

**LAPORAN UTS MOBILE PROGRAMMING**  
**APLIKASI REKOMENDASI WISATA INDONESIA**



Nama : Nida Rahmatina  
NIM : 230605110080  
Kelas : Teori D

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**GANJIL 2025/2026**

## **I. Pendahuluan**

Aplikasi “Wisata Indonesia” merupakan sebuah aplikasi mobile berbasis Flutter yang dikembangkan untuk memberikan informasi mengenai berbagai destinasi wisata yang ada di Indonesia. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat melihat daftar tempat wisata beserta deskripsi singkat, lokasi, dan gambar pendukung yang menarik. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan berwarna cerah dan interaktif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan serta menggambarkan semangat pariwisata Indonesia yang penuh warna dan keindahan alam.

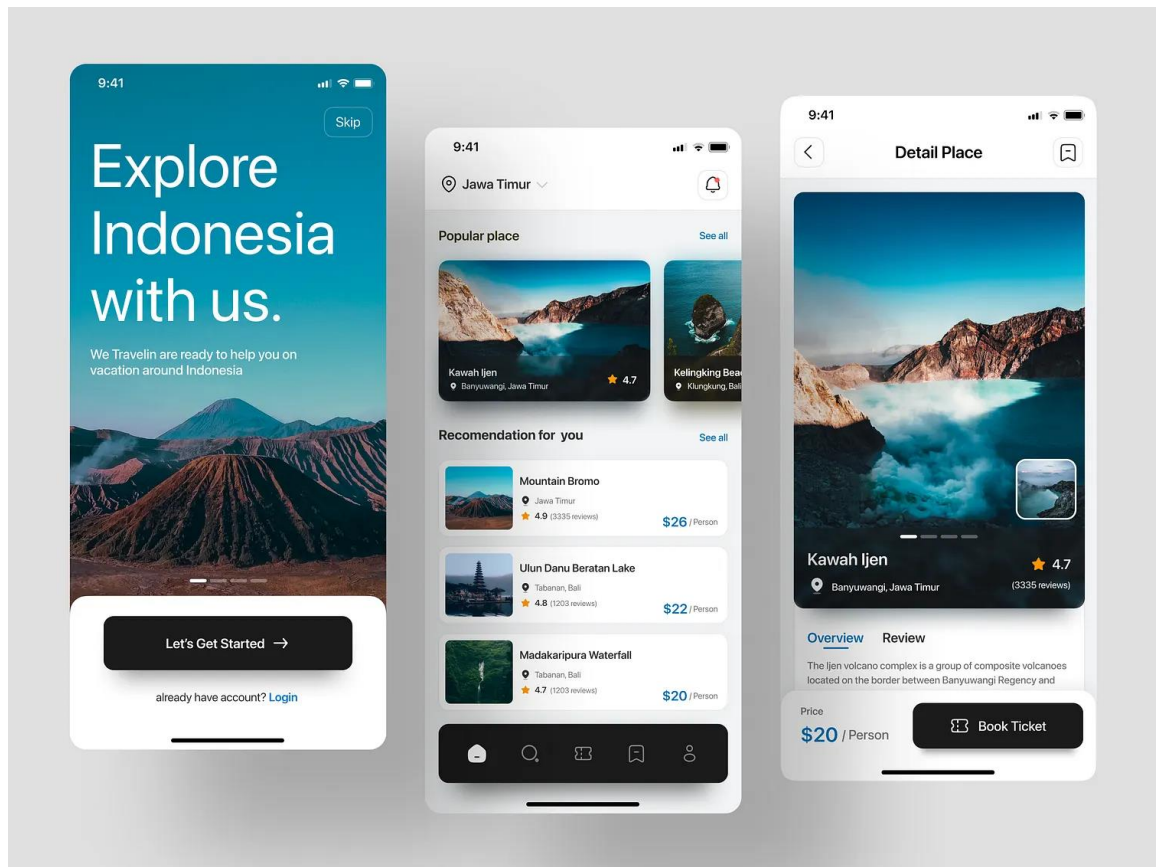
Pemilihan tema wisata Indonesia didasari oleh besarnya potensi sektor pariwisata nasional yang memiliki beragam daya tarik, baik alam, budaya, maupun kuliner. Meskipun demikian, banyak destinasi wisata yang masih kurang dikenal karena keterbatasan media informasi digital yang menarik dan mudah diakses. Oleh sebab itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana promosi digital yang membantu masyarakat menemukan informasi mengenai tempat-tempat wisata di berbagai daerah Indonesia, sekaligus meningkatkan minat masyarakat untuk berwisata di dalam negeri.

Selain itu, pengembangan aplikasi ini memiliki relevansi yang kuat terhadap perkembangan teknologi aplikasi mobile saat ini. Masyarakat modern cenderung mengandalkan perangkat mobile untuk mencari informasi secara cepat dan praktis, termasuk dalam merencanakan perjalanan wisata. Melalui proyek ini, dikembangkan sebuah aplikasi yang tidak hanya menampilkan data wisata menggunakan data dummy lokal (JSON), tetapi juga menerapkan berbagai konsep penting dalam Flutter, seperti pengaturan layout yang responsif, penggunaan widget untuk komponen UI, dan navigasi antar halaman yang efisien.

Dengan demikian, proyek aplikasi “Wisata Indonesia” tidak hanya bermanfaat dalam memberikan informasi kepada pengguna, tetapi juga menjadi media pembelajaran dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi pengembangan aplikasi mobile modern. Aplikasi ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi ke API wisata atau database online, sehingga dapat menampilkan data yang lebih dinamis dan real-time di masa mendatang.

## **II. Perancangan Antarmuka (UI Design)**

## Referensi Desain



### 1. Halaman Masuk

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal yang menyambut pengguna dan memperkenalkan tujuan utama aplikasi. Halaman ini menampilkan foto latar belakang pemandangan alam Indonesia untuk menonjolkan keindahan destinasi wisata. Di atas gambar terdapat teks ajakan “Explore Indonesia with us.” dengan font besar, tebal, dan berwarna putih agar kontras dengan latar belakang. Di bawahnya, ada teks deskriptif pendek yang memberikan penjelasan singkat tentang fungsi aplikasi. Selain itu, terdapat tombol “Mari Kita Mulai” berwarna hitam yang berfungsi untuk melanjutkan ke halaman home.

