

Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-11: Pemograman AsynChronous

Mata Kuliah Pemograman Mobile

Ketentuan:

Simpanlah file lembar jawaban ini dengan format; Kelas_Nama Lengkap

Contoh; TI 3C_Rifki Fakhrudin

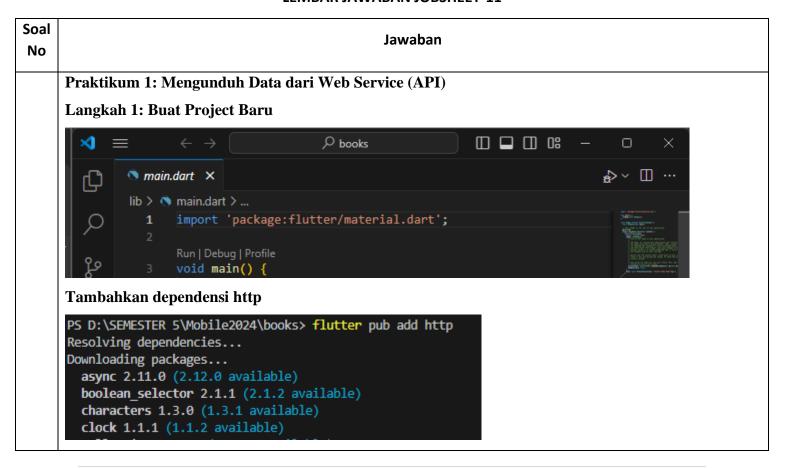
Upload tugas jobsheet ini dengan batas maksimum sesuai jadwal perkuliahan masing masing kelas

Upload file tugas jobsheet di website Ims.polinema

Nama	:	Rifki Fakhrudin
Nim	:	2241720218
Kelas	:	3C

Tulislah Jawaban Pada Kolom Yang tersedia di bawah ini;

LEMBAR JAWABAN JOBSHEET-11





Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 2: Cek file pubspec.yaml

```
dependencies:
    flutter:
        sdk: flutter

# The following adds the Cupertino Icons font to your application.
    # Use with the CupertinoIcons class for iOS style icons.
    cupertino_icons: ^1.0.8
    http: ^1.2.2

dev_dependencies:
    flutter_test:
        sdk: flutter
```

Langkah 3: Buka file **main.dart**

```
import 'dart:async';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:http/http.dart';
import 'package:http/http.dart' as http;
void main() {
  runApp(const MyApp());
class MyApp extends StatelessWidget {
 const MyApp({super.key});
 @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Rifki Fakhrudin(23)',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
        visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
      home: const FuturePage(),
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
class FuturePage extends StatefulWidget {
 const FuturePage({super.key});
 @override
 State<FuturePage> createState() => _FuturePageState();
class _FuturePageState extends State<FuturePage> {
 String result = '';
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text('Back from the Future'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          children: [
            const Spacer(),
            ElevatedButton(
              child: const Text('GO!'),
              onPressed: () {},
            const Spacer(),
            Text(result),
            const Spacer(),
            const CircularProgressIndicator(),
            const Spacer(),
          ],
       ),
     ),
    );
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

Soal 1

Tambahkan nama panggilan Anda pada title app sebagai identitas hasil pekerjaan Anda.

Jawab:

```
Widget build(BuildContext context) {
  return MaterialApp(
    title: 'Rifki Fakhrudin(23)',
    theme: ThemeData(
      primarySwatch:  Colors.blue,
      visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
    ), // ThemeData
    home: const FuturePage(),
  ); // MaterialApp
```

Langkah 4: Tambah method getData()

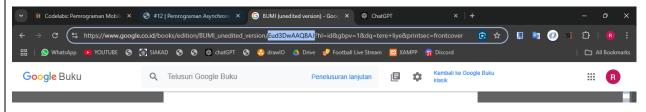
```
Future<Response> getData() async {
 const authority = 'www.googleapis.com';
 const path = '/books/v1/volumes/junbDwAAQBA';
 Uri url = Uri.https(authority, path);
 return http.get(url);
```

Soal 2

Jawab:

Carilah judul buku favorit Anda di Google Books, lalu ganti ID buku pada variabel path di kode tersebut.

Caranya ambil di URL browser Anda seperti gambar berikut ini.





Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
Future<Response> getData() async {
    const authority = 'WWW.googleapis.com';
    const path = '/books/v1/volumes/Eud3DwAAQBAJ';

Uri url = Uri.https(authority, path);
    return http.get(url);

    www.googleapic.com/books/v1/volumes/Eud3DwAAQBAJ

    www.googl
```

