

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

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :
Fahmi hasan asagaf 2311104074
SE 07 02

Asisten Praktikum :
Zulfa Mustafa Akhyar Iswahyudi
Yoga Eka Pratama

Dosen Pengampu :
Yudha Islami Sulistyia, S.Kom., M.Cs.

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2025

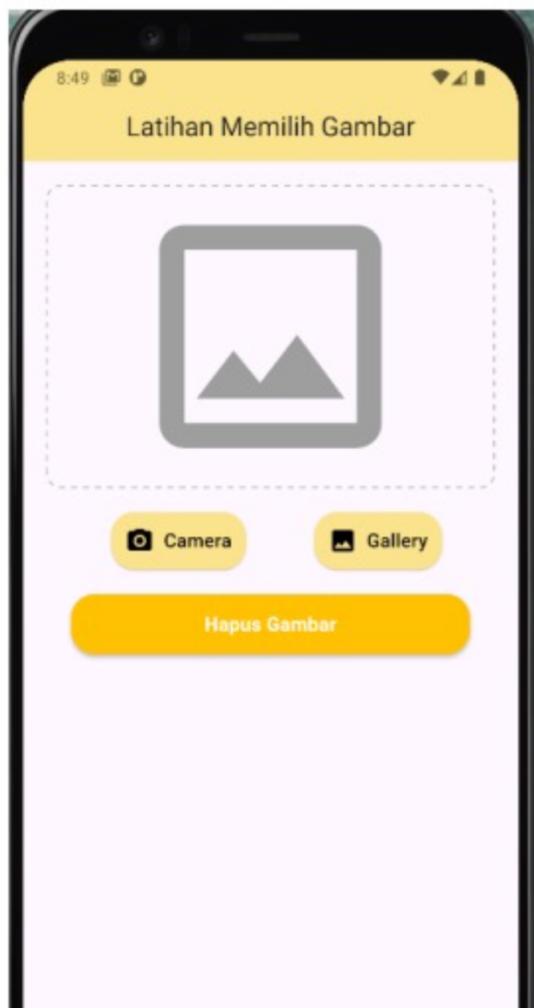
TUGAS UNGUIDED

A. SOAL

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



B. JAWABAN

Main.dart

```
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(
      title: 'Latihan Memilih Gambar',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      theme: ThemeData(
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(
          seedColor: const Color(0xFF87CEEB), // Biru muda
          brightness: Brightness.light,
        ),
        useMaterial3: true,
      ),
      home: const ImagePickerScreen(),
    );
  }
}

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      backgroundColor: const Color(0xFFFF5F9FF), // Latar belakang biru muda
      // sangat terang
      appBar: AppBar(
        title: const Text(
          'Latihan Memilih Gambar',
          style: TextStyle(
            fontWeight: FontWeight.w600,
            color: Colors.white,
          ),
        ),
        backgroundColor: const Color(0xFF64B5F6), // Biru muda lebih gelap untuk
        // appbar
        elevation: 2,
        centerTitle: true,
      ),
      body: Center(
        child: Container(
          margin: const EdgeInsets.all(24),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```
padding: const EdgeInsets.all(32),
decoration: BoxDecoration(
  color: Colors.white,
  borderRadius: BorderRadius.circular(20),
  boxShadow: [
    BoxShadow(
      color: Colors.blue.withOpacity(0.1),
      blurRadius: 15,
      offset: const Offset(0, 5),
    ),
  ],
),
child: Column(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
  children: <Widget>[
    // Container untuk ikon gambar
    Container(
      width: 150,
      height: 150,
      decoration: BoxDecoration(
        color: const Color(0xFFE3F2FD), // Biru muda sangat terang
        borderRadius: BorderRadius.circular(20),
        border: Border.all(
          color: const Color(0xFFBBDEFB), // Border biru muda
          width: 2,
        ),
      ),
      child: const Icon(
        Icons.image_outlined,
        size: 80,
        color: Color(0xFF64B5F6), // Biru muda
      ),
    ),
    const SizedBox(height: 40),
    // Container untuk tombol Camera dan Gallery
    Container(
      padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 12),
      decoration: BoxDecoration(
        color: const Color(0xFFFF1F8FF), // Biru muda sangat terang
        borderRadius: BorderRadius.circular(16),
      ),
      child: Row(
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
        children: <Widget>[
          Expanded(
            child: _buildActionButton(
              icon: Icons.camera_alt,
              label: 'Camera',
              color: const Color(0xFF4FC3F7),
            ),
          ),
          const SizedBox(width: 16),
```