### 2. Halaman Home

Desain antarmuka halaman ini mengusung konsep bersih, intuitif, dan informatif, dengan aksen abu kebiruan (blue-grey) pada ikon dan elemen interaktif agar terlihat konsisten dengan tema aplikasi. Di bagian atas terdapat judul “Jelajahi Indonesia” yang memperkuat identitas aplikasi, diikuti oleh kolom pencarian agar pengguna dapat

menemukan destinasi atau kota dengan cepat. Tepat di bawahnya, terdapat empat ikon utama — Destinasi, Tiket, Rencana, dan Transportasi — yang ditampilkan dalam bentuk tombol bundar sederhana untuk memudahkan akses ke fitur penting aplikasi.

Selanjutnya, bagian “Wisata Populer” dan “Wisata Terbaru” menampilkan daftar destinasi dengan foto, nama tempat, dan lokasi. Setiap kartu wisata dirancang dengan sudut melengkung dan bayangan lembut untuk memberi kesan modern serta memperjelas hierarki visual. Tombol “Lihat Info” pada setiap kartu juga membantu pengguna mengakses detail lebih lanjut dengan mudah.

### 3. Halaman Daftar Wisata

Berfungsi untuk menampilkan seluruh destinasi wisata yang tersedia di aplikasi secara lengkap. Desain antarmukanya menggunakan halaman utama dengan warna latar putih untuk menjaga keterbacaan serta AppBar biru keabu-abuan (blue-grey) di bagian atas yang memuat judul “Daftar Semua”. Setiap destinasi ditampilkan dalam bentuk kartu informasi (card) dengan foto destinasi beresolusi tinggi di sisi kiri, diikuti teks nama tempat, lokasi, serta kategori seperti Pantai, Gunung, Budaya, dan Alam. Kartu menggunakan sudut melengkung dan bayangan lembut (soft shadow). Selain itu, terdapat tombol “Lihat Info” di setiap kartu yang memungkinkan pengguna membuka halaman detail destinasi.

### 4. Halaman Detail Wisata

Halaman ini menggunakan warna utama biru keabu-abuan pada bagian header dan warna putih pada latar belakang konten menonjolkan keterbacaan teks dan elemen visual lainnya. Elemen ikon seperti lokasi, tiket, dan durasi menggunakan gaya yang sederhana, sehingga pengguna dapat mengenali fungsi setiap bagian dengan cepat. Dari segi tata letak (layout), informasi disusun secara vertikal, dimulai dari gambar destinasi sebagai elemen visual utama di bagian atas, diikuti oleh nama tempat, lokasi, deskripsi, hingga informasi wisata dan tombol aksi. Selain itu, tombol “Pesan Tiket Sekarang” dirancang dengan warna hitam dan bentuk rounded.

### 5. Halaman Rencana

Halaman Rencana Perjalanan menggunakan warna biru keabu-abuan pada bagian header. Latar belakang berwarna putih polos memberikan kesan bersih dan

memperjelas elemen interaktif di dalam halaman. Elemen tombol “Tambah rencana baru” ditempatkan di bagian atas dengan desain border halus dan ikon plus (+) yang intuitif, membantu pengguna langsung memahami fungsinya tanpa perlu panduan tambahan. Tipografi sans-serif tetap digunakan untuk menjaga keterbacaan dan kesan modern. Pesan teks di bagian tengah layar — “Belum ada rencana perjalanan. Tambahkan rencana terlebih dahulu.” — ditampilkan dengan warna abu-abu muda agar tidak terlalu dominan namun tetap informatif.

#### 6. Halaman Ticket

Desain antarmuka menggunakan warna utama biru keabu-abuan pada header. Latar belakang abu-abu muda memberikan kontras lembut terhadap kartu putih di tengah layar yang berisi formulir pemesanan. Elemen form input seperti Nama Lengkap, Nama Destinasi, dan Jumlah Tiket ditampilkan dalam bentuk kotak isian berwarna biru muda dengan ikon pendukung (user, lokasi, tiket) untuk memperjelas fungsi setiap kolom. Desain ini mengikuti prinsip clarity dan affordance, di mana pengguna langsung memahami bahwa kolom tersebut dapat diisi. Tipografi sans-serif digunakan untuk mempertahankan kesan modern dan keterbacaan. Tombol aksi “Pesan Sekarang” ditempatkan di bagian bawah kartu dengan warna biru gelap yang kontras, dilengkapi ikon keranjang belanja

#### 7. Halaman Transportasi

Desain antarmuka menggunakan warna biru keabu-abuan pada sementara latar belakang berwarna putih. Setiap jenis transportasi seperti Sewa Mobil, Bus Pariwisata, Sepeda Motor, Transportasi Online, dan Kereta Wisata ditampilkan dalam kartu (card) dengan sudut membulat (rounded corners). Masing-masing kartu dilengkapi ikon representatif di sisi kiri, memberikan petunjuk visual yang cepat dikenali tanpa harus membaca keseluruhan teks. Dari segi tipografi, halaman ini menggunakan huruf sans-serif berwarna gelap untuk judul transportasi dan abu-abu muda untuk deskripsi. Tata letak (layout) disusun secara vertikal dan simetris, memanfaatkan ruang kosong (white space) untuk menciptakan keseimbangan visual dan kenyamanan saat menggulir (scroll). Pesan tambahan di bagian bawah halaman menggunakan kartu informatif berikon “i”, memberikan konteks tambahan tanpa mengganggu fokus utama pengguna.

### III. Implementasi Program

## 1. Struktur Halaman (Routes) dan Main

```
class AppRoutes {
  static const onboarding = '/onboarding';
  static const home = '/';
  static const placeList = '/places';
  static const placeDetail = '/place_detail';
  static const ticketPage = '/ticket';
  static const transportPage = '/transport';
  static const rencanaPage = '/rencana';
}
```

Kelas AppRoutes berfungsi sebagai penyimpanan pusat (konstanta) untuk semua nama jalur navigasi (routes) yang digunakan di aplikasi. Dengan pendekatan ini, setiap halaman dalam aplikasi dapat dipanggil melalui nama rute yang konsisten dan mudah dikelola. Setiap konstanta di dalam kelas ini merepresentasikan satu halaman atau fitur tertentu. Misalnya, home ('/') digunakan sebagai rute utama yang mengarah ke halaman beranda (HomePage), placeList ('/places') mengarah ke halaman daftar wisata berdasarkan kategori, dan placeDetail ('/place\_detail') digunakan untuk menampilkan detail informasi suatu tempat wisata. Sementara itu, ticketPage, transportPage, dan rencanaPage masing-masing mengarahkan ke halaman tiket, transportasi, dan rencana perjalanan.

