

**TUGAS PENDAHULUAN  
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERA**

**MODUL IV  
ANTARMUKA PENGGUNA**



**Disusun Oleh :  
Namirah Salsabila / 2211104087  
SE0601**

**Asisten Praktikum :  
Ayu Susilowati  
Noviana Rizki Anisa Putri**

**Dosen Pengampu :  
Yudha Islam Sulistya, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO  
2024**

## TUGAS PENDAHULUAN

### A. SOAL NOMOR 1

#### Soal Studi Case

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".

#### Sourcecode

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

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

class WisataApp extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Rekomendasi Wisata',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
      ),
      home: Wisata(),
    );
  }
}

class Wisata extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: const Color.fromARGB(255, 11, 178, 255),
        title: Align(
          alignment: Alignment.center,
          child: Text(
            "Rekomendasi Wisata",
          ),
        ),
      ),
      body: Padding(
        padding: const EdgeInsets.all(16.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
```

```

        Text(
          'Pantai Anyer',
          style: TextStyle(
            fontSize: 24,
            fontWeight: FontWeight.bold,
          ),
        ),
        SizedBox(height: 16),
        Image.network(
          'https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/750x500/webp/photo/pl/945/2023/11/03/Screenshot_2023_1103_212946-2909976863.jpg',
          height: 200,
          width: 300,
          fit: BoxFit.cover,
        ),
        SizedBox(height: 16),
        Text(
          'Pantai Anyer terletak di Provinsi Banten dan menjadi salah satu destinasi wisata populer di Indonesia. Pantai ini terkenal dengan pasir putihnya yang halus serta pemandangan matahari terbenam yang menakjubkan. Selain itu, wisatawan dapat menikmati berbagai aktivitas seperti berenang, bermain jet ski, dan berperahu.',
          style: TextStyle(fontSize: 16),
          textAlign: TextAlign.center,
        ),
        SizedBox(height: 16),
        ElevatedButton(
          onPressed: () {
            // Aksi ketika tombol ditekan
          },
          child: Text('Kunjungi Tempat'),
        ),
      ],
    ),
  ),
);
}
}

```

## Screenshoot Output

### Pantai Anyer



Pantai Anyer terletak di Provinsi Banten dan menjadi salah satu destinasi wisata populer di Indonesia. Pantai ini terkenal dengan pasir putihnya yang halus serta pemandangan matahari terbenam yang menakjubkan. Selain itu, wisatawan dapat menikmati berbagai aktivitas seperti berenang, bermain jet ski, dan berperahu.

Kunjungi Tempat

### Deskripsi Program

Proyek ini adalah aplikasi Flutter sederhana yang dibuat untuk memperkenalkan tempat wisata “Pantai Anyer” dengan tampilan yang mudah dipahami dan digunakan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Flutter, sebuah framework yang memudahkan pembuatan aplikasi untuk Android dan iOS secara efisien. Dalam aplikasi ini, tampilan utamanya terdiri dari beberapa elemen seperti AppBar, teks, gambar, deskripsi, dan tombol yang dirancang agar pengguna bisa melakukan aksi lebih lanjut. Dengan widget seperti Scaffold, Column, Image.network, dan ElevatedButton, aplikasi ini bisa menampilkan informasi wisata dengan rapi dan mudah diakses.

## B. SOAL NOMOR 2

Berisi source code dan output dari kegiatan praktikum yang telah dilaksanakan.

Source Code diberi penjelasan maka akan menjadi nilai ++

### 1. Soal Studi Case

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

#### Sourcecode

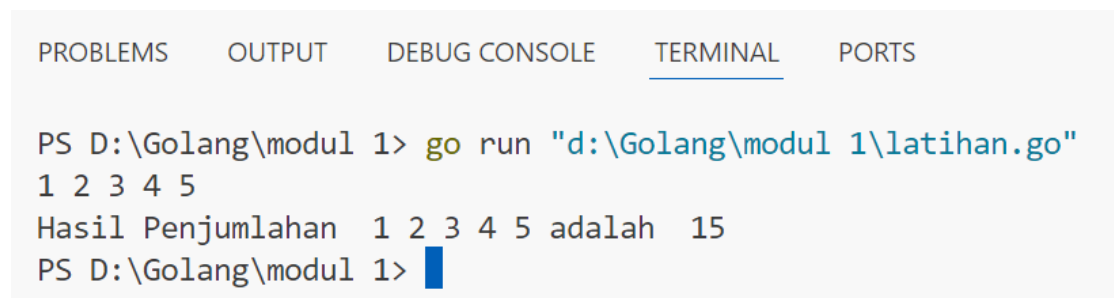
```
package main

import (
    "fmt"
)

func main(){
    var a,b,c,d,e int
    var hasil int
    fmt.Scanln(&a, &b, &c, &d, &e)

    hasil = a+b+c+d+e
    fmt.Println("Hasil Penjumlahan ",a,b,c,d,e, "adalah ",hasil)
}
```

#### Screenshoot Output

The screenshot shows a terminal window with tabs for PROBLEMS, OUTPUT, DEBUG CONSOLE, TERMINAL, and PORTS. The TERMINAL tab is active. The prompt is 'PS D:\Golang\modul 1>'. The user enters 'go run "d:\Golang\modul 1\latihan.go"'. The output is '1 2 3 4 5' on the next line, followed by 'Hasil Penjumlahan 1 2 3 4 5 adalah 15' on the next line. The prompt 'PS D:\Golang\modul 1>' is shown again with a blue cursor.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

PS D:\Golang\modul 1> go run "d:\Golang\modul 1\latihan.go"
1 2 3 4 5
Hasil Penjumlahan 1 2 3 4 5 adalah 15
PS D:\Golang\modul 1> █
```

#### Deskripsi Program

(deskripsikan program apa yang dibuat, memakai algoritma, dan cara kerja program sampai ke output yang dihasilkan dengan bahasa sendiri) **minimal 5 kalimat.**