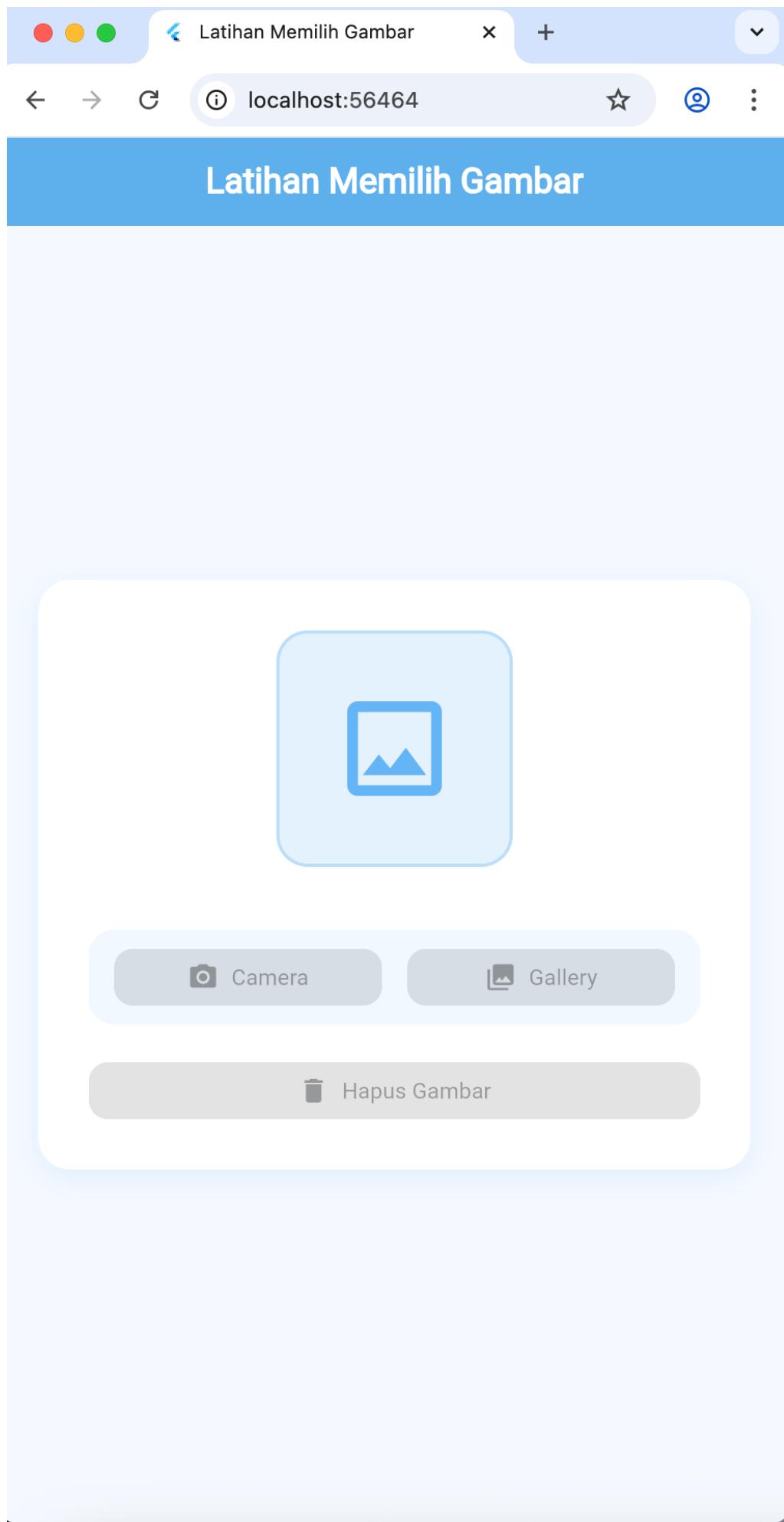
```
        Expanded(
            child: _buildActionButton(
                icon: Icons.photo_library,
                label: 'Gallery',
                color: const Color(0xFF4FC3F7),
            ),
        ),
    ],
),
),
),
),
const SizedBox(height: 24),

// Tombol Hapus Gambar
SizedBox(
    width: double.infinity,
    child: _buildActionButton(
        icon: Icons.delete,
        label: 'Hapus Gambar',
        color: const Color(0xFFEF5350), // Tetap merah untuk hapus
    ),
),
],
),
),
),
),
),
),
);
}

Widget _buildActionButton({
    required IconData icon,
    required String label,
    required Color color,
}) {
    return ElevatedButton.icon(
        onPressed: null, // Tombol tidak berfungsi
        icon: Icon(
            icon,
            size: 20,
        ),
        label: Text(
            label,
            style: const TextStyle(
                fontWeight: FontWeight.w500,
            ),
        ),
        style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: color,
            foregroundColor: Colors.white,
            padding: const EdgeInsets.symmetric(vertical: 16, horizontal: 8),
            shape: RoundedRectangleBorder(
                borderRadius: BorderRadius.circular(12),
            ),
            elevation: 2,
        ),
    );
}
```

```
    );  
}  
}
```

