MENAMBAHKAN GAMBAR PADA VISUAL STUDIO CODE DENGAN MEMANFAATKAN COLUMN DAN BARIS

MOBILE PROGRAMMING

LAPORAN UTS



Dosen Pengampu Slamet Triyanto, S.T

Disusun Oleh:

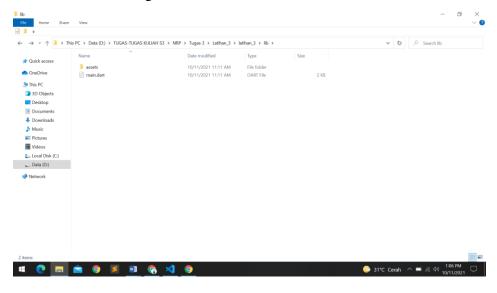
NOVIA ARFITRI 202013008

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK KAMPAR

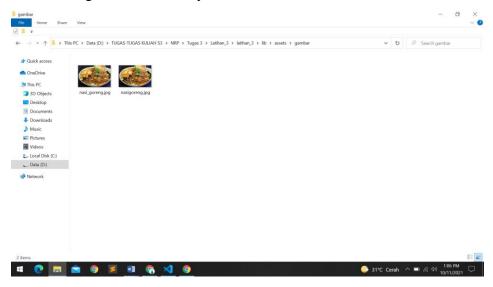
2021

A. Langkah Kerja

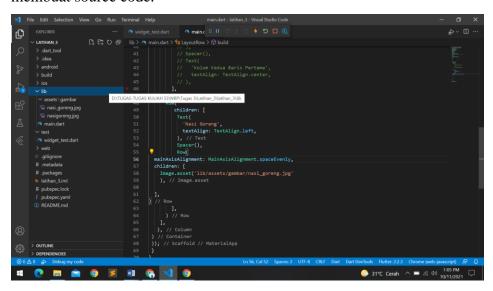
1. Buat folder baru dengan nama assets lalu masukkan kedalam file lib.



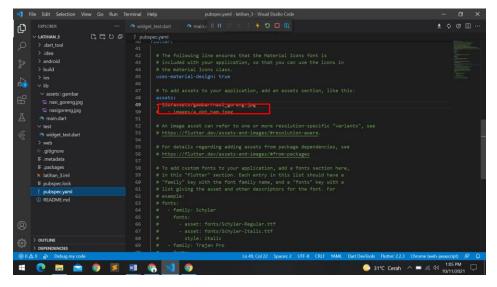
2. Kemudian buat folder baru didalam file assets yang sudah dibuat tadi dan tambahkan gambar didalamnya.



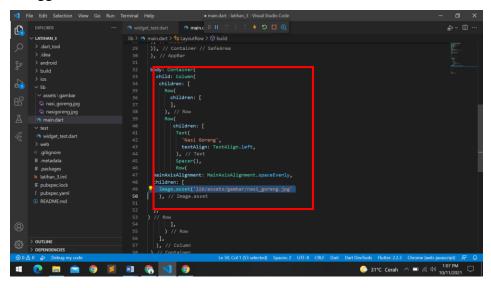
3. Selanjutnya buka aplikasi *Visual Studio Code*. Lalu buka *main.dart* untuk membuat source code.



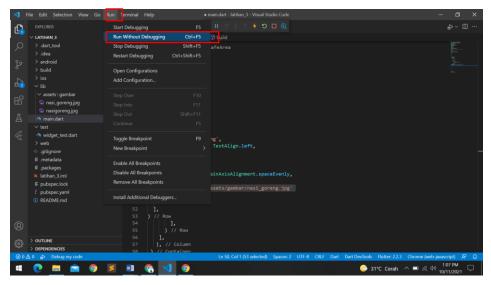
4. Selanjutnya registrasi gambar ke dalam file source code pubspec.yaml.



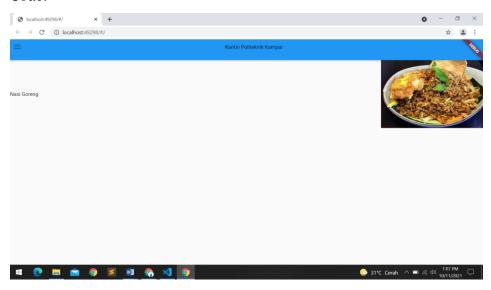
5. Kemudian tambahkan source code untuk menampilkan gambar dengan menggunakan *column* dan *row*.



6. Terlebih dahulu simpan codingan yang sudah siap. Kemudian jalankan codingan yang sudah dibuat dengan klik *Run* = *Run Without Debugging*.



7. Dan inilah tampilan hasil dari menambahkan gambar pada *Visual Studio Code*.



B. Source Code

```
import 'package:flutter/material.dart';
class LayoutRow extends StatelessWidget {
Widget build(BuildContext context) {
return MaterialApp(
home: Scaffold(
appBar: AppBar(
flexibleSpace: SafeArea(
child: Container(
child: Column(
children: [
Row(
children: [
IconButton(icon: Icon(Icons.menu),
tooltip: 'Navigation menu',
onPressed: null, // null disables the button
),
Spacer(),
```

```
Text('Kantin Politeknik Kampar',
textAlign: TextAlign.center,
),
Spacer()
],)],)),),
body: Container(
child: Column(
children: [
Row(
children: [],
),
Row(
children: [
Text(
'Nasi Goreng',
textAlign: TextAlign.left,
),
Spacer(),
Row(
mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
children: [
Image.asset('lib/assets/gambar/nasi_goreng.jpg'),
],
)],)], ),)));
}}
void main() {
runApp(LayoutRow());
```