Langkah 5: Tambah kode di ElevatedButton

```
ElevatedButton(
  child: const Text('GO!'),
  onPressed: () {
    setState(() {});
    getData().then((value) {
       result = value.body.toString().substring(0, 450);
       setState(() {});
    }).catchError((_) {
       result = 'An error occurred';
       setState(() {});
    });
  });
}
```

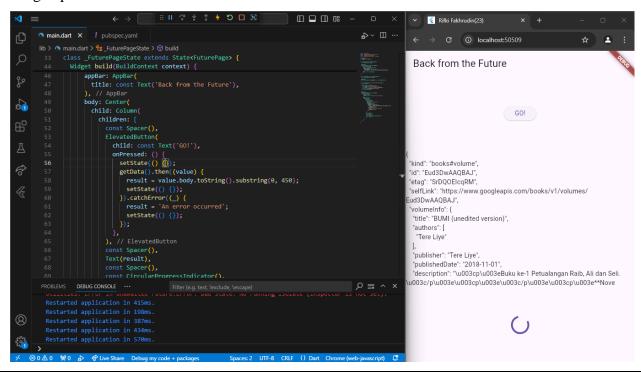
Soal 3

Jawab:

- Jelaskan maksud kode langkah 5 tersebut terkait substring dan catchError!
 - Pada bagian substring(0, 450), fungsi ini digunakan untuk memotong hasil respons API, yaitu value.body



- Bagian catchError berfungsi untuk menangani error (kesalahan) yang mungkin terjadi saat aplikasi mencoba mengambil data dari API.
- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 3".



Praktikum 2: Menggunakan await/async untuk menghindari callbacks

Langkah 1: Buka file main.dart

```
Future<int> returnOneAsync() async {
   await Future.delayed(const Duration(seconds: 3));
   return 1;
}
Future<int> returnTwoAsync() async {
   await Future.delayed(const Duration(seconds: 3));
   return 2;
}
Future<int> returnThreeAsync() async {
   await Future.delayed(const Duration(seconds: 3));
   return 3;
}
```

Langkah 2: Tambah method count()



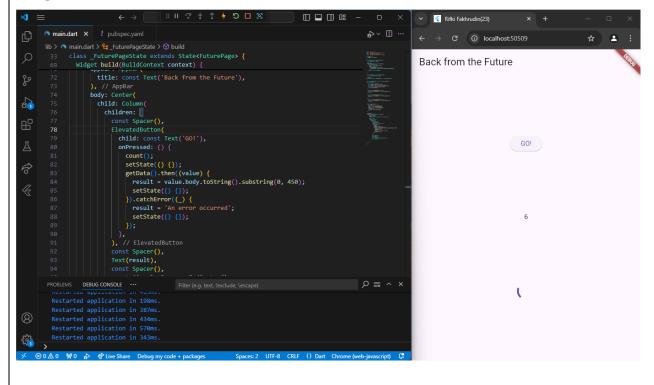
Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
Future count() async {
   int total = 0;
   total = await returnOneAsync();
   total += await returnTwoAsync();
   total += await returnThreeAsync();
   setState(() {
       result = total.toString();
   });
}
```

Langkah 3: Panggil count()

```
child: const Text('GO!'),
onPressed: () {
    count();
```

Langkah 4: Run



Praktikum 3: Menggunakan Completer di Future



Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-11: Pemograman AsynChronous

Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 1: Buka main.dart

```
import 'package:async/async.dart';
?
```

Langkah 2: Tambahkan variabel dan method

```
late Completer completer;

Future getNumber() {
   completer = Completer<int>();
   calculate();
   return completer.future;
}

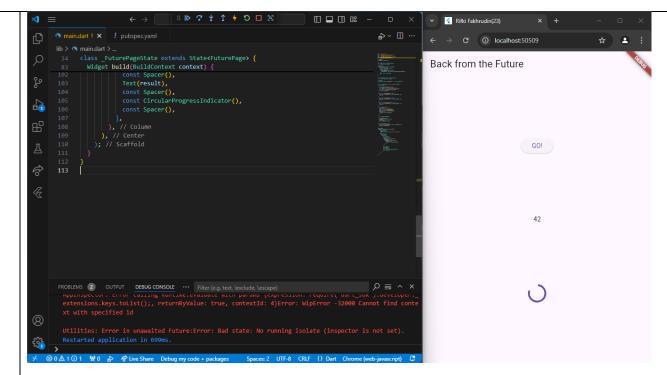
Future calculate() async {
   await Future.delayed(const Duration(seconds: 5));
   completer.complete(42);
}
```

Langkah 3: Ganti isi kode onPressed()

