

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL VII
NAVIGASI DAN NOTIFIKASI**



Disusun Oleh :

Nadia Putri Rahmانيar / 2211104012

S1SE0601

Asisten Praktikum :

Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru

Aisyah Hasna Aulia

Dosen Pengampu :

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

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY

PURWOKERTO 2024

TUGAS PENDAHULUAN

A. SOAL NOMOR 1

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 main.dart

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:image_picker/image_picker.dart';
3 import 'dart:io';
4
5 void main() {
6   runApp(MyApp());
7 }
8
9 class MyApp extends StatelessWidget {
10   @override
11   Widget build(BuildContext context) {
12     return MaterialApp(
13       debugShowCheckedModeBanner: false,
14       title: 'Latihan Memilih Gambar',
15       theme: ThemeData(
16         primarySwatch: Colors.yellow,
17       ),
18       home: HalamanPilihGambar(),
19     );
20   }
21 }
22
23 class HalamanPilihGambar extends StatefulWidget {
24   @override
25   _HalamanPilihGambarState createState() => _HalamanPilihGambarState();
26 }
27
28 class _HalamanPilihGambarState extends State<HalamanPilihGambar> {
29   File? _gambar;
30   final ImagePicker _picker = ImagePicker();
31
32   Future<void> _pilihGambarDariGaleri() async {
33     final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.gallery);
34     setState(() {
35       if (pickedFile != null) {
36         _gambar = File(pickedFile.path);
37       }
38     });
39   }
40 }
```

```

37     }
38   });
39 }
40
41 Future<void> _pilihGambarDariKamera() async {
42   final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.camera);
43   setState(() {
44     if (pickedFile != null) {
45       _gambar = File(pickedFile.path);
46     }
47   });
48 }
49
50 void _hapusGambar() {
51   setState(() {
52     _gambar = null;
53   });
54 }
55
56 @override
57 Widget build(BuildContext context) {
58   return Scaffold(
59     appBar: AppBar(
60       title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
61       backgroundColor: Colors.yellow,
62       centerTitle: true,
63     ),
64     body: Center(
65       child: Column(
66         mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
67         children: <Widget>[
68           Container(
69             width: 300,
70             height: 300,
71             decoration: BoxDecoration(
72               border: Border.all(color: Colors.grey),
73               borderRadius: BorderRadius.circular(8),
74             ),
75             child: _gambar != null

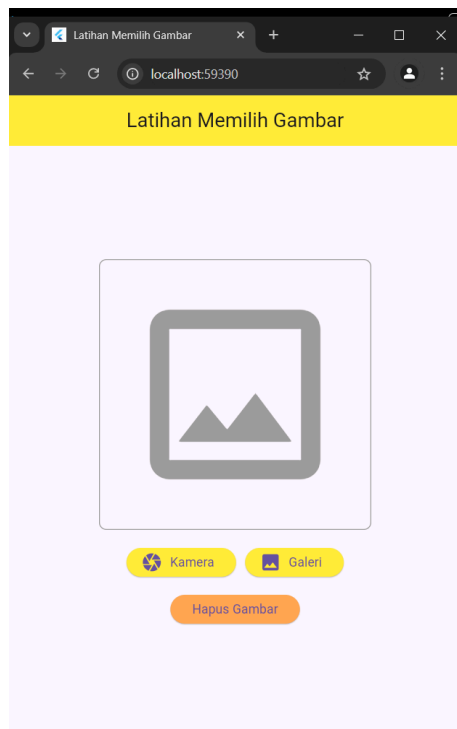
```

```

75         child: _gambar != null
76           ? Image.file(_gambar!, fit: BoxFit.cover)
77           : Icon(Icons.image_outlined, size: 250, color: Colors.grey),
78       ),
79       SizedBox(height: 20),
80       Row(
81         mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
82         children: [
83           ElevatedButton.icon(
84             onPressed: _pilihGambarDariKamera,
85             icon: Icon(Icons.camera),
86             label: Text('Kamera'),
87             style:
88               ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.yellow),
89           ),
90           SizedBox(width: 10),
91           ElevatedButton.icon(
92             onPressed: _pilihGambarDariGaleri,
93             icon: Icon(Icons.photo),
94             label: Text('Galeri'),
95             style:
96               ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.yellow),
97           ),
98         ],
99       ),
100      SizedBox(height: 20),
101      ElevatedButton(
102        onPressed: _hapusGambar,
103        child: Text('Hapus Gambar'),
104        style: ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: const Color.FromARGB(255, 255, 167, 84)),
105      ),
106    ],
107  ),
108 ),
109 );
110 }
111 }
112

```

Screenshot Output



Deskripsi Program

Kode di atas digunakan untuk membuat aplikasi Flutter sederhana yang memungkinkan pengguna memilih gambar dari kamera atau galeri, menampilkannya, dan menghapusnya jika diinginkan. Berikut adalah fitur utama yang telah dibuat:

- **Judul Halaman:** AppBar dengan teks "Latihan Memilih Gambar" yang berada di tengah, dengan latar belakang berwarna.
- **Tempat Gambar:** Container untuk menampilkan gambar yang dipilih. Jika tidak ada gambar, maka ikon default (Icons.image_outlined) akan ditampilkan.
- **Pilih Gambar dari Kamera/Galeri:** Tombol "Kamera" dan "Galeri" menggunakan ImagePicker untuk membuka kamera atau galeri, kemudian menampilkan gambar yang dipilih.
- **Hapus Gambar:** Tombol "Hapus Gambar" untuk menghapus gambar yang sedang ditampilkan.