

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

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Farhan Kurniawan / 2311104073

Kelas

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. Modifikasi project TP 04 (Tugas Pendahuluan) untuk Antarmuka Pengguna, yang mana di dalamnya terdapat ListView, untuk merekomendasikan beberapa tempat wisata yang ada di Banyumas disertai foto, nama wisata, dan deskripsi singkat! (buatlah se kreatif mungkin).

Note: Jangan lupa sertakan source code, screenshot output, dan deskripsi program.

B. JAWABAN

Source code

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Rekomendasi Wisata Banyumas',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.purple, fontFamily: 'Roboto'),
      home: const RekomendasiWisataPage(),
    );
  }
}

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

```
// List destinasi wisata
final List<Map<String, String>> wisataList = const [
  {
    'nama': 'Baturaden',
    'gambar': 'assets/images/baturaden.jpeg',
    'deskripsi':
      'Wisata alam di lereng Gunung Slamet dengan udara sejuk dan pemandangan
indah. Cocok untuk rekreasi keluarga.',
  },
  {
    'nama': 'Curug Cipendok',
    'gambar': 'assets/images/curug_cipendok.jpeg',
    'deskripsi':
      'Air terjun setinggi 92 meter yang menyuguhkan panorama alam asri dan
udara segar khas pegunungan.',
  },
  {
    'nama': 'Telaga Sunyi',
    'gambar': 'assets/images/telaga_sunyi.jpeg',
    'deskripsi':
      'Telaga alami dengan air jernih kebiruan yang menenangkan. Spot favorit
untuk relaksasi dan foto estetik.',
  },
  {
    'nama': 'Museum Banyumas',
    'gambar': 'assets/images/museum_banyumas.jpeg',
    'deskripsi':
      'Museum sejarah yang menyimpan koleksi benda-benda peninggalan
Banyumas tempo dulu, cocok untuk wisata edukasi.',
  },
  {
    'nama': 'Small World',
    'gambar': 'assets/images/small_world.jpeg',
    'deskripsi':
      'Taman miniatur dunia dengan berbagai replika landmark terkenal, cocok
```

untuk wisata keluarga dan spot foto unik.',

},

];

@override

Widget build(BuildContext context) {

return Scaffold(

backgroundColor: Colors.purple.shade50,

appBar: AppBar(

title: const Text(

'Wisata Banyumas',

style: TextStyle(color: Colors.white, fontWeight: FontWeight.bold),

),

centerTitle: true,

backgroundColor: Colors.purple,

elevation: 4,

),

body: ListView.builder(

padding: const EdgeInsets.all(16),

itemCount: wisataList.length,

itemBuilder: (context, index) {

final wisata = wisataList[index];

