

LAPORAN TEORI MOBILE PROGRAMMING
MODUL 5



Nama : Firman Fadilah Noor
NIM : 240605110083
Kelas : B
Tanggal : 22 September 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

1. Memahami fungsi dan penggunaan widget **SizeBox**, **Spacer**, dan **Card**.
2. Memahami perbedaan penggunaan **SizeBox** yang memberikan ukuran dan jarak tetap dan **Spacer** yang mengatur jarak secara proporsional menggunakan nilai **flex**.
3. Membuat desain antarmuka sederhana menggunakan **Card** untuk menampilkan informasi dengan ikon, teks, dan tombol.

II. Langkah Kerja

1. Buat proyek Flutter baru bernama **music_card**.
2. Ubah tema aplikasi menjadi **gelap** (**ThemeData.dark()**).
3. Tambahkan **AppBar** dengan judul “**Sedang Memutar**” dan **centerTitle: true**.
4. Gunakan **Center** untuk meletakkan **Card** di Tengah layer.
5. Atur **Card** dengan:
 - **Elevation: 4**.
 - **RoundedRectangleBorder(borderRadius: BorderRadius.circular(12))**.
 - **Padding(EdgeInsets.all(12))**.
6. Di dalam Card gunakan **Column** untuk menampung elemen:
 - Ikon album (**Icons.album**).
 - **SizeBox(height: 10)**.
 - Teks judul lagu.
 - Teks nama artis.
 - **Spacer()** untuk jarak proporsional.
 - Tombol like (**OutlinedButton** dengan ikon **Icons.favorite**).
7. Gunakan **SizeBox** untuk jarak tetap antar elemen.
8. Gunakan **Spacer** untuk mengatur jarak proporsional antar bagian.
9. Jalankan aplikasi dan pastikan tampilan sesuai spesifikasi UI.

III. Screenshot Hasil

a. Kode Program.

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

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

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      theme: ThemeData.dark(),
      home: const MusicCardPage(),
    ); // MaterialApp MaterialApp
  }
}

class MusicCardPage extends StatelessWidget {
  const MusicCardPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(title: const Text("Sedang Memutar"), centerTitle: true),
      body: Center(
        child: Card(
          elevation: 4,
          shape: RoundedRectangleBorder(
            borderRadius: BorderRadius.circular(12),
          ), // RoundedRectangleBorder RoundedRectangleBorder
          child: Padding(
            padding: const EdgeInsets.all(16),
            child: Column(
              mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
              children: [
                const Icon(Icons.album, size: 130, color: Colors.blue),
                const SizedBox(height: 16),

```