```
onPressed: () {
    getNumber().then((value){
        setState(() {
            result = value.toString();
        });
    };
},
// ElevatedButton
```

Langkah 4:





Soal 5

Jelaskan maksud kode langkah 2 tersebut!

Jawab:

Kode tersebut membuat perhitungan sederhana dengan Completer digunakan untuk mengendalikan kapan Future selesai. Lalu Membuat Completer, memanggil calculate(), dan mengembalikan Future yang selesai nanti. Dan yang terakhir setelah 5 detik, Future selesai dan mengembalikan hasil 42.

Langkah 5: Ganti method calculate()

```
Future calculate2() async {
    try {
        await new Future.delayed(const Duration(seconds: 5));
        completer.complete(42);
    }
    catch(_) {
        completer.completeError({});
    }
}
```

Langkah 6: Pindah ke onPressed()



```
onPressed: () {
    getNumber().then((value){
        setState(() {
            result = value.toString();
        });
    }).catchError((e){
        result = 'An error occurred';
     });
    },
},
// ElevatedButton
const Spacer(),
```

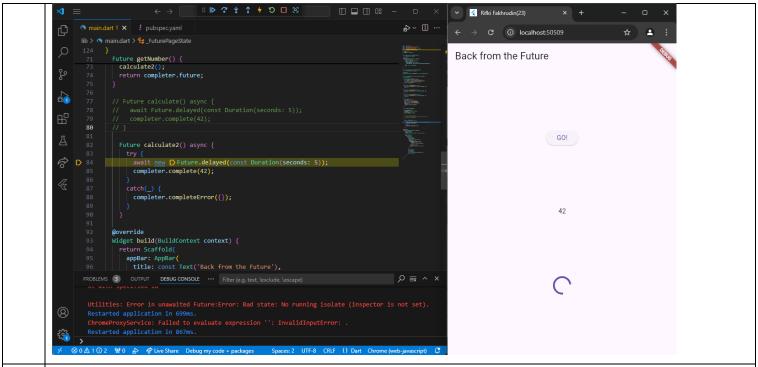
Soal 6

- Jelaskan maksud perbedaan kode langkah 2 dengan langkah 5-6 tersebut!
- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 6".

Jawab:

- Langkah 2
 - o calculate() hanya menunda 5 detik, lalu menyelesaikan Completer dengan nilai 42.
 - o Jika ada error saat menyelesaikan Completer, error tersebut tidak ditangani secara eksplisit.
 - o Kelebihan: Lebih sederhana, cocok jika tidak ada kemungkinan error dalam operasi.
- Langkah 5-6
 - o calculate2() menggunakan blok try-catch untuk menangani error.
 - o Jika error terjadi selama proses, Completer diselesaikan dengan completeError.
 - Pemanggil getNumber() kemudian bisa menangani error menggunakan catchError pada then.
 - Kelebihan: Lebih aman, karena menangani kemungkinan error dengan mengirim pesan error ('An error occurred').





Praktikum 4: Memanggil Future secara paralel

Langkah 1: Buka file main.dart

```
void returnFG() {
   FutureGroup<int> futureGroup = FutureGroup<int>();
   futureGroup.add(returnOneAsync());
   futureGroup.add(returnTwoAsync());
   futureGroup.add(returnThreeAsync());
   futureGroup.close();
   futureGroup.future.then((List<int> value) {
     int total = 0;
     for (var element in value) {
        total += element;
     }
     setState(() {
        result = total.toString();
     });
   });
}
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
Langkah 2: Edit onPressed()
             onPressed: () {
                   returnFG();
Langkah 3: Run
                                                                                                                                                              ✓ Kifki Fakhrudin(23)

    main.dart 
    ✓ ! pubspec.yaml

                                                                                                                                                                \leftarrow \rightarrow \circlearrowleft localhost:53273
                  Back from the Future
  await new Future.delayed(const Duration(seconds: 5));
completer.complete(42);
                         } catch (_) {
completer.completeError({});
                                                                                                                                                                                                    GO!
                    void returnFG() {
  FutureGroup<int> futureGroup = FutureGroup<int>();
  futureGroup.add(returnOneAsync());
  futureGroup.add(returnTwOAsync());
  futureGroup.add(returnTwOAsync());
                          futureGroup.close();
futureGroup.future.then((List<int> value) {
                          int total = 0;
for (var element in value) {
  total += element;
                                                                                                                                         Launching lib\main.dart on Chrome in debug mode...
This app is linked to the debug service: ws://127.0.0.1:53312/fUt2-76KOOY-/ws
Debug service listening on ws://127.0.0.1:53312/fUt2-76KOOY-/ws
Connecting to VM Service at ws://127.0.0.1:53312/fUt2-76KOOY-/ws
Connected to the VM Service.
                  ① 2 😾 0 🖒 🕏 Live Share Debug my code + packages Spaces: 2
```

Langkah 4: Ganti variabel futureGroup



Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-11: Pemograman AsynChronous

Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
void returnFG() {
    final futures = Future.wait<int>([
        returnOneAsync(),
        returnTwoAsync(),
        returnThreeAsync(),
]);

futures.then((List<int> value) {
    int total = 0;
    for (var element in value) {
        total += element;
    }
    setState(() {
        result = total.toString();
    });
});
}
```