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Wisata Indonesia',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.orange,
        scaffoldBackgroundColor: Colors.lightBlue[50],
        appBarTheme: const AppBarTheme(background-color: Colors.orangeAccent),
      ), // ThemeData
      initialRoute: AppRoutes.onboarding,
      routes: {
        AppRoutes.onboarding: (context) => const OnboardingPage(),
        AppRoutes.home: (context) => const HomePage(),
        AppRoutes.placeList: (context) {
          final cat = ModalRoute.of(context)!.settings.arguments as String;
          return DaftarWisataPage(category: cat);
        },
        AppRoutes.placeDetail: (context) {
          final place = ModalRoute.of(context)!.settings.arguments as Place;
          return DetailWisataPage(place: place);
        },
        AppRoutes.ticketPage: (context) => const TicketPage(),
        AppRoutes.transportPage: (context) => const TransportasiPage(),
        AppRoutes.rencanaPage: (context) => const RencanaPage(),
      },
    ); // MaterialApp
  }
}
```

Dalam file main.dart, navigasi antarhalaman diatur menggunakan properti routes dalam MaterialApp. Setiap entri pada routes memetakan nama rute (route name) yang didefinisikan di AppRoutes ke halaman tertentu yang akan ditampilkan. Misalnya,

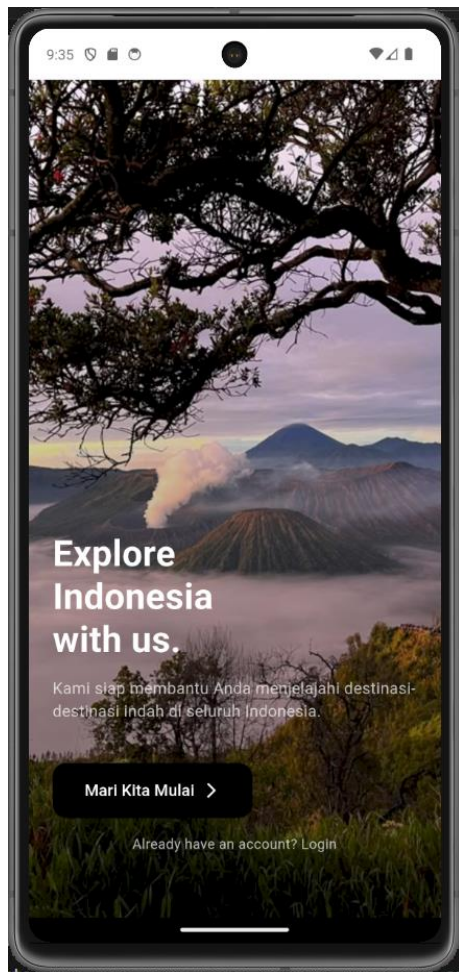
AppRoutes.home mengarahkan ke HomePage(), sementara AppRoutes.ticketPage menuju ke TicketPage(). Dengan cara ini, aplikasi dapat berpindah antarhalaman menggunakan perintah seperti Navigator.pushNamed(context, AppRoutes.home). Selain itu, ada juga pengiriman data antarhalaman, seperti pada placeList dan placeDetail, yang menerima argumen melalui ModalRoute.of(context)!.settings.arguments.

## 2. Halaman Masuk

Cuplikan Code

```
// 122 KURSUS GIGI KEMUKA
Padding(
  padding: const EdgeInsets.all(24.0),
  child: Column(
    crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
    children: [
      const Spacer(),
      const Text(
        'Explore\nIndonesia\nwith us.',
        style: TextStyle(
          fontSize: 36,
          color: Colors.white,
          fontWeight: FontWeight.bold,
          height: 1.2,
        ), // TextStyle
      ), // Text
      const SizedBox(height: 16),
      const Text(
        'Kami siap membantu Anda menjelajahi destinasi-destinasi indah di seluruh Indonesia.',
        style: TextStyle(
          color: Colors.white70,
          fontSize: 16,
        ), // TextStyle
      ), // Text
      const SizedBox(height: 40),
      ElevatedButton(
        style: ElevatedButton.styleFrom(
          backgroundColor: Colors.black,
          padding: const EdgeInsets.symmetric(
            horizontal: 32,
            vertical: 16,
          ), // EdgeInsets.symmetric
          shape: RoundedRectangleBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(14),
          ), // RoundedRectangleBorder
        ),
        onPressed: () {
          Navigator.pushReplacementNamed(context, AppRoutes.home);
        },
      ),
      child: const Row(
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
        children: [
          Text(
            "Mari Kita Mulai"
          )
        ]
      )
    ]
  )
)
```

Berfungsi sebagai halaman pembuka aplikasi wisata yang menyambut pengguna. Halaman ini menampilkan judul ajakan “Explore Indonesia with us” beserta deskripsi singkat tentang eksplorasi destinasi indah di Indonesia. Di bagian bawah terdapat tombol “Mari Kita Mulai” yang mengarahkan pengguna ke halaman beranda utama.



### 3. Halaman Home

Cuplikan Kode

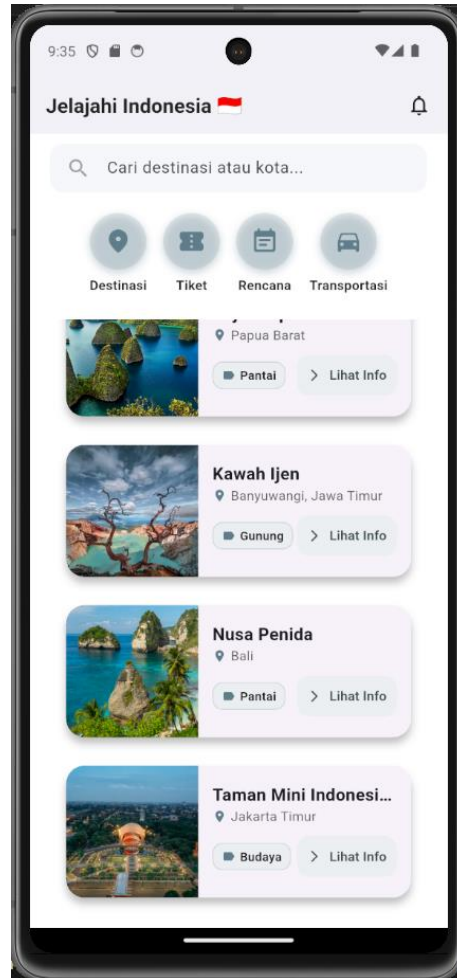
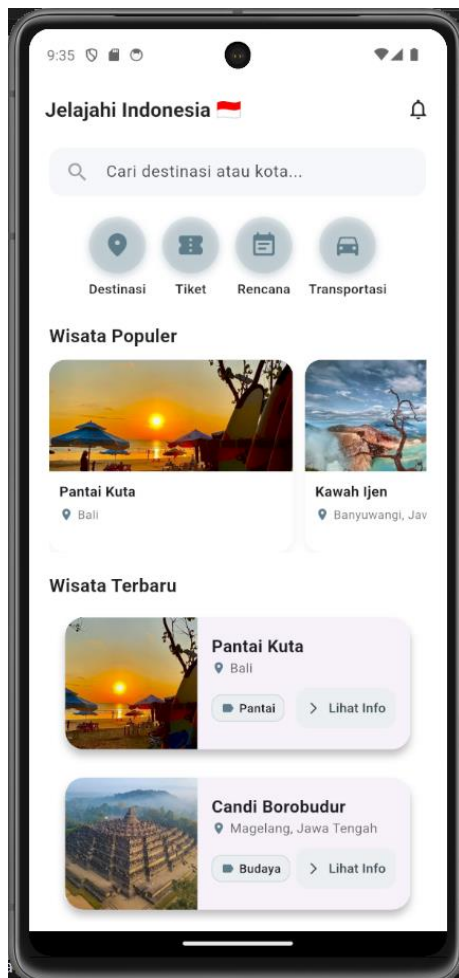


