# Praktikum 3

# Flutter Layout Part 2



## TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa dapat membuat tampilan aplikasi mobile dengan flutter!

## DASAR TEORI

Dalam praktikum ini kita akan melanjutkan aplikasi yang sebelumnya telah dibuat yaitu katalog tempat wisata. Pada praktikum kali ini akan ditambahkan halaman utama yang menampilkan list tempat wisata dengan ListView. Berikut adalah Widget Tree untuk halaman MainScreen:

Timeline

Description automatically generated

## TUGAS PENDAHULUAN

1. Pelajari Widget yang ada pada Flutter!
2. Tuliskan contoh Widget pada flutter beserta contoh kode programnya!

## PERCOBAAN

### Percobaan 1 : Tampilan 1 (Judul)

Pada percobaan 1 ini kita akan mencoba untuk menampilkan sebuah halaman dengan Text sebagai judul seperti gambar berikut:

Untuk menampilkan tampilan tersebut kita membutuhkan beberapa Widget seperti Container, Column, dan Text. Mari kita ikuti langkah-langkah berikut:

Langkah Percobaan:

1. Buat berkas baru main\_screen.dart lalu buat widget untuk halaman MainScreen.

Text

Description automatically generated

1. Pada MainScreen tambahkan AppBar untuk judul halaman.

Text

Description automatically generated

1. Untuk menampilkan list tempat wisata kita akan menggunakan widget card. Widget ini adalah widget material design yang menghasilkan tampilan seperti kartu dengan ujung yang membulat dan bayangan di belakang. Kita akan menuliskan widget card ini pada method terpisah agar lebih mudah untuk dimaintenance, yaitu method listItem():

Text

Description automatically generated

1. Selanjutnya tambahkan Row dengan CrossAxisAlignment.start untuk menampung informasi:

Text

Description automatically generated

1. Selanjutnya kita tambahkan dua buah Expanded di dalam Row. Expanded 1 untuk menampung Image, Expanded ke 2 menampung Text:

Text

Description automatically generated

1. Selanjutnya kita tambahkan beberapa widget di dalam Column yang berada di dalam Expanded kedua:

Text

Description automatically generated

1. Selanjutnya kita tambahkan Widget InkWell yang menyediakan parameter onTap agar item bisa di klik dan berpindah ke halaman DetailScreen:

Text

Description automatically generated

1. Selanjutnya tambahkan Navigator parameter dalam onTap:

Text

Description automatically generated

1. Setelah langkah 9 selesai maka halaman akan berpindah ke DetailScreen saat list item di klik.
2. Selanjutnya kita buat model untuk tempat wisata. Buatlah folder baru dengan nama **model** pada folder **lib** > **model**. Kemudian buatlah file dart baru di dalam folder model.

Text

Description automatically generated

1. Tuliskan kode program berikut dalam tourism\_place.dart

Text

Description automatically generated

1. Tambahkan Array berikut untuk penyimpanan data sementara, agar dapat ditampilkan dalam list dan DetailScreen. Tambahkan kode program berikut dalam file tourism\_place.dart bagian paling bawah diluar class TourismPlace:

var tourismPlaceList = [  
 TourismPlace(  
 name: 'Surabaya Submarine Monument',  
 location: 'Jl Pemuda',  
 imageAsset: 'assets/images/submarine.jpg',  
 ),  
 TourismPlace(  
 name: 'Kelenteng Sanggar Agung',  
 location: 'Kenjeran',  
 imageAsset: 'assets/images/klenteng.jpg',  
 ),  
 TourismPlace(  
 name: 'House of Sampoerna',  
 location: 'Krembangan Utara',  
 imageAsset: 'assets/images/sampoerna.jpg',  
 ),  
 TourismPlace(  
 name: 'Tugu Pahlawan',  
 location: 'Alun-alun contong',  
 imageAsset: 'assets/images/pahlawan.jpg',  
 ),  
 TourismPlace(  
 name: 'Patung Suro Boyo',  
 location: 'Wonokromo',  
 imageAsset: 'assets/images/sby.jpg',  
 ),  
];

1. Tambahkan ListView.builder:

Text

Description automatically generated

1. Tambahkan parameter input pada method listItem(). Kemudian ubahlah Image.asset(), Text name, dan Text location:

Text

Description automatically generated

1. Ubahlah isi Image.asset pada baris ke 38, Text pada baris ke 49, dan Text pada baris 55
2. Tambahkan juga required parameter pada class DetailScreen

Text

Description automatically generated

1. Kemudian ubahlah Image.asset pada baris ke 16 dan Text pada baris ke 20
2. Setelah selesai menambahkan kode program tersebut maka hasil running program akan seperti berikut:

Graphical user interface, application

Description automatically generated Text, letter

Description automatically generated Text

Description automatically generated with medium confidence A picture containing text, transport, aircraft, airplane

Description automatically generated

## LATIHAN

1. Tambahkan data tempat wisata agar list tempat wisata semakin banyak!

## TUGAS

1. Buatlah Text deskripsi, keterangan hari buka, jam buka, harga tiket, serta galery foto menjadi dinamis sesuai data yang tersimpan dalam Array.

## LAPORAN RESMI

Kumpulkan hasil Percobaan, Latihan dan Tugas di atas dan tambahkan analisa untuk tiap percobaan, latihan, dan tugas yang telah dibuat.