Praktikum 5: Menangani Respon Error pada Async Code

Langkah 1: Buka file main.dart

```
Future returnError() async{ await Future.delayed(const Duration(seconds: 2)); throw Exception('something terrible happened!'); }
```

Langkah 2: ElevatedButton



Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 3: Run

Soal 9

• Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 9".



Langkah 4: Tambah method handleError()

```
Future handleError() async {
    try{
        await returnError();
    }
    catch(error){
        setState(() {
            result = error.toString();
        });
    }
    finally {
        print('complete');
    }
}
```

Soal 10

 Panggil method handleError() tersebut di ElevatedButton, lalu run. Apa hasilnya? Jelaskan perbedaan kode langkah 1 dan 4!

Jawab:



```
ElevatedButton(
    child: const Text('GO!'),
    onPressed: () {
        handleError();
       // ElevatedButton
                                                                                                               ✓ Kifki Fakhrudin(23)
                                                                                                               ← → C ① localhost:53273
     lib > ♥ main.dart > ❤ FuturePageState > ♥ build
                                                                                                               Back from the Future
             @override
Widget build(BuildContext context) {
                  appBar: AppBar(
   title: const Text('Back from the Future'),
                 ), // AppBar
body: Center(
                    child: Column
                                                                                                                                         GO!
                       const Spacer(),
ElevatedButton(
                         child: const Text('GO!'),
onPressed: () {
                          handleError();
                       const Spacer(),
Text(result),
const Spacer(),
const CircularProgressIndicator(),
                                                                                                                             Exception: something terrible happened!
      PROBLEMS 4 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS
```

- Langkah 1: lebih cocok jika ingin menangani error dalam satu alur sederhana dengan menggunakan .catchError(). Ini sangat cocok untuk skenario di mana Anda hanya perlu mengeksekusi beberapa tindakan berdasarkan hasil sukses atau kegagalan Future.
- Langkah 4: lebih cocok jika ingin penanganan error yang lebih terstruktur dan kontrol penuh atas proses yang terjadi, seperti menangani error secara lebih eksplisit menggunakan try-catch-finally. Ini juga lebih cocok untuk situasi yang membutuhkan pengelolaan lebih kompleks dan alur eksekusi yang lebih terperinci setelah menangani error.

Praktikum 6: Menggunakan Future dengan StatefulWidget



Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 1: install plugin geolocator

```
PS D:\SEMESTER 5\Mobile2024\books> flutter pub add geolocator
"geolocator" is already in "dependencies". Will try to update the constraint.
Resolving dependencies...

Downloading packages...

async 2.11.0 (2.12.0 available)

boolean_selector 2.1.1 (2.1.2 available)

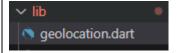
characters 1.3.0 (1.3.1 available)

clock 1.1.1 (1.1.2 available)
```

Langkah 2: Tambah permission GPS

```
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/>
uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION"/
```

Langkah 3: Buat file geolocation.dart



Langkah 4: Buat StatefulWidget

Langkah 5: Isi kode geolocation.dart

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

class LocationScreen extends StatefulWidget {
   const LocationScreen({super.key});

   @override
   State<LocationScreen> createState() => _LocationScreenState();
}

class _LocationScreenState extends State<LocationScreen> {
   String myPosition = ""; // Perbaikan pada inisialisasi

   @override
   void initState() {
        super.initState();
        getPosition().then((Position myPos) {
            myPosition =
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
'Latitude: ${myPos.latitude.toString()} - Longitude:
${myPos.longitude.toString()}'; // Perbaikan pada format string
      setState(() {
        myPosition = myPosition;
      });
    });
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(title: const Text('Current Location - Rifki')), // Menambahkan nama
panggilan di title
      body: Center(child: Text(myPosition)),
  Future<Position> getPosition() async {
    await Geolocator.requestPermission();
    bool serviceEnabled = await Geolocator.isLocationServiceEnabled();
    if (!serviceEnabled) {
      // Jika layanan lokasi tidak diaktifkan
      throw Exception('Location services are disabled.');
    Position position = await Geolocator.getCurrentPosition(desiredAccuracy:
LocationAccuracy.high); // Perbaikan pada mendapatkan posisi
    return position;
```

Soal 11

Tambahkan nama panggilan Anda pada tiap properti title sebagai identitas pekerjaan Anda.

Jawab:

```
appBar: AppBar(title: const Text('Current Location - Rifki')),
```

Langkah 6: Edit main.dart



```
visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
                     ), // ThemeData
                     home: const LocationScreen(), // Ganti FuturePage dengan LocationScreen
                 ); // MaterialApp
Langkah 7: Run
  ★ File Edit Selection View Go Run ··
                                                                                                                              ✓ Kifki Fakhrudin(23)
                                                                                                                                                                              ⋄☆ ≥ :
                                                                                                                              \leftarrow \rightarrow C (1) localhost:55135
          12 class MyApp extends StatelessWidget {
                                                                                                                              Current Location - Rifki
                  Widget build(BuildContext context) {
                   return MaterialApp(
title: "Rifki Fakhrudin(23)',
theme: ThemeData(
primarySwatch: Colors.blue,
visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity,
  ± 1
                     ), // ThemeData
home: const LocationScreen(), // Ganti FuturePage dengan LocationScreen
          class FuturePage extends StatefulWidget {
const FuturePage({super.key});
                                                                                                                                          Latitude: -7.9444906 - Longitude: 112.6146388
                class _FuturePageState extends State<FuturePage> {
   String result = '';
          PROBLEMS 5 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS
          Launching lib\main.dart on Chrome in debug mode...
This app is linked to the debug service: ws://127.0.0.1:55175/b7eMmGy0sPU=/ws
Debug service listening on ws://127.0.0.1:55175/b7eMmGy0sPU=/ws
Connecting to VM Service at ws://127.0.0.1:55175/b7eMmGy0sPU=/ws
Connected to the VM Service.
Langkah 8: Tambahkan animasi loading
```



Soal 12

- Jika Anda tidak melihat animasi loading tampil, kemungkinan itu berjalan sangat cepat. Tambahkan delay pada method getPosition() dengan kode await Future.delayed(const Duration(seconds: 3));
- Apakah Anda mendapatkan koordinat GPS ketika run di browser? Mengapa demikian?
- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 12".

Jawab:

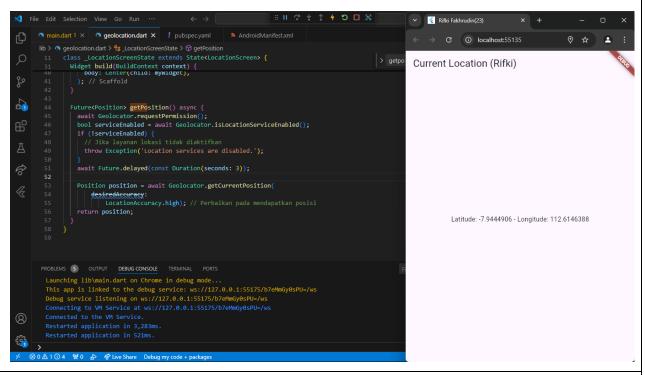
Soal 1



Soal 2

Bisa, dengan syarat harus menambahkan permission gps terlebih dahulu baru bisa mengakses GPS.

Soal 3



Praktikum 7: Manajemen Future dengan FutureBuilder

Langkah 1: Modifikasi method getPosition()

```
Future<Position> getPosition() async {
    await Geolocator.isLocationServiceEnabled();
    await Future.delayed(const Duration(seconds: 3));
    Position position = await Geolocator. getCurrentPosition();
    return position;
}
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 2: Tambah variabel

```
class _LocationScreenState extends State<LocationScreen> {
   String myPosition = ""; // Perbaikan pada inisialisasi
   Future<Position>? position;
```

Langkah 3: Tambah initState()

```
@override
void initState() {
    super.initState();
    position = getPosition();
```

Langkah 4: Edit method build()

```
Widget build(BuildContext context) {
  return Scaffold(
    appBar: AppBar(title: Text('Current Location(Rifki)')),
    body: Center(child: FutureBuilder(
        future: position,
        builder: (BuildContext context, AsyncSnapshot<Position> snapshot) {
          if (snapshot.connectionState == ConnectionState.waiting) {
            return const CircularProgressIndicator();
          } else if (snapshot.connectionState == ConnectionState.done) {
            return Text(snapshot.data.toString());
          } else {
            return const Text('');
        },
     ),
    ),
  );
```

Soal 13

• Apakah ada perbedaan UI dengan praktikum sebelumnya? Mengapa demikian?

