

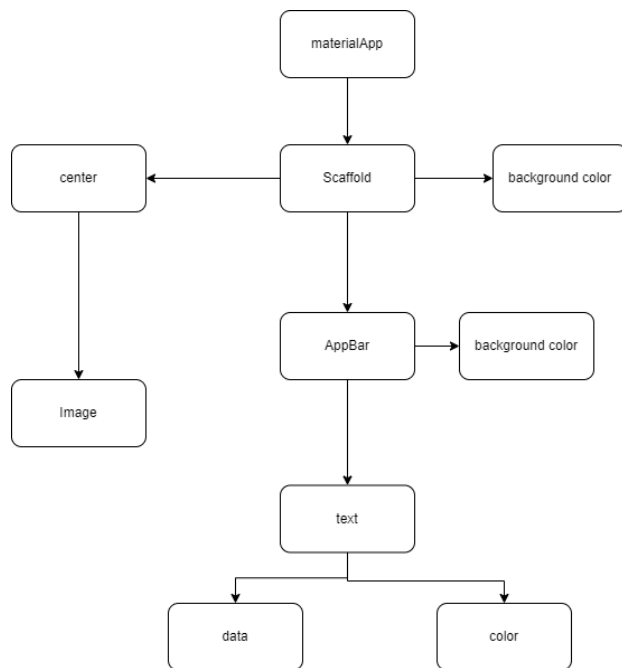
TEMPLATE COVER



Dibuat Oleh :

**PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAY**

-diagram



dari material app di menuju ke scaffold setelah itu di bagi menjadi dua widget yaitu center dan app bar tetapi sebelum dari center atau appbar terdapat background color di dalam scaffold dan selanjutnya untuk ke center dan di center ini terdapat image untuk mengupload sebuah gambar yang berada di posisi tengah dan selanjutnya pergi ke appbar terdapat background color, text, data dan color.

-penjelasan code

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

- *Import*

import digunakan untuk mengimpor pustaka Dart lain ke dalam file Dart Anda. Pustaka Dart adalah kumpulan kode yang dapat digunakan kembali untuk berbagai fungsi. Dalam hal ini, pustaka *'package:flutter/material.dart'* diimpor.

- *'package:flutter/material.dart'*

Bagian ini menunjukkan lokasi pustaka yang diimpor. Pustaka *material.dart* adalah bagian dari kerangka kerja Flutter dan berisi widget yang digunakan untuk membangun aplikasi Flutter dengan desain Material Design.

Kode ini berfungsi untuk mengimpor widget Material Design ke dalam file Dart Anda. Widget Material Design adalah elemen UI yang mengikuti pedoman desain Google Material Design. Dengan mengimpor widget ini, Anda dapat menggunakannya untuk membangun aplikasi Flutter dengan tampilan dan nuansa yang konsisten dan modern.

```
void main() {
  runApp(
    MaterialApp(
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: const Text('I AM SPOON', style: TextStyle(color: Colors.white)),
          backgroundColor: Colors.black,
        ),
        body: Center(
          child: Image(
```

```

        image: AssetImage(
          'images/sendokutama.png'),)
      ),
      backgroundColor: Colors.yellow,
    ),
  ),
);
}

```

Kode diatas dapat digunakan untuk membuat aplikasi Flutter sederhana dengan desain Material Design. Kode ini mengimpor widget Material Design, membuat struktur dasar aplikasi, dan menampilkan gambar sendok di tengah layar dengan warna latar belakang kuning.

penjelasan detail

```
void main() {
```

- *void main()* {
Fungsi *main()* adalah fungsi utama dalam aplikasi Flutter. Di sini, kode di dalam kurung kurawal akan dijalankan saat aplikasi dimulai.

```
runApp(
```

- *runApp()*
runApp() Digunakan untuk menjalankan aplikasi Flutter.

```
MaterialApp(
```

- *MaterialApp()*
Widget *MaterialApp* (Digunakan untuk membuat aplikasi dengan desain Material Design.

```
home: Scaffold(
```

- *home: Scaffold()*
Widget *Scaffold* digunakan untuk membuat struktur dasar aplikasi dengan *AppBar*, *body*, dan *floatingActionButton*.

```

appBar: AppBar(
  title: const Text('I AM SPOON', style: TextStyle(color: Colors.white),),
  backgroundColor: Colors.black,
),

```

- *appBar: AppBar()*
Widget *AppBar* digunakan untuk membuat bilah judul di bagian atas aplikasi. Di sini, teks "I AM SPOON" ditampilkan sebagai judul dengan warna putih dan latar belakang hitam.

```

body: Center(
  child: Image(
    image: AssetImage(
      'images/sendokutama.png'),)
  ),

```

- `body: Center (`
Widget *Center* digunakan untuk memusatkan widget di dalam body, lalu Widget *Image* digunakan untuk menampilkan gambar sendok dengan nama file **sendokutama.png** dari folder *images*.

```
backgroundColor: Colors.yellow,  
),  
),  
);  
}
```

- `backgroundColor: Colors.yellow,),),); }`
Warna latar belakang body aplikasi diubah menjadi kuning. Tanda kurung kurawal terakhir menutup fungsi *main()*.

output



Output akan menampilkan sebuah keterangan judul " I AM SPOON" berwarna putih dengan latar belakang hitam, lalu gambar sendok ditengah dengan latar belakang kuning.