```

Center(
  child: Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
    children: [
      _FeatureButton(
        icon: Icons.place_rounded,
        label: 'Destinasi',
        color: Colors.blueGrey,
        onTap: () => Navigator.pushNamed(
          context,
          AppRoutes.placeList,
          arguments: 'Semua',
        ),
      ), // _FeatureButton
      const SizedBox(width: 16),
      _FeatureButton(
        icon: Icons.confirmation_number_rounded,
        label: 'Tiket',
        color: Colors.blueGrey,
        onTap: () =>
          Navigator.pushNamed(context, AppRoutes.ticketPage),
      ), // _FeatureButton
      const SizedBox(width: 16),
      _FeatureButton(
        icon: Icons.event_note_rounded,
        label: 'Rencana',
        color: Colors.blueGrey,
        onTap: () =>
          Navigator.pushNamed(context, AppRoutes.rencanaPage),
      ), // _FeatureButton
      const SizedBox(width: 16),
      _FeatureButton(
        icon: Icons.directions_car_rounded,
        label: 'Transportasi',
        color: Colors.blueGrey,
        onTap: () => Navigator.push(
          context,
          MaterialPageRoute(builder: (_) => const TransportasiPage()),
        ),
      ), // _FeatureButton
    ],
  ), // Row
), // Center

```

Halaman HomePage berfungsi sebagai beranda utama aplikasi wisata, tempat pengguna dapat menjelajahi berbagai destinasi dan fitur utama. Tampilan ini menampilkan kolom pencarian untuk mencari destinasi berdasarkan nama atau lokasi, serta empat tombol utama di tengah layar untuk mengakses halaman Destinasi, Tiket, Rencana, dan Transportasi. Data tempat wisata diambil secara asinkron dari PlaceService dan ditampilkan dalam dua bagian utama: “Wisata Populer” dalam bentuk kartu horizontal dan “Wisata Terbaru” dalam bentuk daftar vertikal menggunakan widget PlaceCard.



#### 4. Halaman Daftar Wisata

Cuplikan Kode

```

@override
State<DaftarWisataPage> createState() => _DaftarWisataPageState();
}

class _DaftarWisataPageState extends State<DaftarWisataPage> {
  final PlaceService _service = PlaceService();
  late Future<List<Place>> _placesFuture;

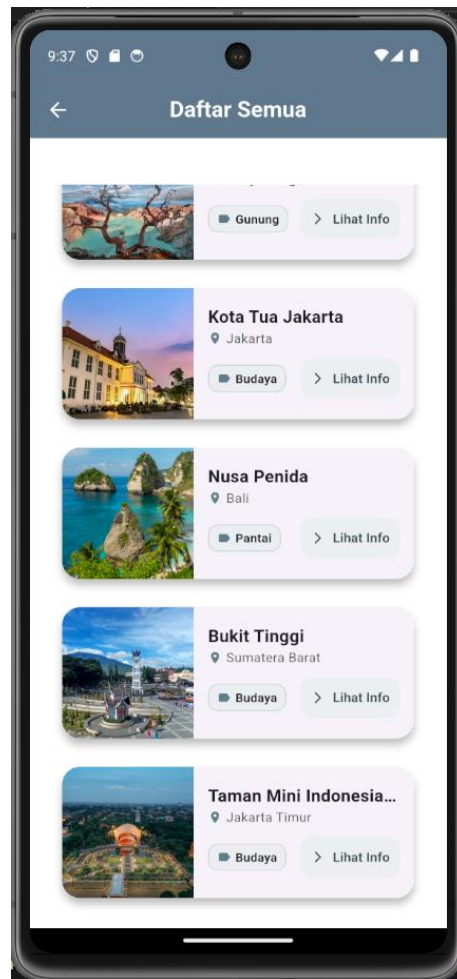
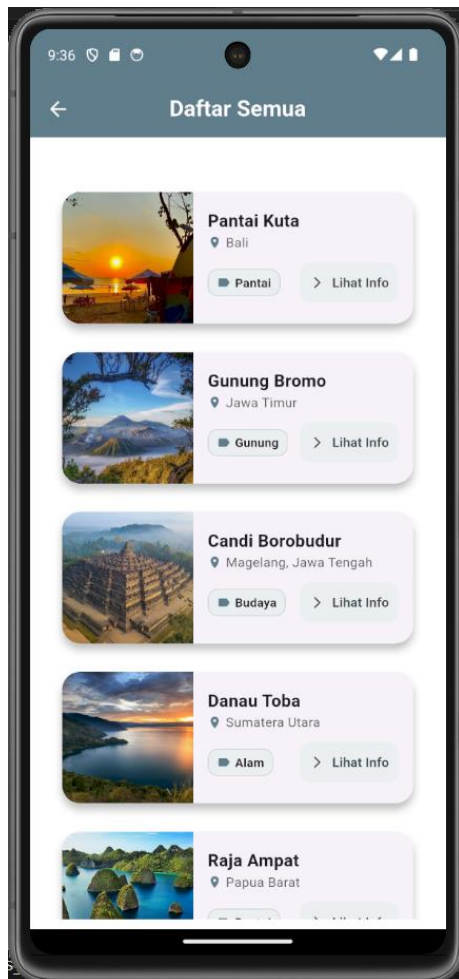
  @override
  void initState() {
    super.initState();
    _placesFuture = _service.loadPlaces();
  }