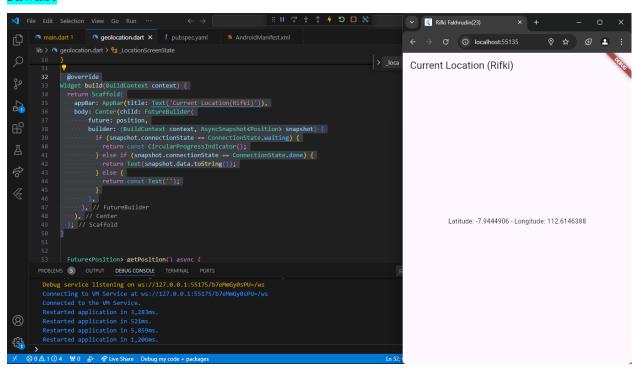
Jawab:



Jadi, perbedaan utama terletak pada pengelolaan status data asinkron dan dampaknya terhadap interaksi pengguna dengan aplikasi. Kode 2 lebih cocok untuk aplikasi yang membutuhkan operasi asinkronus seperti mengambil data dari lokasi atau server.

• Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 13".

Jawab:



• Seperti yang Anda lihat, menggunakan FutureBuilder lebih efisien, clean, dan reactive dengan Future bersama UI.



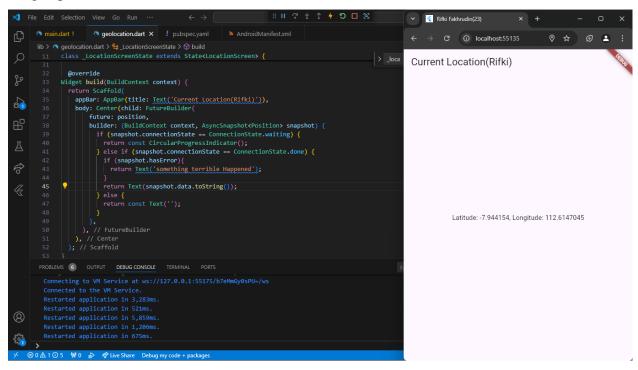
Mata Kuliah Pemograman Mobile

Langkah 5: Tambah handling error

```
} else if (snapshot.connectionState == ConnectionState.done)
if (snapshot.hasError){
   return Text('something terrible Happened');
}
return Text(snapshot.data.toString());
```

Soal 14

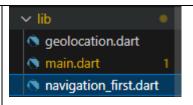
- Apakah ada perbedaan UI dengan langkah sebelumnya? Mengapa demikian?
 Jawab: Tidak ada karena kode tersebut hanya membuat handling eror
- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 14".



Praktikum 8: Navigation route dengan Future Function

Langkah 1: Buat file baru navigation_first.dart





Langkah 2: Isi kode navigation_first.dart

```
import 'package:flutter/material.dart';
class NavigationFirst extends StatefulWidget {
 const NavigationFirst({super.key});
 @override
  State<NavigationFirst> createState() => NavigationFirstState();
class NavigationFirstState extends State<NavigationFirst> {
  Color color = Colors.blue.shade700;
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      backgroundColor: color,
      appBar: AppBar(
        title: const Text('Navigation First Screen'),
      ),
      body: Center(
        child: ElevatedButton(
          child: const Text('Change Color'),
          onPressed: () {
            _navigateAndGetColor(context);
          },
        ),
      ),
    );
```



Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-11: Pemograman AsynChronous

Mata Kuliah Pemograman Mobile

Soal 15

• Tambahkan nama panggilan Anda pada tiap properti title sebagai identitas pekerjaan Anda.

```
Widget build(BuildContext context) {
   return Scaffold(
    backgroundColor: color,
   appBar: AppBar(
    title: const Text('Navigation First Screen (Rifki)'),
```

• Silakan ganti dengan warna tema favorit Anda.

```
class NavigationFirstState extends State<NavigationFirst> {
    Color color = □ const Color.fromARGB(255, 216, 66, 221);
```