Output



Deskripsi Program

Aplikasi Flutter ini telah didesain dengan pendekatan modern menggunakan **Material Design 3** dan palet warna **biru muda** yang konsisten. Struktur aplikasi dimulai dari MyApp sebagai root widget yang mengatur tema keseluruhan menggunakan ColorScheme.fromSeed dengan warna seed biru muda (0xFF87CEEB), yang secara otomatis menghasilkan variasi warna yang harmonis. Pengaturan useMaterial3: true mengaktifkan fitur-fitur terbaru dari Material Design 3 untuk tampilan yang lebih modern.

Pada halaman utama ImagePickerScreen, layout didesain dengan **background biru muda sangat terang** (0xFFFF5F9FF) yang memberikan kesan lembut dan bersih. AppBar menggunakan warna biru muda yang lebih gelap (0xFF64B5F6) dengan judul berwarna putih yang terpusat, menciptakan kontras yang baik untuk navigasi. Konten utama ditempatkan dalam Container putih dengan **border radius 20px** dan **shadow effect** yang memberikan kedalaman dan fokus pada area konten.

Ikon gambar utama diletakkan dalam container khusus dengan background biru muda sangat terang (0xFFE3F2FD) dan border biru muda, menciptakan frame yang menarik untuk elemen visual. Tombol-tombol aksi (Camera, Gallery, Hapus Gambar) didesain menggunakan metode _buildActionButton yang konsisten, dengan bentuk rounded, padding yang nyaman, dan warna yang sesuai - biru muda untuk aksi positif dan merah untuk aksi hapus. Layout tombol Camera dan Gallery disusun dalam Row dengan container pembungkus berbackground biru muda terang, sementara tombol Hapus Gambar mengambil lebar penuh untuk penekanan visual.

Secara keseluruhan, aplikasi ini menerapkan prinsip **design system** yang konsisten dengan warna, spacing, dan typography yang teratur, menciptakan pengalaman visual yang profesional dan menyenangkan bagi pengguna, meskipun fungsionalitas tombol sengaja dinonaktifkan sesuai permintaan soal.