

TUGAS PENDAHULUAN PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

MODUL IX

API PERANGKAT KERAS



Disusun Oleh :

Nama lengkap / NIM Kelas

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

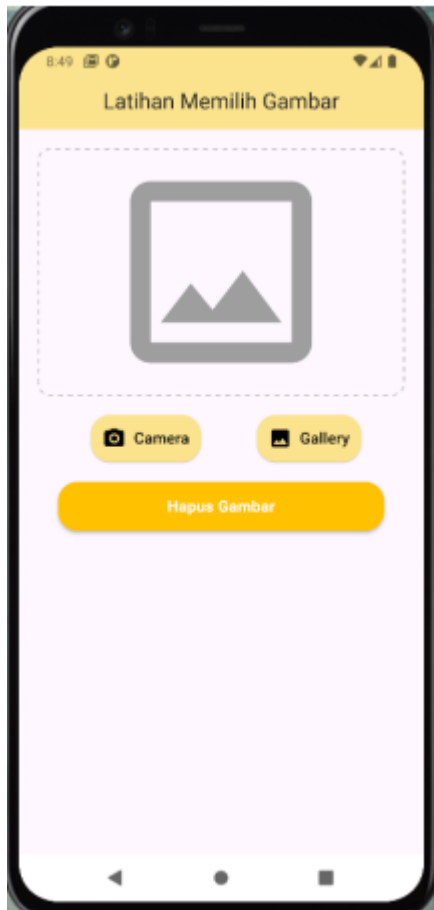
2024

TUGAS PENDAHULUAN

A. SOAL NOMOR 1

a) 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.

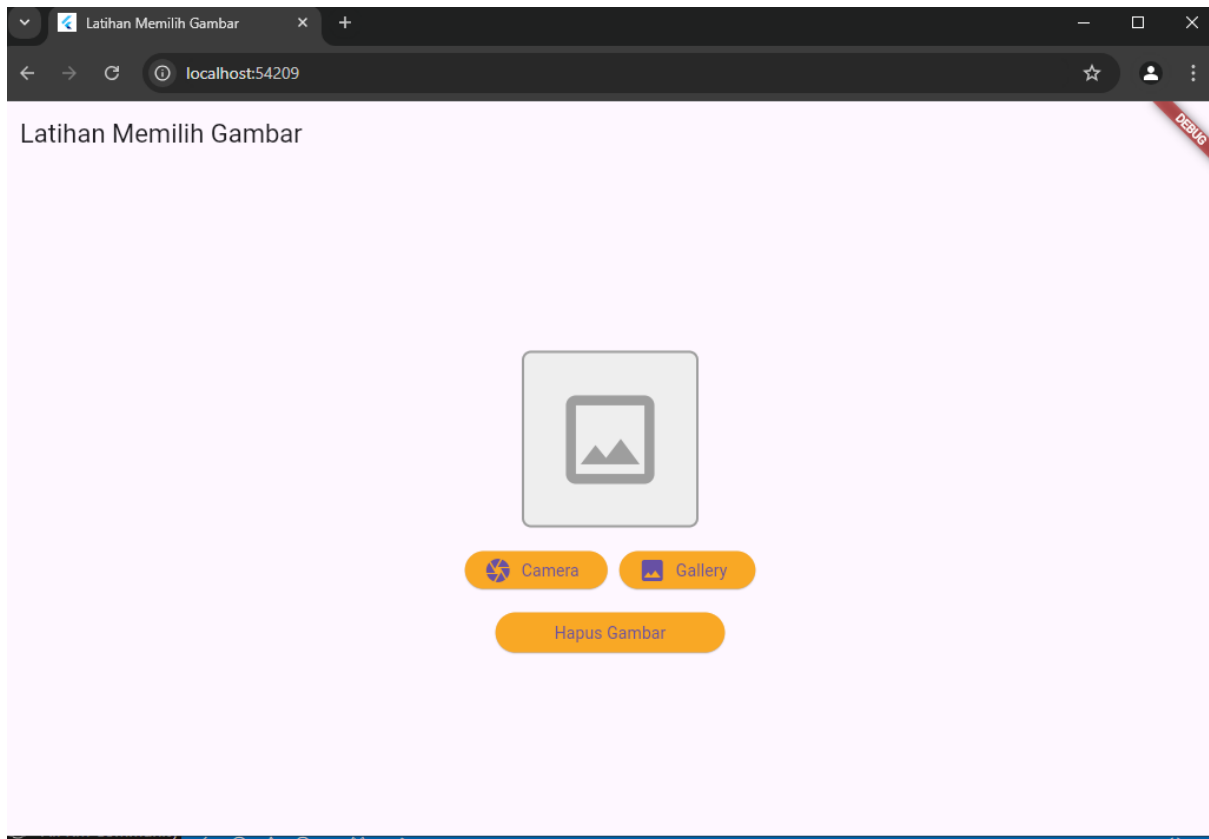
Contoh tampilan



Source code

Screenshot Output

(lampirkan bukti screenshot output dari sourcecode)



