

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL VI  
INTERAKSI PENGGUNA**



**Disusun Oleh :**

**Dimas Abhipraya Ramansyah / 2311104069**  
**SE-07-02**

**Asisten Praktikum :**

**Yoga Eka Pratama**  
**Zulfa Mustafa Akhyar Iswahyud**

**Dosen Pengampu :**

**Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING  
FAKULTAS INFORMATIKA  
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO  
2025**

**TUGAS PENDAHULUAN**

**A. SOAL NOMOR 1**

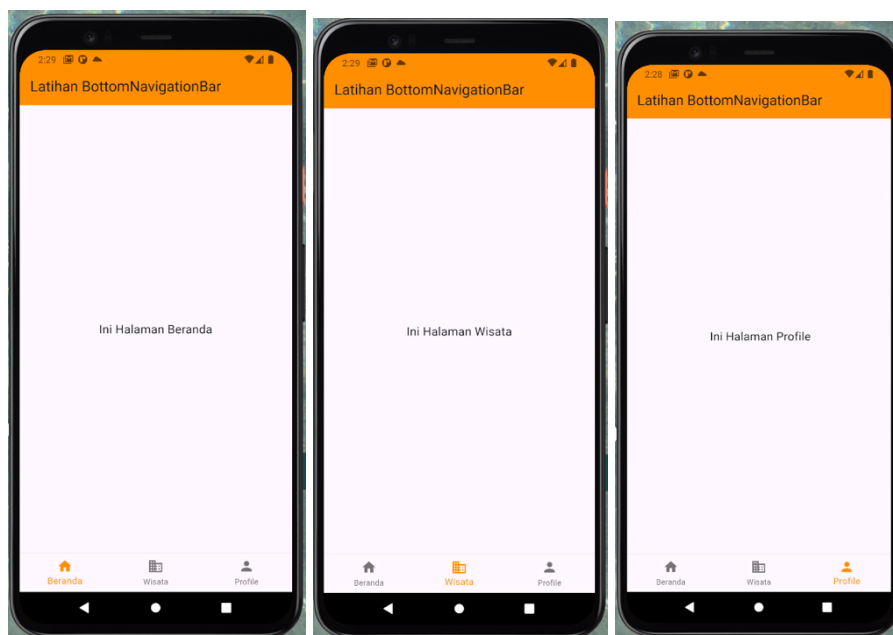
- a) Pada tugas pendahuluan ini, buat project Flutter baru
- b) Implementasi Bottom Navigation Bar:
  - Tambahkan BottomNavigationBar pada halaman aplikasi.
  - BottomNavigationBar memiliki 3 item menu dengan label: "Home", "Wisata", dan "Profil".

- Setiap kali memilih salah satu menu di BottomNavigationBar, halaman yang ditampilkan berubah sesuai menu yang dipilih.
- Home: Menampilkan teks "Ini adalah halaman Home".
- Wisata: Menampilkan teks "Ini adalah halaman Wisata".
- Profile: Menampilkan teks "Ini adalah halaman Profil".

#### c) Referensi

- Website : <https://api.flutter.dev/flutter/material/BottomNavigationBar-class.html>
- Youtube : [https://www.youtube.com/watch?v=xKeyCJgK\\_MM](https://www.youtube.com/watch?v=xKeyCJgK_MM)

#### Contoh Output



#### Source code

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Latihan BottomNavigationBar',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.orange),
    );
  }
}
```

```

        home: const MyHomePage(),
    );
}
}

class MyHomePage extends StatefulWidget {
  const MyHomePage({super.key});

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

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
  int _selectedIndex = 0;

  // Daftar halaman yang akan ditampilkan
  static const List<Widget> _pages = <Widget>[
    Center(
      child: Text(
        'Ini adalah halaman Home',
        style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight: FontWeight.bold),
      ),
    ),
    Center(
      child: Text(
        'Ini adalah halaman Wisata',
        style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight: FontWeight.bold),
      ),
    ),
    Center(
      child: Text(
        'Ini adalah halaman Profil',
        style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight: FontWeight.bold),
      ),
    ),
  ];

  void _onItemTapped(int index) {
    setState(() {
      _selectedIndex = index;
    });
  }

