

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX  
API PERANGKAT KERAS**



**Disusun Oleh :**

**Muhammad Chairul Anam / 2211104072**

**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**

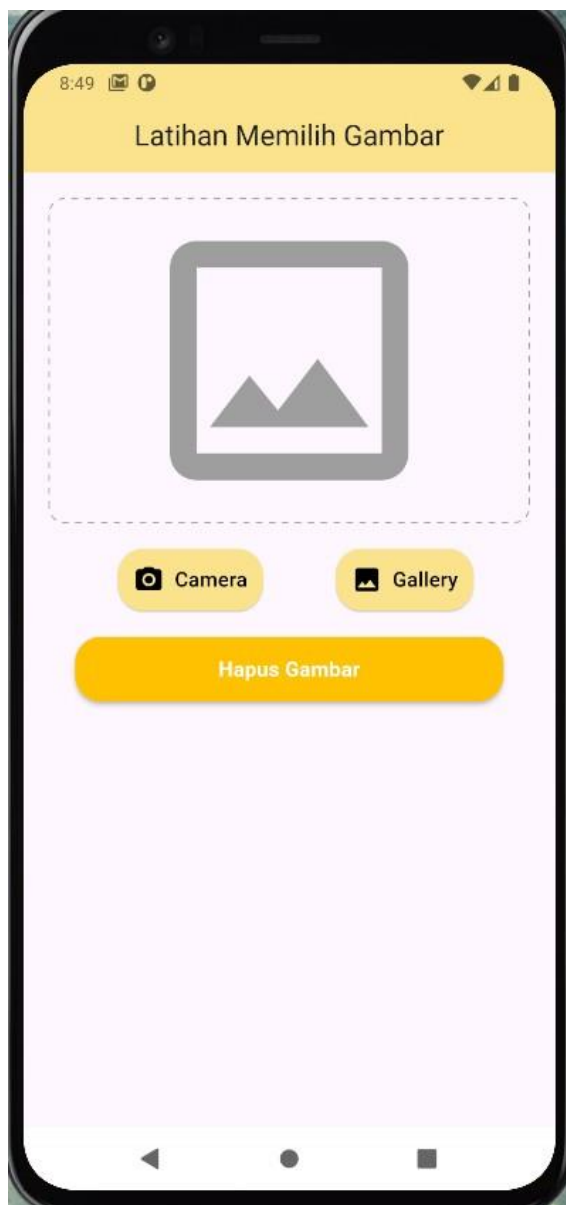
**2024**

## TUGAS PENDAHULUAN

### A. SOAL NOMOR 1

- 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.

Contoh tampilan



## Source code

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      title: 'Flutter Demo',
      theme: ThemeData(
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(seedColor: Colors.orange),
        useMaterial3: true,
      ),
      home: const MyHomePage(title: 'Latihan Memilih Gambar'),
    );
  }
}

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

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

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.orange.shade300,
        title: Text(widget.title, style: const TextStyle(color: Colors.black)),
        centerTitle: true,
      ),
      body: Center(
        child: Padding(
          padding: const EdgeInsets.all(20.0),
          child: Column(
            mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
            children: [
              Container(
                width: 200,
                height: 200,
                decoration: BoxDecoration(
                  color: Colors.orange.shade50,
```

```

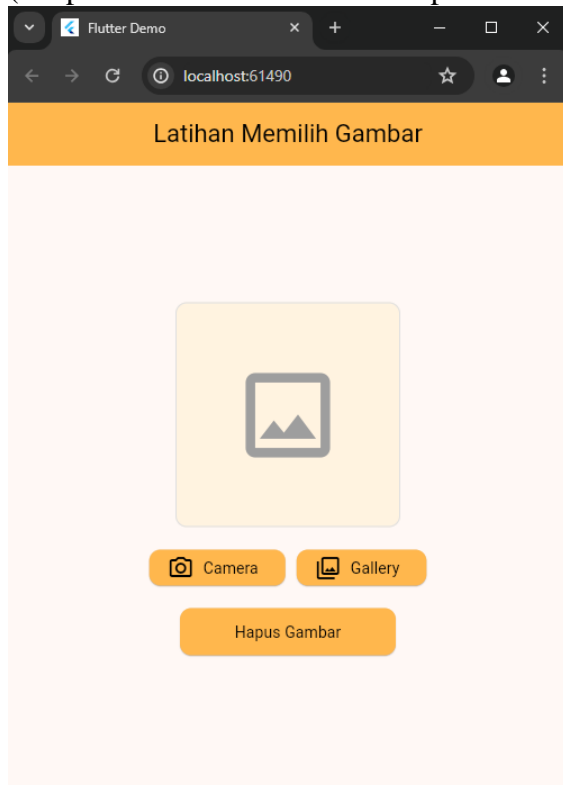
        border: Border.all(color: Colors.grey.shade300, width: 1),
        borderRadius: BorderRadius.circular(10),
      ),
      child: const Icon(
        Icons.image_outlined,
        size: 100,
        color: Colors.grey,
      ),
    ),
    const SizedBox(height: 20),
    Row(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
      children: [
        ElevatedButton.icon(
          onPressed: () {},
          icon: const Icon(Icons.camera_alt_outlined),
          label: const Text("Camera"),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.orange.shade300,
            foregroundColor: Colors.black,
            shape: RoundedRectangleBorder(
              borderRadius: BorderRadius.circular(10),
            ),
          ),
        ),
        const SizedBox(width: 10),
        ElevatedButton.icon(
          onPressed: () {},
          icon: const Icon(Icons.photo_library_outlined),
          label: const Text("Gallery"),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.orange.shade300,
            foregroundColor: Colors.black,
            shape: RoundedRectangleBorder(
              borderRadius: BorderRadius.circular(10),
            ),
          ),
        ),
      ],
    ),
    const SizedBox(height: 20),
    ElevatedButton(
      onPressed: () {},
      child: const Text("Hapus Gambar"),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.orange.shade300,
        foregroundColor: Colors.black,
        minimumSize: const Size(200, 50),
        shape: RoundedRectangleBorder(
          borderRadius: BorderRadius.circular(10),
        ),
      ),
    ),
  ],
),

```

```
),  
),  
);  
}  
}
```

## Screenshot Output

(lampirkan bukti screenshot output dari sourcecode)



## Deskripsi Program

Program ini dibuat menggunakan Flutter untuk menampilkan antarmuka pengguna yang sederhana dan fokus pada pemilihan gambar. Aplikasi dimulai dengan fungsi `main()` yang menjalankan program dan menampilkan halaman utama dengan judul "Latihan Memilih Gambar". Halaman ini memiliki ikon gambar besar di tengah sebagai placeholder, dengan dua tombol "Camera" dan "Gallery" yang disusun secara horizontal untuk meniru pemilihan gambar, serta tombol "Hapus Gambar" di bawahnya. Semua tombol ini hanya bersifat tampilan visual dan belum memiliki fungsi interaktif. Dengan desain yang sederhana dan tema warna oranye, program ini menawarkan antarmuka yang bersih dan mudah dipahami.