

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :

Ilham Lii Assidaq

2311104068

Asisten Praktikum :

Yoga Eka Pratama

Zulfa Mustafa Akhyar Iswahyudi

Dosen Pengampu :

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

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2024

TUGAS PENDAHULUAN

1. SOAL

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.

Source Code

```
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(
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      title: 'Tugas Pendahuluan 09',
      theme: ThemeData(
        useMaterial3: true,
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(
          seedColor: const Color.fromARGB(255, 255, 255, 255),
        ),
      ),
      home: const ImagePickerPage(),
    );
  }
}

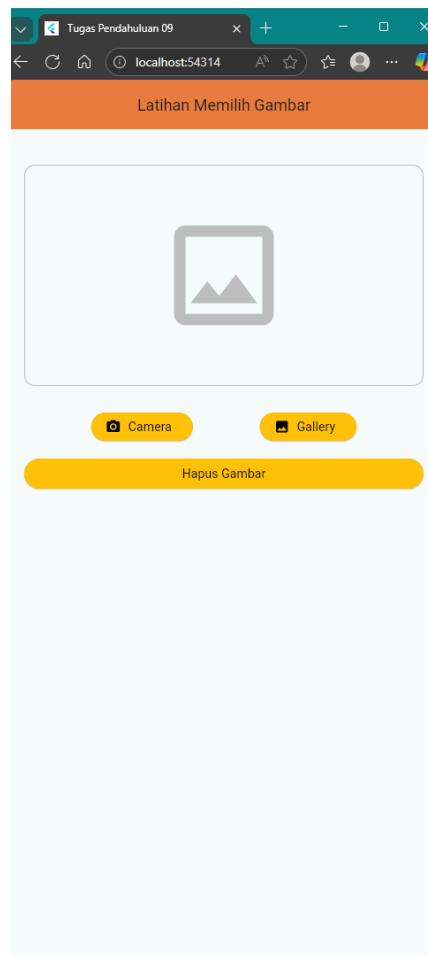
class ImagePickerPage extends StatelessWidget {
  const ImagePickerPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text(
          'Latihan Memilih Gambar',
          style: TextStyle(fontSize: 18, fontWeight: FontWeight.w500),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```
centerTitle: true,
backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 233, 124, 60),
),
body: Padding(
  padding: const EdgeInsets.all(20.0),
  child: Column(
    children: [
      const SizedBox(height: 20),
      Container(
        width: double.infinity,
        height: 250,
        decoration: BoxDecoration(
          border: Border.all(color: Colors.grey.shade400),
          borderRadius: BorderRadius.circular(12),
        ),
        child: Icon(
          Icons.image_outlined,
          size: 150,
          color: Colors.grey[400],
        ),
      ),
      const SizedBox(height: 30),
      Row(
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
        children: [
          ElevatedButton.icon(
            onPressed: () {},
            icon: const Icon(Icons.camera_alt),
            label: const Text('Camera'),
            style: ElevatedButton.styleFrom(
              backgroundColor: Colors.amber,
              foregroundColor: Colors.black,
            ),
          ),
          ElevatedButton.icon(
            onPressed: () {},
            icon: const Icon(Icons.image),
            label: const Text('Gallery'),
            style: ElevatedButton.styleFrom(
              backgroundColor: Colors.amber,
              foregroundColor: Colors.black,
            ),
          ),
        ],
      ),
      const SizedBox(height: 20),
      SizedBox(
        width: double.infinity,
```

```
        child: ElevatedButton(
          onPressed: () {},
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: Colors.amber,
            foregroundColor: Colors.black,
            padding: const EdgeInsets.symmetric(vertical: 15),
          ),
          child: const Text('Hapus Gambar'),
        ),
      ),
    ],
  ),
),
),
);
}
}
```

Screenshot



Secara teknis, aplikasi ini menggunakan Container dengan dekorasi garis tepi dan radius untuk menciptakan area placeholder gambar yang memuat Icons.image_outlined sebagai representasi visual utama. Di bawah area tersebut, terdapat widget Row yang menyusun dua ElevatedButton.icon secara sejajar untuk opsi akses kamera dan galeri, serta sebuah tombol lebar penuh untuk fungsi menghapus gambar guna memberikan kontrol penuh kepada pengguna. Penggunaan skema warna amber pada tombol dan jingga pada AppBar memberikan kontras visual yang jelas, sementara pengaturan padding dan spacing menggunakan SizedBox memastikan antarmuka tetap rapi, ergonomis, dan mudah dipahami sesuai dengan tujuan latihan pemrograman antarmuka.