BuildContext context) {
        return Scaffold(
            appBar: AppBar(
                backgroundColor: Colors.deepPurple,
                title: const Align(
                    alignment: Alignment.center,
                    child: Text(
                        'Rekomendasi Wisata',
                        style: TextStyle(color: Colors.white),
                    ),
                ),
            ),
            body: Center(
                child: Column(
                    children: [
                        SizedBox(
                            height: 100,
                        ),
                        const Center(
                            child: Text(
                                "Baturraden",
                                style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight: FontWeight.bold),
                            ),
                        ),
                        SizedBox(
                            height: 10,
                        ),
                        Image.network(
                            'https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2023/09/05/lokawisata-baturraden-1.jpeg?w=800',
                            width: 300,
                            height: 200,
                            fit: BoxFit.cover,
                        ),
                        Container(
                            padding:
                                const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 20, vertical: 10),
                            child: const Text(
                                'Baturraden merupakan salah satu Kecamatan di Banyumas yang menyimpan banyak daya tarik wisata. Terletak di lereng Gunung Slamet, Baturraden menawarkan keindahan alam yang

```

memikat hati para wisatawan. Objek wisata Baturraden yang bisa Anda kunjungi pun beragam, mulai dari wisata alam hingga wisata kuliner.'

```
        style: TextStyle(fontSize: 15),
        textAlign: TextAlign.center,
      ),
    ),
    ElevatedButton(
      onPressed: () {},
      child: Text(
        "Kunjungi Sekarang",
        style: TextStyle(
          color: Colors.deepPurple, fontWeight: FontWeight.bold),
      ),
    ),
  ],
),
));
}
```

Screenshot Output



Deskripsi Program

Program Antarmuka yang dimana berisi pengenalan tempat wisata baturraden, Aplikasi ini menggunakan tampilan Stateless Widget untuk tampilan utama dan Statefull Widget untuk mengatur keadaan halaman beranda. Untuk mengatur tampilan antarmuka pengguna aplikasi ini menggunakan Scaffold, yang terdiri dari AppBar, Center, Column, Padding, Container, dan Button. Di dalam AppBar berisi teks judul aplikasi yaitu Rekomendasi Wisata, Konten utamanya terdiri dari judul yang berisi text Baturraden, disertai gambar yang ada dibawah judul dengan menggunakan Image.network, deskripsi wisata dan button yang dapat ditekan. Aplikasi ini akan menampilkan informasi wisata di Baturraden kepada pengguna termasuk gambar, deskripsi singkat, dan tombol untuk melakukan tindakan lebih lanjut meskipun tombol tersebut saat ini belum bisa berfungsi.