



PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

Tahun Ajaran 2024/2025



API PERANGKAT KERAS

Pengembang Modul :

Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.

Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru

Aisyah Hasna Aulia

API PERANGKAT KERAS

Tujuan Praktikum
Mahasiswa mampu memahami konsep layout pada Flutter
Mahasiswa dapat mengimplementasikan desain user interface pada Flutter

Ricky Revenando

2211104047

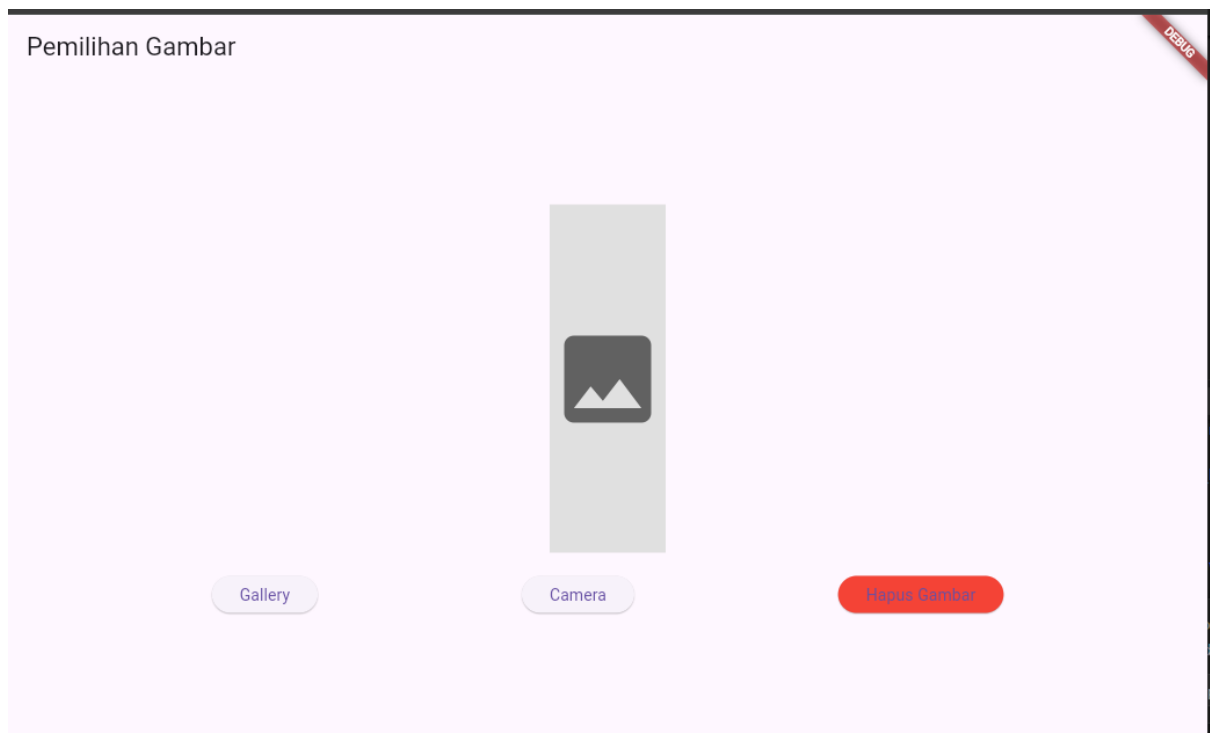
Tugas Mandiri (Unguided)

1. (Soal) Modifikasi project pemilihan gambar yang telah dikerjakan pada Tugas Pendahuluan Modul 09 agar fungsionalitas tombol dapat berfungsi untuk mengunggah gambar.

- Ketika tombol Gallery ditekan, aplikasi akan mengambil gambar dari galeri, dan setelah gambar dipilih, gambar tersebut akan ditampilkan di dalam container.

- Ketika tombol Camera ditekan, aplikasi akan mengambil gambar menggunakan kamera, dan setelah pengambilan gambar selesai, gambar tersebut akan ditampilkan di dalam container.

- Ketika tombol Hapus Gambar ditekan, gambar yang ada pada container akan dihapus.



Output

Codingan

```
import 'package:flutter/material.dart';  
// ignore: depend_on_referenced_packages  
import 'package:image_picker/image_picker.dart';  
import 'dart:io';  
  
void main() => runApp(MyApp());  
  
class MyApp extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return MaterialApp(  

```

```

        title: 'Pemilihan Gambar',
        theme: ThemeData(
          primarySwatch: Colors.blue,
        ),
        home: ImagePickerExample(),
      );
    }
  }
}

```

```

class ImagePickerExample extends StatefulWidget {
  @override
  _ImagePickerExampleState createState() => _ImagePickerExampleState();
}

```

```

class _ImagePickerExampleState extends State<ImagePickerExample> {
  File? _image; // Untuk menyimpan gambar yang diambil

  final ImagePicker _picker = ImagePicker();

  // Fungsi untuk mengambil gambar dari galeri
  Future<void> _pickImageFromGallery() async {
    final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.gallery);
    if (pickedFile != null) {
      setState(() {
        _image = File(pickedFile.path);
      });
    }
  }
}

```

```

// Fungsi untuk mengambil gambar dari kamera
Future<void> _pickImageFromCamera() async {

```

```

final pickedFile = await _picker.pickImage(source: ImageSource.camera);
if (pickedFile != null) {
  setState(() {
    _image = File(pickedFile.path);
  });
}
}

```

// Fungsi untuk menghapus gambar

```

void _removeImage() {
  setState(() {
    _image = null;
  });
}

```

@override

```

Widget build(BuildContext context) {
  return Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: Text('Pemilihan Gambar'),
    ),
    body: Column(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
      children: [
        // Container untuk menampilkan gambar
        _image != null
          ? Image.file(
              _image!,
              height: 300,
            )
          : Container(

```

```

        height: 300,
        color: Colors.grey[300],
        child: Icon(
          Icons.image,
          size: 100,
          color: Colors.grey[700],
        ),
      ),
    SizedBox(height: 20),
    // Tombol untuk memilih gambar dari galeri, kamera, dan menghapus gambar
    Row(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
      children: [
        ElevatedButton(
          onPressed: _pickImageFromGallery,
          child: Text('Gallery'),
        ),
        ElevatedButton(
          onPressed: _pickImageFromCamera,
          child: Text('Camera'),
        ),
        ElevatedButton(
          onPressed: _removeImage,
          child: Text('Hapus Gambar'),
          style: ElevatedButton.styleFrom(backgroundColor: Colors.red),
        ),
      ],
    ),
  ],
),
);

```

}

}