Langkah 3: Tambah method di class _NavigationFirstState

Langkah 4: Buat file baru navigation_second.dart



Langkah 5: Buat class NavigationSecond dengan StatefulWidget

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

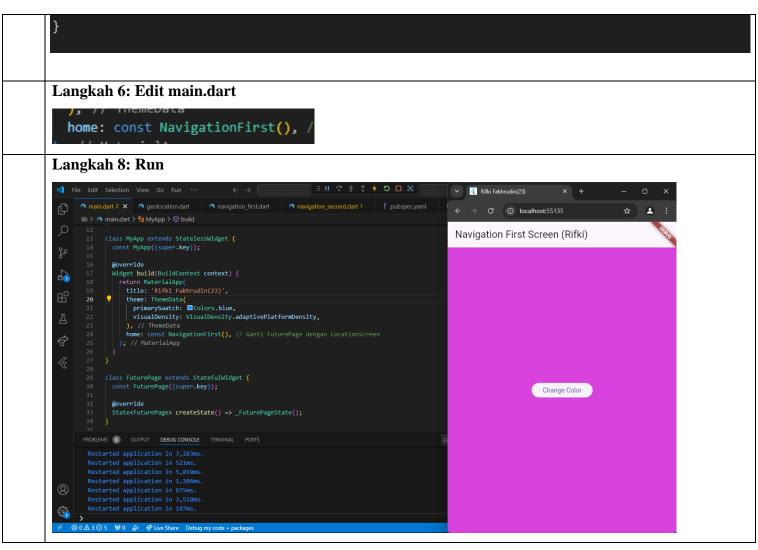
class NavigationSecond extends StatefulWidget {
   const NavigationSecond({super.key});

   @override
   State<NavigationSecond> createState() => NavigationSecondState();
}
```

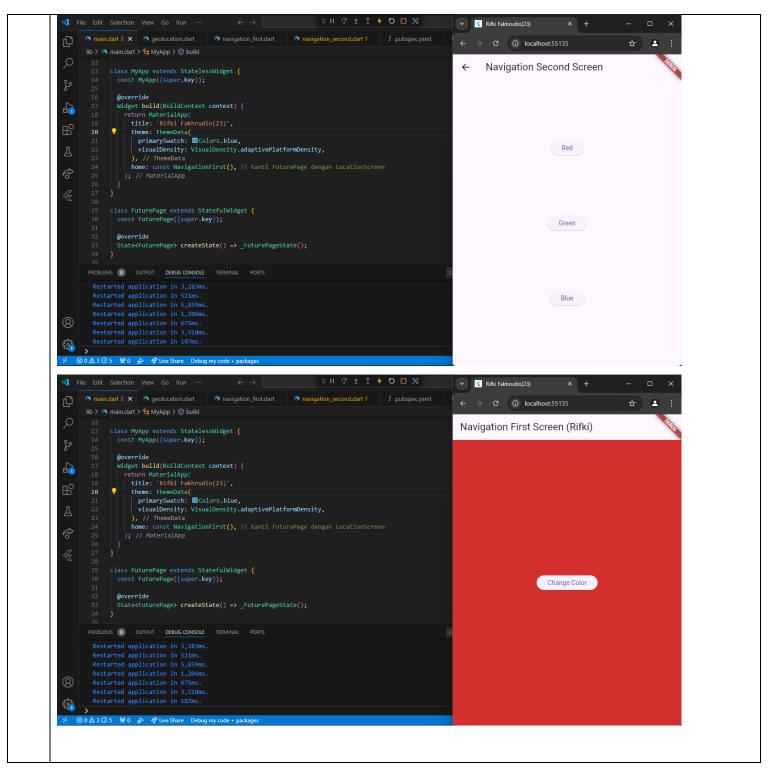


```
class NavigationSecondState extends State<NavigationSecond> {
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
   Color color;
   return Scaffold(
     appBar: AppBar(
       title: const Text('Navigation Second Screen'),
      ),
     body: Center(
       child: Column(
         mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
          children: [
            ElevatedButton(
              child: const Text('Red'),
              onPressed: () {
                Color color = Colors.red.shade700;
               Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna merah
              },
            ),
            ElevatedButton(
              child: const Text('Green'),
              onPressed: () {
                Color color = Colors.green.shade700;
                Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna hijau
              },
            ),
            ElevatedButton(
              child: const Text('Blue'),
              onPressed: () {
                Color color = Colors.blue.shade700;
               Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna biru
              },
            ),
       ),
```











• Cobalah klik setiap button, apa yang terjadi? Mengapa demikian?

Jawab:

Setiap tombol pada halaman NavigationSecond mengubah warna latar belakang aplikasi di halaman NavigationFirst sesuai dengan warna yang dipilih (Merah, Hijau, atau Biru). Ketika tombol ditekan, fungsi Navigator.pop(context, color) dipanggil, yang mengirimkan warna yang dipilih kembali ke halaman pertama, dan kemudian warna latar belakang aplikasi berubah sesuai dengan warna yang dikirim.

• Gantilah 3 warna pada langkah 5 dengan warna favorit Anda!

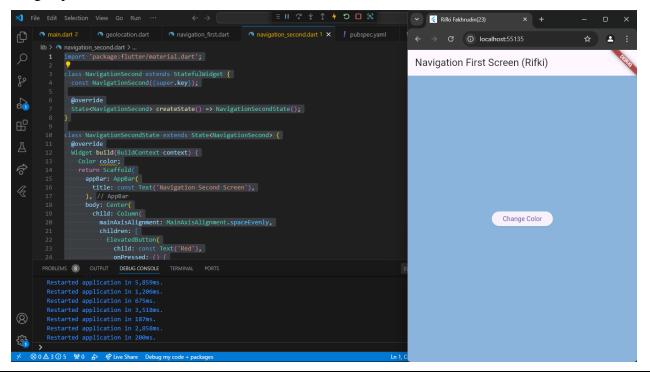
```
import 'package:flutter/material.dart';
class NavigationSecond extends StatefulWidget {
  const NavigationSecond({super.key});
  @override
  State<NavigationSecond> createState() => NavigationSecondState();
class NavigationSecondState extends State<NavigationSecond> {
  @override
 Widget build(BuildContext context) {
    Color color;
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text('Navigation Second Screen'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
          children: [
            ElevatedButton(
              child: const Text('Red'),
              onPressed: () {
                Color color = const Color.fromARGB(255, 235, 159, 159);
                Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna merah
              },
```