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    const primary = Color(0xFF0E84E5);
    const darkText = Color(0xFF222222);
    const accent = Colors.blueGrey;

    return Scaffold(
      backgroundColor: Colors.white,
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.blueGrey,
        elevation: 0,
        centerTitle: true,
        title: Text(
          'Daftar ${widget.category}',
          style: const TextStyle(
            color: Colors.white,
            fontWeight: FontWeight.bold,
          ), // TextStyle
        ), // Text
        iconTheme: const IconThemeData(color: Colors.white),
      ), // AppBar
      body: FutureBuilder<List<Place>>(
        future: _placesFuture,
        builder: (context, snapshot) {
          if (snapshot.connectionState == ConnectionState.waiting) {
            return const Center(child: CircularProgressIndicator());
          }
          if (snapshot.hasError) {
            return Center(child: Text('Error: ${snapshot.error}'));
          }
        },
      ),
    );
  }
}

```

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar destinasi wisata berdasarkan kategori yang dipilih pengguna dari halaman utama. Pada halaman ini, data tempat wisata diambil menggunakan PlaceService dan ditampilkan secara asinkron melalui FutureBuilder. Jika data masih dimuat, aplikasi akan menampilkan indikator loading (CircularProgressIndicator), dan jika terjadi error, akan muncul pesan kesalahan. Setelah data berhasil dimuat, destinasi akan ditampilkan dalam bentuk daftar sesuai kategori seperti pantai, gunung, atau kota wisata.



## 5. Halamn Detail Wisata

Cuplikan Kode

```

Widget build(BuildContext context) {
  const SizedBox(height: 20),

  // 📄 Deskripsi
  const Text(
    'Deskripsi',
    style: TextStyle(
      fontSize: 16,
      fontWeight: FontWeight.bold,
      color: Colors.black87), // TextStyle
  ), // Text
  const SizedBox(height: 8),
  Text(
    p.description,
    style: const TextStyle(
      fontSize: 14,
      height: 1.6,
      color: Colors.black87,
    ), // TextStyle
  ), // Text
  const SizedBox(height: 24),

  // 🏠 Harga & ⏱ Durasi
  if (p.price != null || p.duration != null) ...[
    const Text(
      'Informasi Wisata',
      style: TextStyle(
        fontSize: 16,
        fontWeight: FontWeight.bold,
        color: Colors.black87), // TextStyle
    ), // Text
    const SizedBox(height: 10),
    if (p.price != null)
      Row(
        children: [
          const Icon(Icons.confirmation_number,
            color: Colors.blueGrey), // Icon
          const SizedBox(width: 8),
          Text(
            'Harga Tiket: ${p.price}',
            style: const TextStyle(fontSize: 14),
          ), // Text
        ],
      ), // Row
  ],
), // Row

```

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi lengkap dari satu destinasi wisata yang dipilih pengguna dari daftar wisata. Halaman ini menampilkan gambar tempat wisata dalam bentuk carousel interaktif dengan indikator halaman menggunakan PageView dan SmoothPageIndicator. Data tempat wisata (seperti nama, lokasi, kategori, deskripsi, harga tiket, dan durasi kunjungan) diambil dari model Place yang dikirim melalui argumen saat navigasi.



## 6. Halaman Rencana

Cuplikan Kode

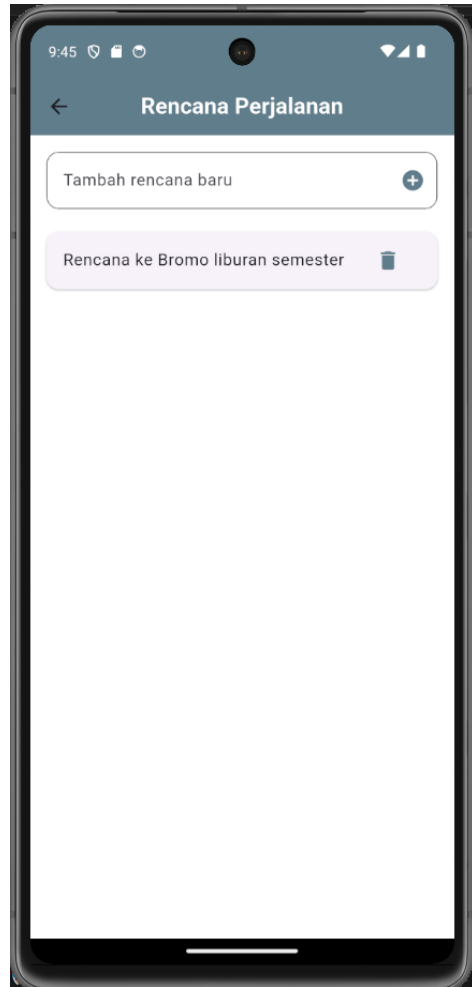
```

backgroundColor: Colors.blueGrey,
centerTitle: true, // judul di tengah
title: const Text(
  'Rencana Perjalanan',
  style: TextStyle(
    color: Colors.white, // warna teks putih
    fontWeight: FontWeight.bold,
  ), // TextStyle
), // Text
), // AppBar

body: Padding(
  padding: const EdgeInsets.all(16),
  child: Column(
    children: [
      TextField(
        controller: _controller,
        decoration: InputDecoration(
          labelText: 'Tambah rencana baru',
          suffixIcon: IconButton(
            icon: const Icon(Icons.add_circle, color: Colors.blueGrey),
            onPressed: _tambahRencana,
          ), // IconButton
          border: OutlineInputBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(12),
          ), // OutlineInputBorder
        ), // InputDecoration
      ), // TextField
      const SizedBox(height: 16),
      Expanded(
        child: _rencanaList.isEmpty
          ? const Center(
              child: Text(
                'Belum ada rencana perjalanan.\nTambahkan rencana terlebih dahulu.',
                textAlign: TextAlign.center,
                style: TextStyle(color: Colors.grey),
              ), // Text
            ) // Center
          : ListView.builder(
              itemCount: _rencanaList.length,
              itemBuilder: (context, index) {
                return Card(

```

Halaman Rencana Perjalanan ini berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk membuat dan mengelola daftar rencana perjalanan mereka sendiri. Di bagian atas halaman terdapat AppBar berwarna biru keabu-abuan (blueGrey) dengan judul “Rencana Perjalanan” yang dipusatkan dan menggunakan teks berwarna putih. Bagian utama halaman menampilkan kolom input (TextField) di mana pengguna bisa menambahkan rencana baru. Kolom ini dilengkapi dengan ikon tombol “+” (add\_circle) yang ketika ditekan akan menjalankan fungsi \_tambahRencana untuk menambahkan teks ke dalam daftar rencana. Setiap rencana yang dimasukkan akan ditampilkan dalam ListView di bawahnya, dibungkus dalam widget Card agar tampilan rapi dan terpisah satu sama lain.



## 7. Halaman Tiket

Cuplikan Kode



