

Laporan Pembuatan Aplikasi UAS

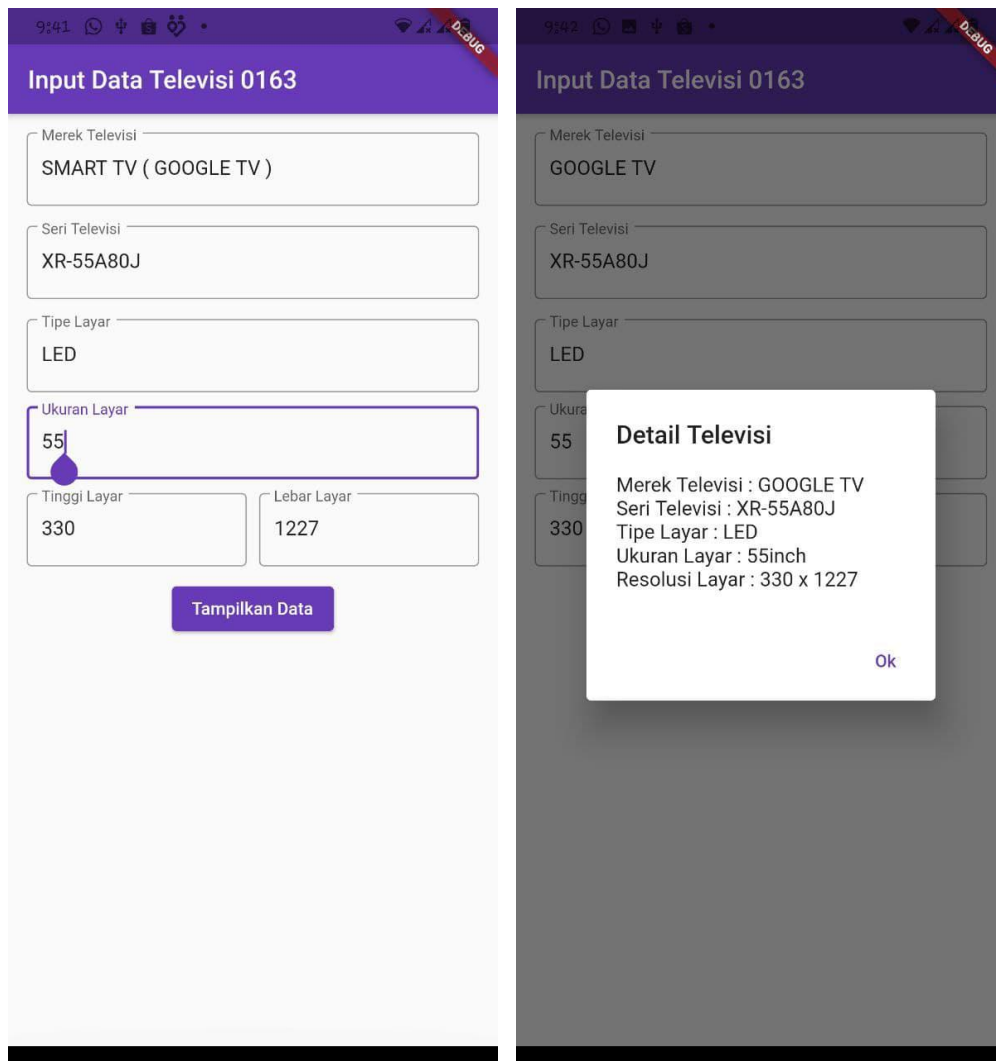


Dibuat Oleh :

Nama : Muhamad Faisal Halim
NIM : 19.240.0163
Kelas : 4P43
Mata Kuliah : Mobile Application

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
Widya Pratama Pekalongan
Jl. Patriot no. 25 Pekalongan

Show Of



Langkah Pembuatan

1. Membuat proyek flutter pada VSCODE dengan bantuan extension **Dart** dan **Flutter**
2. lalu edit file **main.dart**, pada file ini kita hapus dulu semua kode yang ada.
3. langkah awal yang harus dilakukan adalah mengimport **material.dart** dan **service.dart**

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

4. lalu buat fungsi main dan memanggil kelas **MyApp()** untuk menjalankan aplikasinya. karena fungsi main pada dart dijalankan pertamakali.