Deskripsi Program

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

Program ini adalah aplikasi sederhana yang dibangun untuk menampilkan antarmuka pemilihan gambar menggunakan framework Flutter. Di dalam aplikasi ini, terdapat beberapa elemen utama, yaitu ikon gambar, tombol kamera, tombol galeri, dan tombol untuk menghapus gambar. Aplikasi ini tidak memiliki fungsi tambahan seperti membuka kamera atau galeri, hanya berfokus pada tampilan antarmuka.

Algoritma dan Cara Kerja Program:

1. Membuat Struktur Dasar Aplikasi:

- Pertama, buat sebuah proyek baru di Flutter dengan menjalankan perintah flutter create <nama_project> pada terminal.
- Setelah proyek dibuat, buka file main.dart dan mulai mendefinisikan struktur tampilan.

2. Membuat Container untuk Ikon Gambar:

- Gunakan widget Container sebagai wadah untuk menampilkan ikon gambar.
- Di dalam Container, letakkan widget Icon(Icons.image_outlined) sebagai representasi gambar kosong.

3. Menambahkan Tombol Kamera, Galeri, dan Hapus Gambar:

- Tambahkan tiga tombol menggunakan widget ElevatedButton atau OutlinedButton.
- Masing-masing tombol diberi teks "Camera", "Gallery", dan "Hapus Gambar".
- Tombol ini juga diberi ikon sesuai fungsinya: ikon kamera untuk tombol kamera, ikon galeri untuk tombol galeri, dan ikon hapus untuk tombol hapus gambar.

4. Mengatur Tampilan:

- Atur tata letak widget menggunakan widget Column dan Row untuk menampilkan tombol secara horizontal dan menempatkan elemen-elemen lainnya secara vertikal.

5. Menampilkan Tampilan Akhir:

- Setelah semuanya diatur, jalankan aplikasi untuk melihat hasil tampilan antarmuka.

Source Code

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

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

```
class MyApp extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return MaterialApp(  
      title: 'Latihan Memilih Gambar',  
      theme: ThemeData(  
        primarySwatch: Colors.yellow,  
      ),  
      home: MyHomePage(),  
    );  
  }  
}
```

```
);  
}  
}
```

```
class MyHomePage extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      appBar: AppBar(  
        title: Text('Latihan Memilih Gambar'),  
      ),  
      body: Center(  
        child: Column(  
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  
          children: <Widget>[  
            // Container untuk Icon gambar  
            Container(  
              width: 150,  
              height: 150,  
              decoration: BoxDecoration(  
                border: Border.all(color: Colors.grey, width: 2.0),  
                borderRadius: BorderRadius.circular(8.0),  
                color: Colors.grey[200],  
              ),  
              child: Icon(  
                Icons.image_outlined,  
                size: 100,  
                color: Colors.grey,  
              ),  
            ),  
            SizedBox(height: 20),
```

```

// Row untuk tombol Camera dan Gallery
Row(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
  children: [
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: () {
        // Aksi tombol Camera (belum diimplementasikan)
      },
      icon: Icon(Icons.camera),
      label: Text('Camera'),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.yellow[800], // Warna tombol
      ),
    ),
    SizedBox(width: 10),
    ElevatedButton.icon(
      onPressed: () {
        // Aksi tombol Gallery (belum diimplementasikan)
      },
      icon: Icon(Icons.photo),
      label: Text('Gallery'),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.yellow[800],
      ),
    ),
  ],
),
SizedBox(height: 20),
// Tombol Hapus Gambar
ElevatedButton(
  onPressed: () {

```

```
        // Aksi tombol Hapus Gambar (belum diimplementasikan)
    },
    child: Text('Hapus Gambar'),
    style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.yellow[800],
        padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 50, vertical: 15),
    ),
),
],
),
),
);
}
}
```