```

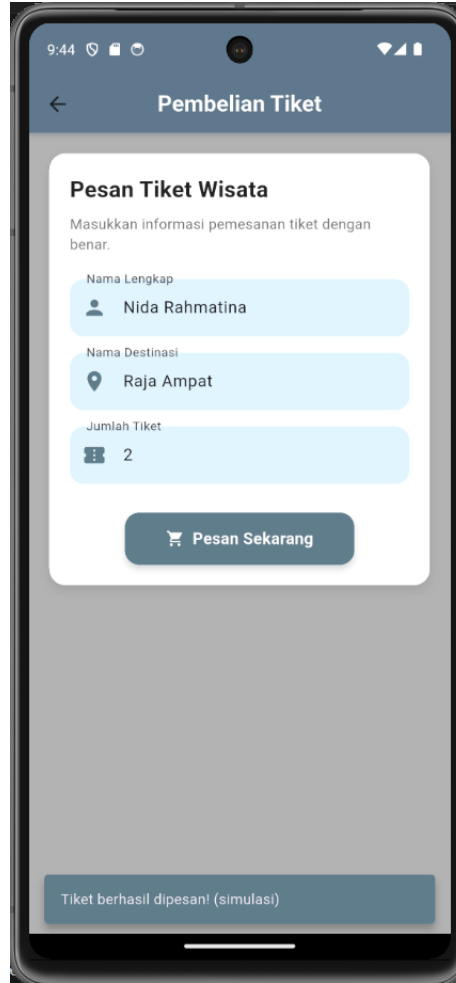
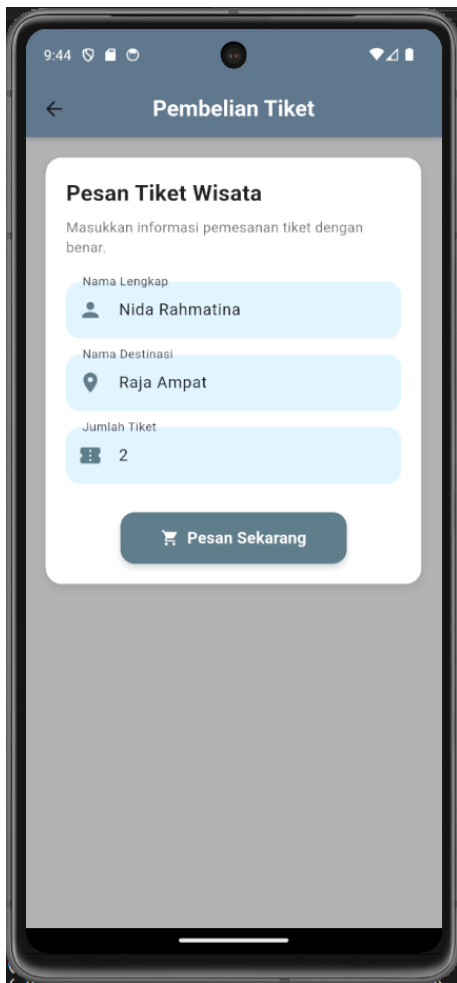
class TicketPage extends StatelessWidget {
  Widget build(BuildContext context) {
    // Judul
    const Text(
      'Pesan Tiket Wisata',
      style: TextStyle(
        fontSize: 22,
        fontWeight: FontWeight.bold,
        color: Colors.black87,
      ), // TextStyle
    ), // Text
    const SizedBox(height: 8),
    const Text(
      'Masukkan informasi pemesanan tiket dengan benar.',
      style: TextStyle(fontSize: 14, color: Colors.black54),
    ), // Text
    const SizedBox(height: 24),

    // Form Nama
    TextField(
      decoration: InputDecoration(
        labelText: 'Nama Lengkap',
        filled: true,
        fillColor: Colors.lightBlue[50],
        prefixIcon: const Icon(Icons.person, color: Colors.blueGrey),
        border: OutlineInputBorder(
          borderRadius: BorderRadius.circular(14),
          borderSide: BorderSide.none,
        ), // OutlineInputBorder
      ), // InputDecoration
    ), // TextField
    const SizedBox(height: 16),

    // Form Destinasi
    TextField(
      decoration: InputDecoration(
        labelText: 'Nama Destinasi',
        filled: true,
        fillColor: Colors.lightBlue[50],
        prefixIcon: const Icon(Icons.place, color: Colors.blueGrey),
        border: OutlineInputBorder(
          borderRadius: BorderRadius.circular(14),
          borderSide: BorderSide.none,
        ), // OutlineInputBorder
      ), // InputDecoration
    ), // TextField
  }
}

```

Halaman ini berfungsi sebagai formulir pemesanan tiket wisata yang dirancang dengan tampilan sederhana dan mudah digunakan. Pada bagian atas halaman terdapat judul besar “Pesan Tiket Wisata” dengan teks tebal berwarna hitam, disertai teks penjelasan kecil “Masukkan informasi pemesanan tiket dengan benar.” sebagai instruksi bagi pengguna. Di bawahnya terdapat beberapa kolom input seperti Form Nama Lengkap, tempat pengguna menuliskan nama mereka dengan ikon orang di sebelah kiri, dan Form Nama Destinasi, tempat pengguna menuliskan tujuan wisata dengan ikon lokasi.



## 8. Halaman Transportasi

Cuplikan Kode

```

class TransportasiPage extends StatelessWidget {
  Widget build(BuildContext context) {
    _TransportCard(
      title: 'Sepeda Motor',
      icon: Icons.motorcycle,
      color: Colors.blueGrey,
      desc:
        'Sewa motor untuk menjelajahi tempat wisata dengan lebih bebas dan hemat biaya.',
    ), // _TransportCard
    const SizedBox(height: 12),

    _TransportCard(
      title: 'Transportasi Online',
      icon: Icons.local_taxi,
      color: Colors.blueGrey,
      desc:
        'Gunakan layanan ojek dan taksi online untuk mobilitas cepat antar tempat wisata.',
    ), // _TransportCard
    const SizedBox(height: 12),

    _TransportCard(
      title: 'Kereta Wisata',
      icon: Icons.train,
      color: Colors.blueGrey,
      desc:
        'Nikmati perjalanan dengan pemandangan indah menggunakan kereta wisata ke destinasi tertentu.',
    ), // _TransportCard

    const SizedBox(height: 24),

    // Info tambahan
    Container(
      padding: const EdgeInsets.all(14),
      decoration: BoxDecoration(
        color: Colors.blueGrey[50], // diganti dari putih jadi warna lembut
        borderRadius: BorderRadius.circular(14),
        boxShadow: [
          BoxShadow(
            color: Colors.black.withOpacity(0.05),
            blurRadius: 6,
          ), // BoxShadow
        ],
      ), // BoxDecoration
      child: Row(
        children: [
          const Icon(Icons.info, color: Colors.blueGrey),

```

Halaman TransportasiPage berfungsi untuk menampilkan berbagai pilihan transportasi wisata yang dapat digunakan oleh pengguna selama perjalanan. Isi halaman terdiri dari beberapa kartu informasi (TransportCard) yang menampilkan jenis transportasi seperti Sewa Mobil, Bus Pariwisata, Sepeda Motor, Transportasi Online, dan Kereta Wisata, lengkap dengan ikon, warna lembut, dan deskripsi singkat.



## 9. PlaceCard

Cuplikan Code