return Card(

shape: RoundedRectangleBorder(

borderRadius: BorderRadius.circular(15),

),

elevation: 5,

margin: const EdgeInsets.only(bottom: 20),

child: Column(

crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.stretch,

children: [

ClipRRect(

borderRadius: const BorderRadius.vertical(

top: Radius.circular(15),

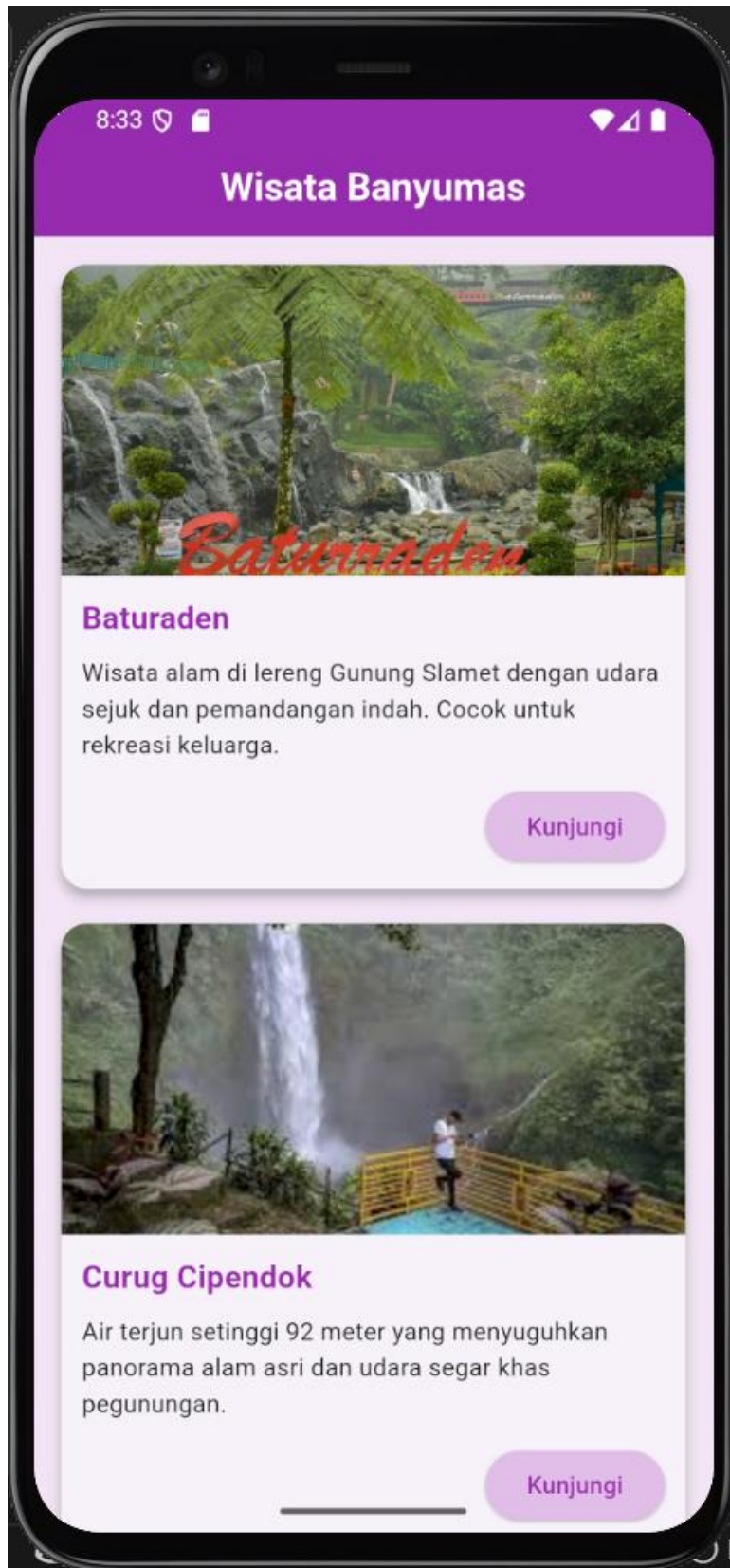
```

    ),
    child: Image.asset(
      wisata['gambar']!,
      height: 180,
      fit: BoxFit.cover,
    ),
  ),
  Padding(
    padding: const EdgeInsets.all(12),
    child: Column(
      crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
      children: [
        Text(
          wisata['nama']!,
          style: const TextStyle(
            fontSize: 18,
            fontWeight: FontWeight.bold,
            color: Colors.purple,
          ),
        ),
        const SizedBox(height: 8),
        Text(
          wisata['deskripsi']!,
          style: const TextStyle(
            fontSize: 14,
            color: Colors.black87,
            height: 1.5,
          ),
        ),
        const SizedBox(height: 12),
        Align(
          alignment: Alignment.centerRight,
          child: ElevatedButton(
            onPressed: () {
              ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(

```

```
        SnackBar(  
          content: Text(  
            'Menuju ke halaman ${wisata['nama']}...',  
          ),  
        ),  
      );  
    },  
    style: ElevatedButton.styleFrom(  
      backgroundColor: Colors.purple.shade100,  
      foregroundColor: Colors.purple,  
      shape: RoundedRectangleBorder(  
        borderRadius: BorderRadius.circular(20),  
      ),  
    ),  
    child: const Text('Kunjungi'),  
  ),  
),  
],  
),  
),  
],  
),  
);  
},  
),  
);  
}  
}
```

Screenshot Output



Deskripsi Program

Program di atas merupakan aplikasi Flutter sederhana yang menampilkan rekomendasi tempat wisata di Banyumas menggunakan antarmuka ListView. Algoritma yang digunakan yaitu dengan menyimpan data wisata dalam sebuah list berisi peta (Map) yang mencakup nama, gambar, dan deskripsi untuk setiap destinasi. Kemudian program menggunakan ListView.builder untuk melakukan perulangan terhadap data tersebut dan menampilkannya satu per satu dalam bentuk Card yang berisi gambar, nama wisata, deskripsi, serta tombol “Kunjungi”.

Cara kerja programnya dimulai dari fungsi main(), yang menjalankan WisataApp. Aplikasi ini memiliki halaman utama RekomendasiWisataPage yang membangun tampilan menggunakan Scaffold. Di dalam body, ListView akan membuat tampilan list wisata secara dinamis berdasarkan jumlah item pada wisataList. Ketika tombol “Kunjungi” ditekan, program akan menampilkan SnackBar sebagai feedback kepada pengguna. Output akhir yang dihasilkan adalah tampilan aplikasi mobile dengan daftar beberapa tempat wisata di Banyumas yang menarik dan interaktif.