```
                Row(
                  crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.end,
                  children: [
                    Column(
                      crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
                      children: const [
                        Text(
                          "Di sini ada judul lagu",
                          style: TextStyle(
                            fontSize: 16,
                            fontWeight: FontWeight.bold,
                          ), // TextStyle TextStyle
                        ), //Text Text
                        SizedBox(height: 4),
                        Text(
                          "Di sini ada nama artis",
                          style: TextStyle(fontSize: 14, color: Colors.grey),
                        ), //Text Text
                      ],
                    ), //Column Column
                    const Spacer(),
                    IconButton(
                      onPressed: () {},
                      icon: const Icon(
                        Icons.favorite_border,
                        color: Colors.red,
                      ), //Icon Icon
                    ), //IconButton IconButton
                  ], //Row Row
                ), //Column Column
              ], //Padding Padding
            ), //Card Card

```

b. Penjelasan Kode Program

Kode Flutter di atas adalah contoh sederhana dari aplikasi pemutar musik yang menampilkan **kartu lagu** dengan tampilan elegan dan modern. Program ini dimulai dari fungsi `main()`, yang menjalankan widget utama bernama `MyApp`. Di dalam `MyApp`, digunakan `MaterialApp` dengan tema gelap agar tampilan terlihat keren dan minimalis, serta tulisan “debug” di pojok layar dihilangkan agar tampil lebih bersih. Halaman utama aplikasi diarahkan ke widget `MusicCardPage`, yang berfungsi sebagai tampilan utama aplikasi.

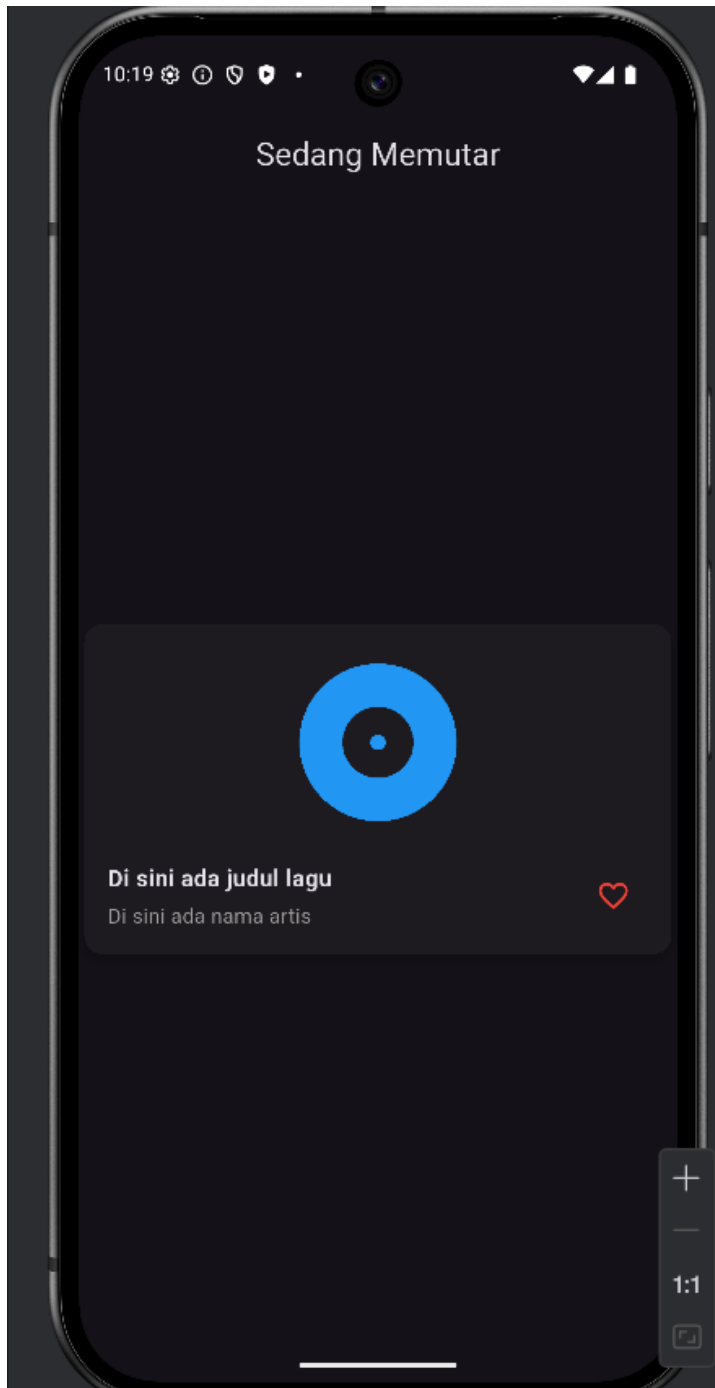
Di dalam `MusicCardPage`, digunakan `Scaffold` untuk membuat struktur dasar halaman, lengkap dengan `AppBar` berjudul “Sedang Memutar” yang posisinya berada di tengah atas layar. Bagian utama halaman (`body`) berisi sebuah **Card** yang terletak di tengah layar. Kartu ini diberi efek bayangan dan sudut yang membulat supaya tampilannya terlihat halus dan menarik, seperti kartu pemutar lagu pada aplikasi musik modern.

Di dalam kartu, ada ikon album berukuran besar dengan warna biru yang mewakili gambar lagu atau album. Di bawahnya ada teks berisi **judul lagu** dan **nama artis** yang diatur agar terlihat rapi dan mudah dibaca. Tulisan judul dibuat tebal, sedangkan nama artis berwarna abu-abu agar kontras dan tetap elegan. Di sisi kanan teks, terdapat **ikon hati berwarna merah** yang berfungsi sebagai tombol “suka” atau favorit — meskipun pada kode ini belum memiliki aksi apa pun saat ditekan.

Secara keseluruhan, kode ini menampilkan tampilan antarmuka yang simpel namun menarik. Meskipun belum ada fitur interaktif seperti pemutaran lagu atau pergantian musik,

struktur dasarnya sudah menggambarkan konsep tampilan aplikasi pemutar musik dengan baik dan mudah dipahami.

Output:



IV. Kesimpulan.

Kesimpulannya, dari praktikum ini mahasiswa berhasil memahami cara penggunaan beberapa widget dasar Flutter seperti `SizeBox`, `Spacer`, dan `Card` untuk membangun tampilan aplikasi yang menarik dan fungsional. Melalui proyek “music_card”, mahasiswa belajar bagaimana mengatur jarak antar elemen dengan rapi menggunakan `SizeBox` untuk jarak tetap dan `Spacer` untuk jarak yang proporsional. Selain itu, pembuatan `Card` dengan ikon album, teks judul lagu, nama artis, serta tombol favorit membuat tampilan aplikasi terlihat seperti pemutar musik modern. Secara keseluruhan, praktikum ini membantu mahasiswa memahami pentingnya pemilihan dan penataan widget dalam menciptakan UI yang sederhana, estetik, dan mudah digunakan.