```

@override
Widget build(BuildContext context) {
  return Card(
    elevation: 6,
    margin: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16, vertical: 8),
    shape: RoundedRectangleBorder(borderRadius: BorderRadius.circular(18)),
    clipBehavior: Clip.antiAlias, // biar sudut gambar ikut melengkung
    child: InkWell(
      onTap: onTap,
      splashColor: Colors.blueGrey.withOpacity(0.2),
      child: Row(
        children: [
          /// 📍 Gambar tempat wisata
          Hero(
            tag: 'place-image-${place.id}',
            child: Stack(
              children: [
                Image.network(
                  place.imageUrl,
                  width: 130,
                  height: 130,
                  fit: BoxFit.cover,
                  errorBuilder: (context, error, stackTrace) => Container(
                    width: 130,
                    height: 130,
                    color: Colors.grey[200],
                    child: const Icon(Icons.image_not_supported, size: 40),
                  ), // Container
                ], // Image.network
              // gradient halus agar sisi kiri tidak terlalu terang
              Positioned.fill(
                child: Container(
                  decoration: BoxDecoration(
                    gradient: LinearGradient(
                      colors: [
                        Colors.black.withOpacity(0.05),
                        Colors.transparent,

```

Widget PlaceCard berfungsi untuk menampilkan kartu informasi tempat wisata dalam aplikasi. Setiap kartu menampilkan gambar destinasi, nama tempat, lokasi, kategori wisata, serta tombol “Lihat Info” yang dapat ditekan untuk melihat detail lebih lanjut.

## 10. Data

Cuplikan kode assets/data/places.json

Sebagai sumber data mentah (basis data sederhana) dalam format JSON. File ini menyimpan daftar tempat wisata yang akan ditampilkan di aplikasi.

```

{
  "id": "1",
  "name": "Pantai Kuta",
  "category": "Pantai",
  "location": "Bali",
  "description": "Pantai Kuta terkenal dengan pasir putih dan pemandangan sunset yang memukau.",
  "imageUrl": "https://s3.goflix.id/xchannel-prod/xpeople/Gc7hW00T371SgAtGGc0F7pzIle1XhbH5ntLnryx.jpg",
  "isPopular": true,
  "isNew": true,
  "price": "Rp 15.000 - Rp 30.000",
  "duration": "2 - 5 jam"
},
{
  "id": "2",
  "name": "Gunung Bromo",
  "category": "Gunung",
  "location": "Jawa Timur",
  "description": "Gunung Bromo menawarkan panorama matahari terbit yang luar biasa di lautan pasir.",
  "imageUrl": "https://24travel.id/wp-content/uploads/2023/08/gunung-bromo-terletak-di-1.jpeg",
  "price": "Rp 150.000 - Rp 300.000",
  "duration": "2 - 5 jam"
},
{
  "id": "3",
  "name": "Candi Borobudur",
  "category": "Budaya",
  "location": "Magelang, Jawa Tengah",
  "description": "Candi Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia dan warisan budaya UNESCO.",
  "imageUrl": "https://pdv.co.id/wp-content/uploads/2025/04/6225c0669e6d2.webp",
  "isNew": true,
  "price": "Rp 150.000 - Rp 300.000",
  "duration": "2 - 5 jam"
},
{
  "id": "4",
  "name": "Danau Toba",
  "category": "Alam",
  "location": "Sumatera Utara",
  "description": "Danau vulkanik terbesar di Asia Tenggara dengan pemandangan alam yang menakjubkan.",
  "imageUrl": "https://regalsprings.co.id/wp-content/uploads/2023/05/Danau-Toba.png",
  "price": "Rp 550.000 - Rp 700.000",
}

```

Cuplikan kode lib/models/place\_model.dart

Sebagai model data (blueprint) untuk tiap item wisata di JSON. Model ini memberi struktur tetap agar data dari JSON bisa digunakan dengan mudah dalam kode Flutter.

```

class Place {
  final String id;
  final String name;
  final String category;
  final String location;
  final String updatedAt;
  final String description;
  final String imageUrl;
  final bool isPopular;
  final bool isNew;
  final String? price;
  final String? duration;

  Place({
    required this.id,
    required this.name,
    required this.category,
    required this.location,
    required this.updatedAt,
    required this.description,
    required this.imageUrl,
    this.isPopular = false,
    this.isNew = false,
    this.price,
    this.duration,
  });

  factory Place.fromJson(Map<String, dynamic> json) {
    return Place(
      id: json['id'] ?? '',
      name: json['name'] ?? '',
      category: json['category'] ?? '',
      location: json['location'] ?? '',
      updatedAt: json['updated_at'] ?? '',
      description: json['description'] ?? '',
      imageUrl: json['imageUrl'] ?? '',
      isPopular: json['isPopular'] ?? false,
      isNew: json['isNew'] ?? false,
      price: json['price'],
      duration: json['duration'],
    );
  }
}

```

Cuplikan kode lib/services/place\_service.dart

Sebagai penghubung antara file JSON dan aplikasi Flutter. Membaca file places.json, lalu mengubah isinya menjadi daftar objek Place.

```
import 'dart:convert';
import 'package:flutter/services.dart';
import '../models/place_model.dart';

