

**TUGAS PENDAHULUAN
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
API PERANGKAT KERAS**



Disusun Oleh :

Aditya prabu mukti / 2211104037

SE-06-02

Asisten Praktikum :

Muhammad Faza Zulian Gesit Al Barru

Aisyah Hasna Aulia

Dosen Pengampu :

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

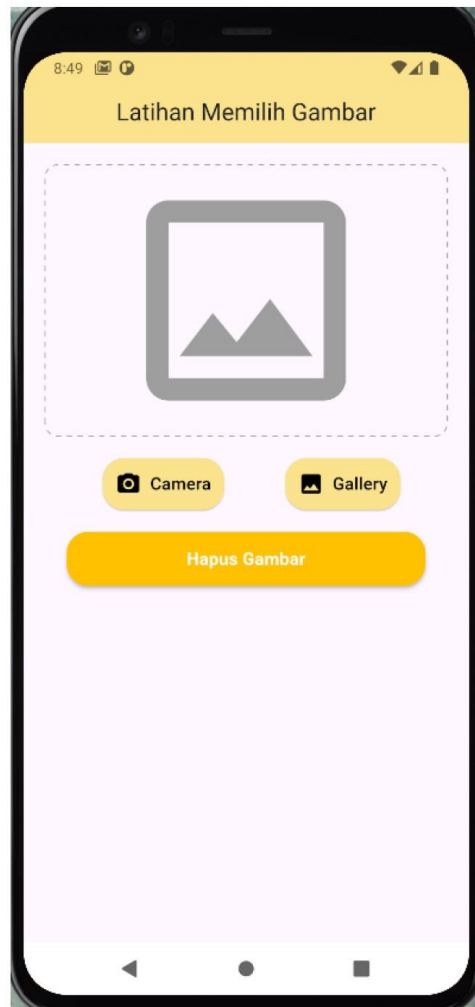
PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING

**FAKULTAS INFORMATIKA TELKOM UNIVERSITY
PURWOKERTO**

2024

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

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

Run | Debug | Profile
void main() {
  runApp(MyApp());
}

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

class ImagePickerPage extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('Latihan Memilih Gambar'),
        backgroundColor: Colors.blue,
      ), // AppBar
      body: Padding(
        padding: const EdgeInsets.all(16.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            SizedBox(height: 30), // Add space to push content down a bit
            Container(
              height: 350, // Increase container height
              width: 250, // Increase container width
            ),
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```

    width: 350, // Increase container width
    decoration: BoxDecoration(
      border: Border.all(color: Colors.grey),
      borderRadius: BorderRadius.circular(8),
    ), // BoxDecoration
    child: Icon(
      Icons.image_outlined,
      size: 250, // Increase icon size
      color: Colors.grey,
    ), // Icon
  ), // Container
  SizedBox(height: 32), // Space between image and buttons
  Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
    children: [
      ElevatedButton.icon(
        onPressed: () {},
        icon: Icon(Icons.camera),
        label: Text('Camera'),
        style: ElevatedButton.styleFrom(
          backgroundColor: Colors.blue,
        ),
      ), // ElevatedButton.icon
      ElevatedButton.icon(
        onPressed: () {},
        icon: Icon(Icons.photo),
        label: Text('Gallery'),
        style: ElevatedButton.styleFrom(
          backgroundColor: Colors.blue,
        ),
      ), // ElevatedButton.icon
    ],
  ), // Row
  SizedBox(height: 16),
  ElevatedButton(
    ElevatedButton(
      onPressed: () {},
      child: Text('Hapus Gambar'),
      style: ElevatedButton.styleFrom(
        backgroundColor: Colors.blue,
        minimumSize: Size(double.infinity, 40),
      ),
    ), // ElevatedButton
  ],
), // Column
), // Padding
); // Scaffold
}
}

```

Screenshoot Output



Deskripsi Program

Aplikasi Flutter ini memiliki antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk memilih gambar. Di dalamnya terdapat sebuah kontainer besar yang berfungsi sebagai tempat pratinjau gambar, dengan ikon sebagai placeholder. Tiga tombol yang ada di bawahnya memberikan pilihan untuk membuka kamera, memilih gambar dari galeri, dan menghapus gambar, meskipun fungsi-fungsi tombol tersebut belum aktif.