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text(
          'Latihan BottomNavigationBar',
          style: TextStyle(fontWeight: FontWeight.bold),
        ),
      ),
    ),
  ],
);

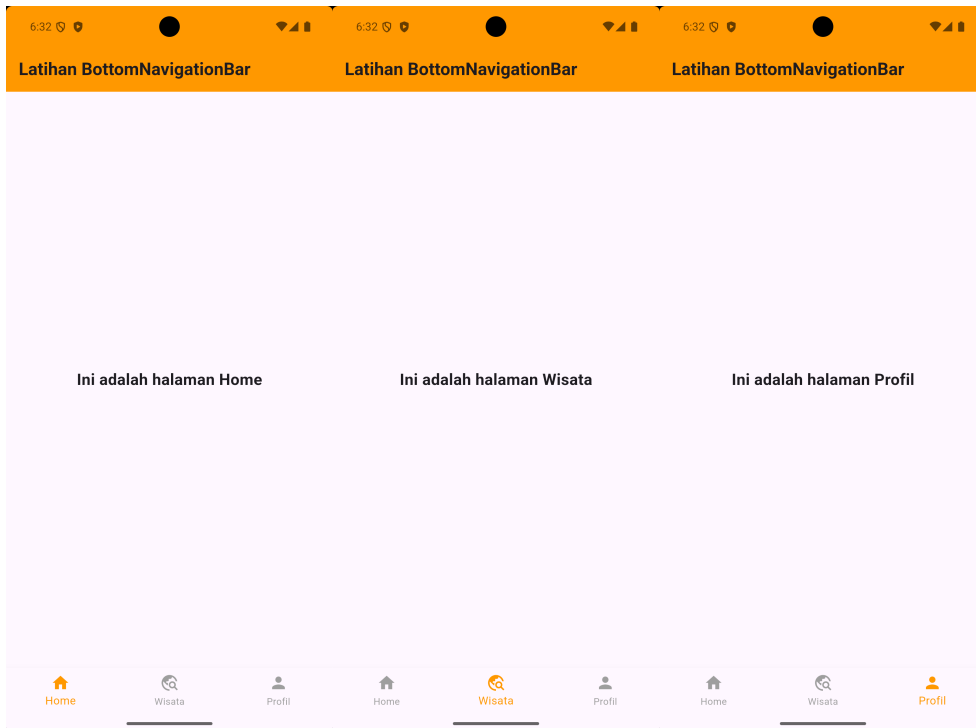
```

```

        backgroundColor: Colors.orange,
      ),
      body: _pages[_selectedIndex],
      bottomNavigationBar: BottomNavigationBar(
        items: const <BottomNavigationBarItem>[
          BottomNavigationBarItem(
            icon: Icon(Icons.home),
            label: 'Home',
          ),
          BottomNavigationBarItem(
            icon: Icon(Icons.travel_explore),
            label: 'Wisata',
          ),
          BottomNavigationBarItem(
            icon: Icon(Icons.person),
            label: 'Profil',
          ),
        ],
        currentIndex: _selectedIndex,
        selectedItemColor: Colors.orange,
        unselectedItemColor: Colors.grey,
        onTap: _onItemTapped,
      ),
    );
  }
}

```

## Screenshoot Output



## **Deskripsi Program**

Kode di atas merupakan skrip pengujian otomatis (widget test) bawaan Flutter yang berfungsi untuk menguji fungsi dasar aplikasi counter (penghitung). File ini biasanya bernama `widget_test.dart` dan terletak di folder `test/`. Di dalamnya, digunakan library `flutter_test` untuk menjalankan simulasi interaksi pengguna terhadap widget di aplikasi. Kode `await tester.pumpWidget(const MyApp());` berfungsi untuk membangun dan menampilkan widget utama (`MyApp`) di lingkungan uji. Selanjutnya, pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa teks “0” muncul saat aplikasi pertama kali dijalankan, kemudian setelah ikon “+” ditekan (`tester.tap(find.byIcon(Icons.add));`), nilai counter meningkat menjadi “1”. Dengan kata lain, program ini secara otomatis memverifikasi apakah logika peningkatan angka pada aplikasi counter berfungsi dengan benar.