```
ElevatedButton(
    child: const Text('Green'),
    onPressed: () {
        Color color = const Color.fromARGB(255, 146, 221, 150);
        Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna hijau
        },
    ),
    ElevatedButton(
        child: const Text('Blue'),
        onPressed: () {
        Color color = const Color.fromARGB(255, 139, 180, 221);
        Navigator.pop(context, color); // Mengembalikan warna biru
        },
    ),
    ),
    ),
    ),
    ),
},
```

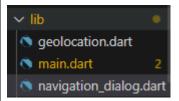


• Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 16".



Praktikum 9: Memanfaatkan async/await dengan Widget Dialog

Langkah 1: Buat file baru navigation_dialog.dart



Langkah 2: Isi kode navigation_dialog.dart

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

class NavigationDialogScreen extends StatefulWidget {
   const NavigationDialogScreen({super.key});

   @override
   State<NavigationDialogScreen> createState() => NavigationDialogScreenState();
}
```



Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
class NavigationDialogScreenState extends State<NavigationDialogScreen> {
 Color color = Colors.blue.shade700;
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
   return Scaffold(
     backgroundColor: color,
     appBar: AppBar(
       title: const Text('Navigation Dialog Screen(Rifki)'),
      ),
     body: Center(
       child: ElevatedButton(
          child: const Text('Change Color'),
         onPressed: () {
        ),
     ),
   );
```

Langkah 3: Tambah method async

```
_showColorDialog(BuildContext context) async {
   await showDialog(
    barrierDismissible: false,
   context: context,
   builder: (_) {
      return AlertDialog(
        title: const Text('Very important question'),
      content: const Text('Please choose a color'),
      actions: <Widget>[
        TextButton(
        child: const Text("Red"),
        onPressed: () {
        setState(() {
            color = Colors.red.shade700;
```



Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-11: Pemograman AsynChronous

Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
});
        Navigator.pop(context, color);
    ),
    TextButton(
      child: const Text("Green"),
      onPressed: () {
        setState(() {
          color = Colors.green.shade700;
        Navigator.pop(context, color);
      },
    ),
    TextButton(
      child: const Text("Blue"),
      onPressed: () {
        setState(() {
          color = Colors.blue.shade700;
        Navigator.pop(context, color);
      },
    ),
  ],
);
```

Langkah 4: Panggil method di ElevatedButton

```
child: ElevatedButton(
   child: const Text('Change Color'),
   onPressed: () {
        _showColorDialog(context);
    },
), // ElevatedButton
```

Langkah 5: Edit main.dart

home: const NavigationDialogScreen(), /



Langkah 6: Run | File Edit Selection | View Go Run | Paragation | Rangation |

Cobalah klik setiap button, apa yang terjadi? Mengapa demikian?

Jawab:

Hal yang terjadi adalah mengganti warna, hal itu bisa terjadi karena setState() dipanggil untuk memperbarui UI, dan dialog ditutup dengan warna yang dipilih dikembalikan ke layar sebelumnya.

• Gantilah 3 warna pada langkah 3 dengan warna favorit Anda!



Mata Kuliah Pemograman Mobile

```
setState(() {
            color = const Color.fromARGB(255, 211, 47, 189);
          Navigator.pop(context, color);
        },
      ),
      TextButton(
        child: const Text("Kuning"),
        onPressed: () {
          setState(() {
            color = const Color.fromARGB(255, 206, 235, 45);
          Navigator.pop(context, color);
        },
      ),
      TextButton(
        child: const Text("Blue"),
        onPressed: () {
          setState(() {
            color = const Color.fromARGB(255, 81, 158, 236);
          Navigator.pop(context, color);
      ),
    ],
  );
},
```

• Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README. Lalu lakukan commit dengan pesan "W12: Soal 17".



