

**LAPORAN TUGAS**  
**MATA KULIAH PEMROGRAMAN MOBILE**  
**KELOMPOK 6 - MI2022B**



**Disusun Oleh :**

Muhammad Affandi	22091397039
Ammar Ibrohim	22091397046
Resti Divana Putri	22091397060

**Dosen Pengampu :**

I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.

**PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS VOKASI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**2024**

[Tautan Github](#)

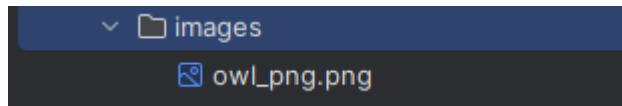
## A. Penjelasan

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(const MaterialApp(
5     home: Scaffold(
6       appBar: AppBar(
7         title: Text('I Am Flower', style: TextStyle(color: Colors.white)),
8         backgroundColor: Colors.blueGrey,
9       ),
10      body: Center(
11        child: Image(
12          image: NetworkImage('https://flutter.github.io/assets-for-api-docs/assets/widgets/owl.jpg'),
13        ),
14      ),
15      backgroundColor: Colors.green,
16    ),
17  ));
18 }
19
20
21
```

- `import 'package:flutter/material.dart';`: Baris ini mengimpor paket flutter yang diperlukan untuk membuat aplikasi berbasis Flutter, termasuk widget-widget untuk UI seperti `MaterialApp`, `Scaffold`, `AppBar`, `Text`, `Image`, dan warna dari `Colors`.
- `void main() { ... }`: Ini adalah fungsi utama yang akan dijalankan pertama kali saat aplikasi dimulai. Di dalamnya, kita memanggil `runApp()`, yang akan memulai aplikasi Flutter.
- `runApp(const MaterialApp(...))`: Ini adalah metode untuk memulai aplikasi Flutter. `MaterialApp` adalah komponen utama yang digunakan untuk membuat aplikasi Flutter berbasis Material Design. Di dalam `MaterialApp`, kita mendefinisikan halaman utama (`home`) menggunakan widget `Scaffold`.
- `Scaffold`: Ini adalah sebuah widget yang menyediakan struktur dasar UI untuk sebuah halaman, termasuk `AppBar` dan `Body`.
- `AppBar`: Ini adalah bagian atas dari aplikasi yang biasanya berisi judul atau teks lainnya. Di sini, kita memberikan judul "I Am Flower" yang berwarna putih (`color: Colors.white`) dan memberikan latar belakang warna biru kelabu (`backgroundColor: Colors.blueGrey`).

Colors.blueGrey)).

- ``body``: Ini adalah bagian dari ``Scaffold`` yang menampilkan konten utama dari halaman. Di sini, kita menggunakan widget ``Center`` untuk mengatur konten di tengah layar. Di dalam ``Center``, kita menampilkan sebuah gambar menggunakan widget ``Image`` yang memuat gambar dari internet melalui ``NetworkImage``.



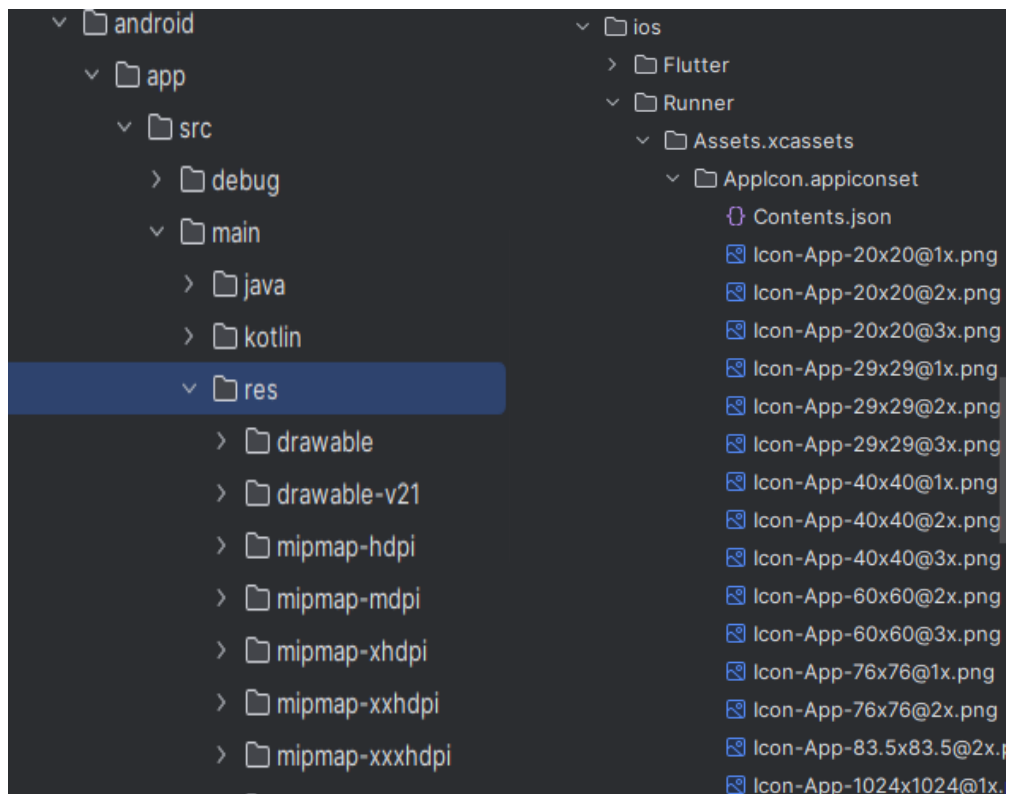
- Kita juga dapat menampilkan asset gambar tanpa metode `NetworkImage` dengan memasukan file gambar pada direktori images agar dapat menghemat bandwidth

```
49
50 # For information on the generic Dart part of this file, see the
51 # following page: https://dart.dev/tools/pub/pubspec
52
53 # The following section is specific to Flutter packages.
54 flutter:
55   uses-material-design: true
56   assets:
57     - images/owl_png.png
58
59
60
61 # An image asset can refer to one or more resolution-specific "variants", see
62 # https://flutter.dev/assets-and-images/#resolution-aware
63
64 # For details regarding adding assets from package dependencies, see
65 # https://flutter.dev/assets-and-images/#from-packages
66
67 # To add custom fonts to your application, add a fonts section here,
68 # in this "flutter" section. Each entry in this list should have a
```

- Tidak lupa untuk memkonfigurasi file `pubspec.yaml` jika ingin menampilkan file gambar dari direktori images
- ``backgroundColor: Colors.green,``: Ini adalah properti dari ``Scaffold`` yang menetapkan warna latar belakang untuk seluruh halaman menjadi hijau.



- Kode ini secara keseluruhan menciptakan aplikasi sederhana yang menampilkan gambar seekor burung hantu di tengah layar dengan judul "I Am Flower" di AppBar, dan latar belakang hijau.



- Anda juga dapat mengatur Icon aplikasi dengan merubah asset pada direktori ini, dengan cara mengupload file asset anda pada web [App Icon Generator](#) agar file asset anda siap pakai.

## B. Diagram

