

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IV
ANTARMUKA PENGGUNA**



Disusun Oleh :

Nadia Putri Rahmaniar / 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 tampilan aplikasi sederhana dalam flutter yang menampilkan deskripsi rekomendasi tempat wisata dengan mengimplementasikan widget dasar

Detail Tugas:

- AppBar: Buatlah sebuah AppBar dengan judul "Rekomendasi Wisata".
- Text: Di tengah layar, tambahkan widget Text dengan pesan "**Nama Tempat Wisata**".
- Image: Tambahkan gambar dari internet di bawah teks tersebut menggunakan widget Image.network.
- Text: Dibawah gambar, tambahkan deskripsi dari tempat wisata
- Button: Tambahkan tombol di bawah gambar dengan label "Kunjungi Tempat".

Contoh Output



Source code

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

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      home: BaturadenPage(),
    );
  }
}

class BaturadenPage extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text("Rekomendasi Wisata"),
        centerTitle: true,
        backgroundColor: Colors.deepPurple[600],
        titleTextStyle: TextStyle(
          color: Colors.white,
          fontSize: 20,
        ),
      ),
      body: Padding(
        padding: const EdgeInsets.all(16.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            Text(
              'Limpakuwus',
              style: TextStyle(
                fontSize: 24,
                fontWeight: FontWeight.bold,
              ),
            ),
            SizedBox(height: 16),
            Container(
              height: 150,
              width: 300,
```

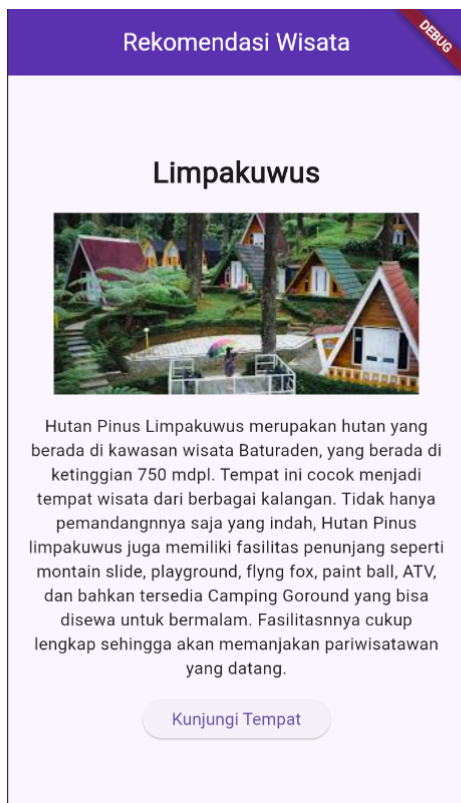
```

        child: Image.network(
          'https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/0x0/webp/photo/p3/27/2024/02/06/Wisata-Hutan-Pinus-Limpakuwus-Banyumas-4032453637.jpg',
          fit: BoxFit.cover,
        ),
      ),
      SizedBox(height: 16),
      Text(
        'Hutan Pinus Limpakuwus merupakan hutan yang berada di kawasan wisata Baturaden, yang berada di ketinggian 750 mdpl. Tempat ini cocok menjadi tempat wisata dari berbagai kalangan. Tidak hanya pemandangannya saja yang indah, Hutan Pinus limpakuwus juga memiliki fasilitas penunjang seperti montain slide, playground, flyng fox, paint ball, ATV, dan bahkan tersedia Camping Goround yang bisa disewa untuk bermalam. Fasilitasnya cukup lengkap sehingga akan memanjakan pariwisataawan yang datang.',
        textAlign: TextAlign.center,
        style: TextStyle(fontSize: 14),
      ),
      SizedBox(height: 16),
      ElevatedButton(
        onPressed: () {

        },
        child: Text("Kunjungi Tempat"),
      ),
    ],
  ),
),
);
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Program Flutter di atas adalah sebuah halaman sederhana untuk rekomendasi wisata "Limpakuwus". Cara kerjanya dimulai dengan menjalankan fungsi `main()` yang memanggil `MyApp`, yang kemudian menampilkan halaman `Limpakuwus Page`. Halaman ini memanfaatkan beberapa widget dasar Flutter seperti `AppBar`, `Text`, `Image`, dan `Button`. Setiap widget memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. `AppBar` (selalu berada di bagian atas layar, digunakan sebagai judul aplikasi) :
 - **Title**: menampilkan teks "Rekomendasi Wisata".
 - **centerTitle**: mengatur agar judul berada di tengah.
 - **backgroundColor**: memberikan warna latar belakang pada `AppBar` dengan `Colors.purpleAccent`.
2. `Text`
 - **Style**: mengatur teks, mulai dari `fontSize` dan `fontWeight` (mengatur ukuran font teks menjadi 14.)
 - **textAlign**: mengatur agar teks berada di tengah menggunakan `TextAlign.center`.
3. `Image.network` (digunakan untuk menampilkan gambar dari URL yang telah diinput) :
 - **fit: BoxFit.cover**: mengatur gambar agar memenuhi ukuran container.
 - **height**: mengatur tinggi gambar menjadi 150.
 - **width**: mengatur lebar gambar menjadi 300.

4. Button :

- **Child**: digunakan untuk menambahkan teks di dalam tombol yaitu "Kunjungi Tempat".
- **onPressed**: fungsi yang menangani aksi ketika tombol ditekan oleh pengguna.