

**TUGAS PENDAHULUAN / TUGAS UNGUIDED  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX**

**API Perangkat Keras**



**Disusun Oleh :**

**Dimas Abhipraya Ramansyah /**

**2311104069**

**SE-07-02**

**Asisten Praktikum :**

**Zulfa Mustafa Akhyar Iswahyudi**

**Yoga Eka Pratama**

**Dosen Pengampu :**

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

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO**

**2025**

## TUGAS PENDAHULUAN / TUGAS UNGUIDED

### A. SOAL

1. (Soal) Modifikasi project pemilihan gambar yang telah dikerjakan pada Tugas Pendahuluan Modul 09 agar fungsionalitas tombol dapat berfungsi untuk mengunggah gambar.

- - Ketika tombol Gallery ditekan, aplikasi akan mengambil gambar dari galeri, dan setelah gambar dipilih, gambar tersebut akan ditampilkan di dalam container.
- - Ketika tombol Camera ditekan, aplikasi akan mengambil gambar menggunakan kamera, dan setelah pengambilan gambar selesai, gambar tersebut akan ditampilkan di dalam container.
- - Ketika tombol Hapus Gambar ditekan, gambar yang ada pada container akan dihapus.

### B. JAWABAN

Source code

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Camera & Gallery',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      home: const ImagePickerPage(),
    );
  }
}

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

  @override
  State<ImagePickerPage> createState() => _ImagePickerPageState();
}

class _ImagePickerPageState extends State<ImagePickerPage> {
```

```

File? _image;
final ImagePicker _picker = ImagePicker();

/// Ambil gambar dari galeri
Future<void> pickFromGallery() async {
  final XFile? image = await _picker.pickImage(
    source: ImageSource.gallery,
    imageQuality: 50,
  );

  if (image != null) {
    setState(() {
      _image = File(image.path);
    });
  }
}

/// Ambil gambar dari kamera
Future<void> pickFromCamera() async {
  final XFile? image = await _picker.pickImage(
    source: ImageSource.camera,
    imageQuality: 50,
  );

  if (image != null) {
    setState(() {
      _image = File(image.path);
    });
  }
}

/// Hapus gambar
void removeImage() {
  setState(() {
    _image = null;
  });
}

@override
Widget build(BuildContext context) {
  return Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: const Text("Unguided Modul 09"),
      centerTitle: true,
    ),
    body: Column(
      children: [
        const SizedBox(height: 30),

        /// Container untuk gambar
        Container(
          width: 250,
          height: 250,
          decoration: BoxDecoration(

```

```

        border: Border.all(color: Colors.grey),
        color: Colors.grey[200],
      ),
      child: _image != null
        ? Image.file(
            _image!,
            fit: BoxFit.cover,
          )
        : const Icon(
            Icons.image,
            size: 80,
            color: Colors.grey,
          ),
    ),

    const SizedBox(height: 30),

    /// Tombol Gallery
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: pickFromGallery,
      icon: const Icon(Icons.photo_library),
      label: const Text("Gallery"),
    ),

    const SizedBox(height: 10),

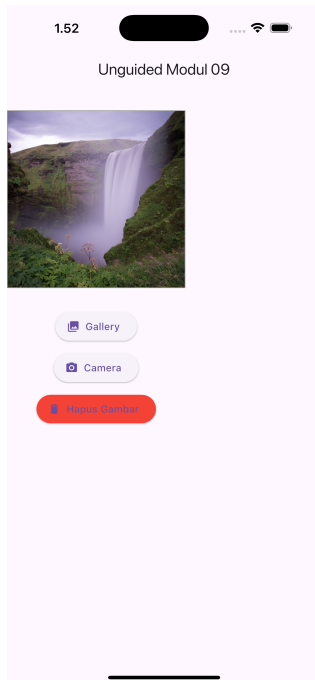
    /// Tombol Camera
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: pickFromCamera,
      icon: const Icon(Icons.camera_alt),
      label: const Text("Camera"),
    ),

    const SizedBox(height: 10),

    /// Tombol Hapus
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: removeImage,
      icon: const Icon(Icons.delete),
      label: const Text("Hapus Gambar"),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.red,
      ),
    ),
  ),
),
);
}
}

```

**Screenshot Output**



## Deskripsi Program

Aplikasi ini dibuat menggunakan Flutter dengan memanfaatkan Image Picker API untuk mengakses kamera dan galeri pada perangkat. Terdapat tiga tombol utama, yaitu Gallery, Camera, dan Hapus Gambar. Ketika tombol Gallery ditekan, aplikasi akan mengambil gambar dari galeri dan menampilkannya pada container. Ketika tombol Camera ditekan, aplikasi akan membuka kamera, mengambil gambar, dan menampilkannya pada container. Tombol Hapus Gambar digunakan untuk menghapus gambar yang sedang ditampilkan.