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

5. membuat kelas **MyApp** dan extends ke **StatelessWidget**

```
class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Input Data Televisi 0163',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.deepPurple,
      ),
      home: MyHomePage(title: 'Input Data Televisi 0163'),
    );
  }
}
```

6. atur **title**, **tema** dan **home** yang mengarah ke kelas **HomePage()**
7. membuat kelas **HomePage()** yang extends ke **StatefulWidget**
8. membuat constructor untuk handle data yang dikirimkan, dalam kasus ini adalah **title**,

```
class MyHomePage extends StatefulWidget {
  final String title;

  MyHomePage({Key key, this.title}) : super(key: key);

  @override
  _MyHomePageState createState() => _MyHomePageState();
}
```

9. lalu arena kelas ini adalah turunan dari kelas **StatefulWidget** kita harus membuat kelas state untuk meletakkan widgetnya, yaitu kelas **_MyHomePageState()**

10. didalam kelas `_MyHomePageState()` pertama yang harus dilakukan adalah membuat controller untuk handle value dari inputan yang ada.

```
class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {  
  final mrktv = TextEditingController();  
  final seritv = TextEditingController();  
  final tiplayar = TextEditingController();  
  final ukuranlayar = TextEditingController();  
  final tinggilayar = TextEditingController();  
  final lebarlayar = TextEditingController();  
  
  // . . . some code . . . //
```

11. selanjutnya membuat widget build yang mengembalikan scaffold, lalu pada scaffold autr appBar title sama dengan title pada `MaterialApp`, lalu pada body membuat `ListView`. `ListView` disini digunakan untuk menghindari overflowed content ketika keyboard terbuka. didalam `ListView` kita membuat container, `container` disini saya gunakan untuk memberikan padding pada content yang ada. lalu di paddingnya saya membuat child `Column`, dan dialamnya membuat inputan text dengan `TextField`. Untuk memberikan jarak antar `TextField` saya menggunakan `Sizedbox` dan mengatur tingginya.

```
@override  
Widget build(BuildContext context) {  
  return Scaffold(  
    appBar: AppBar(  
      title: Text(widget.title),  
    ),  
    body: ListView(  
      children: <Widget>[  
        Container(  
          padding: new EdgeInsets.all(15),  
          child: Column(  
            children: <Widget>[  
              SizedBox(  
                height: 60,  
                child: TextField( // inputan yexy  
                  controller: mrktv,  
                  decoration: InputDecoration(  
                    border: OutlineInputBorder(),  
                    labelText: "Merek Televisi"),  
                  ),  
            ),  
              SizedBox(height: 15), // jarak textfield  
            ],  
          ),  
        ),  
      ],  
    ),  
  );  
  // . . . Some Code . . . //
```

12. untuk inputan resolusi layar saya dibagi dua tinggi dan lebarnya, untuk tampilannya di jejerkan dengan bantuan widget row()

```
Row(  
  children: <Widget>[  
    new Flexible(  
      child: TextField(  
        controller: tinggilayar,  
        keyboardType: TextInputType.number,  
        decoration: InputDecoration(  
          border: OutlineInputBorder(),  
          labelText: "Tinggi Layar"),  
          inputFormatters: <TextInputFormatter>[  
            FilteringTextInputFormatter.digitsOnly,  
            LengthLimitingTextInputFormatter(4),  
          ],  
        ),  
      ),  
      SizedBox(width: 10),  
      new Flexible(  
        child: TextField(  
          controller: lebarlayar,  
          keyboardType: TextInputType.number,  
          decoration: InputDecoration(  
            border: OutlineInputBorder(),  
            labelText: "Lebar Layar"),  
            inputFormatters: <TextInputFormatter>[  
              FilteringTextInputFormatter.digitsOnly,  
              LengthLimitingTextInputFormatter(4),  
            ],  
          ),  
        ),  
      ),  
    ],  
  ),  
)
```

13. pada bagian akhir dibagian button saya menggunakan ElevatedButton, karena ada pengaturan untuk background, lalu atur pada bagian **onPressed** untuk menampilkan **AlertDialog**,
14. didalam **AlertDialog** kita menampilkan text yang sudah kita isikan didalam **TextField** dengan memanfaatkan controller yang sudah kita buat sebelumnya.

```

ElevatedButton( // BUTTON
  child: Text("Tampilkan Data"),
  onPressed: () {
    return showDialog<String>( // ALERT DIALOG
      context: context,
      builder: (BuildContext context) => AlertDialog(
        title: Text("Detail Televisi"),
        content: Column(
          crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.stretch,
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
          children: <Widget>[
            Text("Merek Televisi : " + mrktv.text),
            Text("Seri Televisi : " + seritv.text),
            Text("Tipe Layar : " + tipelayar.text),
            Text("Ukuran Layar : " +
              ukuranlayar.text +
              "inch"),
            Text("Resolusi Layar : " +
              tinggilayar.text +
              " x " +
              lebarlayar.text),
          ],
        ),
        actions: <Widget>[
          TextButton(
            onPressed: () =>
              Navigator.pop(context, "Ok"),
            child: Text("Ok")),
        ],
      ),
    );
  },
)

```

15. Selesai

Tidak lupa testing, saya langsung menggunakan smartphone, dengan cara menghubungkannya ke komputer dengan bantuan adb wifi.

Code

karena keterbatasan laporan saya melampirkan seluruh source code pada link berikut. [SourceCode](#)