class PlaceService {
  Future<List<Place>> loadPlaces() async {
    final jsonString = await rootBundle.loadString('assets/data/places.json');
    final List<dynamic> jsonData = json.decode(jsonString);
    return jsonData.map((e) => Place.fromJson(e)).toList();
  }
}
```

#### IV. Hasil dan Pembahasan

Analisis kesesuaian antara desain awal dan hasil implementasi akhir aplikasi “Wisata Indonesia” menunjukkan bahwa proses pengembangan telah dilakukan dengan tingkat konsistensi yang tinggi antara rancangan konseptual dan hasil realisasi teknis. Secara umum, aplikasi berhasil mengimplementasikan rancangan antarmuka (UI) dan alur interaksi (UX) yang telah dirancang sebelumnya menggunakan prinsip desain yang sederhana, bersih, dan mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Dari sisi visual dan estetika, aplikasi mempertahankan tema warna utama berupa kombinasi putih, biru muda, dan biru keabu-abuan (blue-grey) yang memberikan nuansa modern, profesional, dan menenangkan — sesuai dengan karakter pariwisata Indonesia yang indah dan bersahabat. Desain ikon, tombol, serta tipografi menggunakan gaya clean and rounded, menonjolkan kesan lembut dan mudah dibaca. Elemen visual seperti gambar destinasi wisata digunakan secara dominan untuk menarik perhatian pengguna, memperkuat kesan eksploratif dan imersif.

Dari sisi fungsionalitas dan struktur navigasi, aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman utama yang saling terhubung melalui sistem rute (AppRoutes) dalam Flutter. Navigasi antarhalaman berjalan lancar dan efisien berkat penggunaan Navigator.pushNamed, yang memungkinkan perpindahan antarhalaman berdasarkan parameter tertentu seperti kategori destinasi atau objek wisata yang dipilih. Hal ini menunjukkan implementasi konsep navigasi declarative routing yang baik dalam Flutter.

Secara rinci, fungsi dan kesesuaian tiap halaman adalah sebagai berikut:

##### 1. Halaman Masuk

Pada desain awal, halaman ini berfungsi sebagai intro screen dengan latar belakang gambar destinasi ikonik Indonesia dan teks promosi “Explore Indonesia with us.” Hasil



implementasi akhir berhasil mempertahankan konsep ini dengan gambar berkualitas tinggi, tata letak teks proporsional, dan tombol “Mari Kita Mulai” berwarna hitam kontras di bagian bawah layar. Elemen-elemen ini membangun kesan profesional dan langsung mengundang pengguna untuk menjelajahi aplikasi.

## 2. Halaman Home

Halaman ini merupakan pusat navigasi utama pengguna. Desain awal menampilkan kolom pencarian di bagian atas, ikon navigasi ke empat fitur utama (Destinasi, Tiket, Rencana, Transportasi), serta daftar Wisata Populer dan Wisata Terbaru. Implementasi akhir berhasil meniru desain tersebut dengan tata letak yang proporsional dan mudah diakses. Gambar wisata ditampilkan dalam card view dengan efek bayangan lembut dan teks lokasi di bawahnya, menonjolkan estetika modern dan teratur. Interaksi pengguna seperti klik ikon atau gambar destinasi bekerja secara intuitif menuju halaman terkait.

## 3. Halaman Daftar Wisata

Halaman ini menampilkan seluruh daftar destinasi dalam bentuk kartu (Card) yang memuat gambar, nama tempat, lokasi, kategori, serta tombol “Lihat Info”. Desain yang dihasilkan sangat konsisten dengan rancangan awal, baik dari sisi warna latar (biru muda lembut), jarak antar elemen, hingga tata letak konten. Selain itu, efek bayangan lembut (elevation) dan tepi melengkung menambah kesan modern serta memudahkan pengguna membedakan tiap item wisata.

## 4. Halaman Detail Wisata

Halaman ini menampilkan detail lengkap dari destinasi yang dipilih pengguna. Secara fungsional, halaman ini menampilkan gambar utama, deskripsi, kategori, serta tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya. Desainnya sederhana namun informatif, sesuai tujuan untuk memberikan informasi ringkas tanpa mengganggu pengalaman visual.

## 5. Halaman Rencana Wisata

Halaman ini berfungsi membantu pengguna menyusun atau melihat rencana perjalanan wisata mereka. Desainnya mempertahankan nuansa ringan dan informatif, dengan tata letak berbasis daftar yang mudah dibaca serta elemen interaktif seperti tombol tambah rencana.

## 6. Halaman Ticket

Halaman ini berfungsi sebagai formulir pemesanan tiket. Implementasinya sesuai rancangan, dengan beberapa TextField seperti Nama Lengkap dan Nama Destinasi, disertai ikon pendukung. Desainnya mengusung gaya lembut dengan latar warna biru muda dan sudut membulat (rounded corner), menciptakan tampilan bersih dan modern.

## 7. Halaman Transportasi

Halaman ini menyediakan berbagai pilihan transportasi seperti Sewa Mobil, Bus Pariwisata, Sepeda Motor, Transportasi Online, dan Kereta Wisata. Tiap opsi ditampilkan dalam bentuk kartu dengan ikon besar, teks deskripsi singkat, serta warna latar lembut. Hasil implementasi menunjukkan konsistensi yang baik terhadap rancangan awal dan memberikan pengalaman interaktif yang informatif.

Secara keseluruhan, hasil implementasi aplikasi “Wisata Indonesia” sangat sesuai dengan tujuan pengembangan, yaitu menciptakan aplikasi informasi wisata yang informatif, menarik, dan mudah digunakan. Setiap halaman memiliki fungsinya masing-masing namun tetap terhubung secara logis melalui navigasi yang jelas. Desain visual yang konsisten, penggunaan ikon yang tepat, serta kombinasi warna yang harmonis mendukung keterbacaan dan kenyamanan pengguna.

Dari sisi tujuan pengembangan, aplikasi ini berhasil memenuhi harapan sebagai sarana promosi digital yang menarik untuk memperkenalkan destinasi wisata Indonesia. Selain itu, proyek ini juga memperlihatkan penerapan berbagai konsep penting dalam Flutter, seperti manajemen rute, penggunaan widget modular, serta tata letak adaptif (responsive layout).

## V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian antara desain awal dan hasil implementasi akhir, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Wisata Indonesia” telah berhasil diwujudkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setiap elemen antarmuka, mulai dari tata letak, warna, hingga navigasi antarhalaman, menunjukkan konsistensi yang baik dengan desain awal. Aplikasi mampu menghadirkan tampilan yang menarik, informatif, serta mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Fungsi dari setiap halaman telah berjalan sesuai perencanaan, mulai dari halaman onboarding yang memperkenalkan aplikasi, halaman utama sebagai pusat navigasi, hingga halaman-halaman fitur seperti daftar wisata, detail wisata, tiket, rencana, dan transportasi. Seluruh halaman saling terhubung melalui sistem navigasi yang responsif dan efisien, memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif.

Secara keseluruhan, aplikasi ini telah berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu menjadi media informasi dan promosi digital yang memperkenalkan berbagai destinasi wisata di Indonesia. Selain itu, proyek ini juga berhasil menjadi sarana pembelajaran dalam penerapan teknologi Flutter, baik dari sisi desain antarmuka, pengelolaan data lokal, hingga pengaturan navigasi aplikasi. Dengan pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur pencarian dinamis, integrasi dengan API wisata, dan penggunaan database online, aplikasi “Wisata Indonesia” memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi platform pariwisata digital yang lebih interaktif, real-time, dan bermanfaat bagi masyarakat luas.