

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :

Chayla Ravanelly

Quintitawati /

2211104082

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

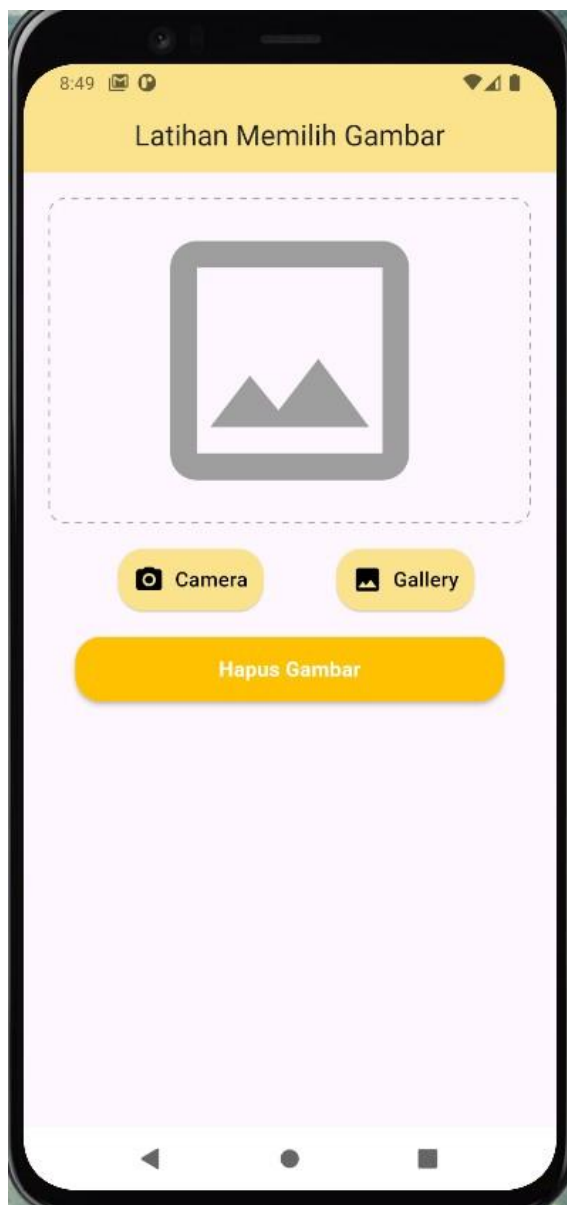
2024

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(MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Latihan Memilih Gambar',
      home: ImageSelectionScreen(),
    );
  }
}

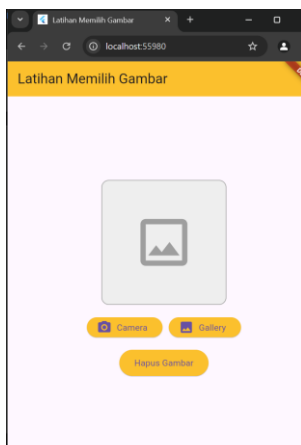
class ImageSelectionScreen extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.yellow[700],
        title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            // Container untuk ikon gambar
            Container(
              height: 200,
              width: 200,
              decoration: BoxDecoration(
                color: Colors.grey[200],
                border: Border.all(color: Colors.grey),
                borderRadius: BorderRadius.circular(12),
              ),
              child: Icon(
                Icons.image_outlined,
                size: 100,
                color: Colors.grey,
              ),
            ),
            SizedBox(height: 20),
            // Row untuk tombol kamera dan galeri
            Row(
              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
              children: [
```

```

        ElevatedButton.icon(
          onPressed: () {},
          icon: Icon(Icons.camera_alt),
          label: Text('Camera'),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.yellow[700],
          ),
        ),
        SizedBox(width: 10),
        ElevatedButton.icon(
          onPressed: () {},
          icon: Icon(Icons.photo),
          label: Text('Gallery'),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.yellow[700],
          ),
        ),
      ],
    ),
    SizedBox(height: 20),
    // Tombol untuk menghapus gambar
    ElevatedButton(
      onPressed: () {},
      child: Text('Hapus Gambar'),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.yellow[700],
        minimumSize: Size(150, 50),
      ),
    ),
  ],
),
);
}
}

```

Screenshot Output



Deskripsi Program

Aplikasi ini adalah contoh sederhana dari antarmuka pemilihan gambar yang dibuat menggunakan Flutter. Program ini menampilkan ikon gambar di dalam sebuah kotak yang memiliki border, memberi kesan area khusus untuk gambar yang akan dipilih. Di bawah area gambar, terdapat tiga tombol utama: tombol "Camera" untuk mengambil gambar melalui kamera, tombol "Gallery" untuk memilih gambar dari galeri perangkat, dan tombol "Hapus Gambar" untuk menghapus gambar yang telah dipilih. Meskipun tombol-tombol ini belum terhubung ke fungsi tertentu, susunan elemen ini memberikan kesan antarmuka yang rapi dan mudah dipahami. Aplikasi ini cocok dijadikan sebagai dasar pengembangan fitur pemilihan gambar dalam aplikasi yang lebih kompleks.