

**TUGAS UNGUIDED
PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**MODUL IX
CAMERA DAN MEDIA API**



**Disusun Oleh :
TEGAR KANG AGENG GILANG
2311104018
SE 0701**

**Asisten Praktikum :
Nita Fitrotul Mar'ah
Aflah Rizkyadhafin Nurfikri**

**Dosen Pengampu :
Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2025**

TUGAS UNGUIDED

A. SOAL

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.

B. JAWABAN

Source code

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

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

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Latihan Memilih Gambar',
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          backgroundColor: const Color(0xFF115967),
          title: const Text(
            '',
            style: TextStyle(
              color: Colors.white,
              fontWeight: FontWeight.w600,
            ),
          ),
        ),
        centerTitle: true,
      ),
      backgroundColor: const Color(0xFFFF9FAFB),
      body: const GambarContainer(),
    );
  }
}
```

```

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

  @override
  State<GambarContainer> createState() => _GambarContainerState();
}

class _GambarContainerState extends State<GambarContainer> {
  File? _image;
  final ImagePicker _picker = ImagePicker();

  static const primaryColor = Color(0xFF115967);
  static const accentColor = Color(0xFFE63946);

  Future<void> _getImageFromGallery() async {
    final pickedFile = await _picker.pickImage(source:
    ImageSource.gallery);
    if (pickedFile != null) {
      setState(() {
        _image = File(pickedFile.path);
      });
    }
  }

  Future<void> _getImageFromCamera() async {
    final pickedFile = await _picker.pickImage(source:
    ImageSource.camera);
    if (pickedFile != null) {
      setState(() {
        _image = File(pickedFile.path);
      });
    }
  }

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

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Center(
      child: Padding(
        padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 24.0),
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: [
            // Container gambar
            Container(
              height: 380,
              width: double.infinity,
              decoration: BoxDecoration(

```

```

        color: const Color(0xFFF2F2F2),
        border: Border.all(color: Colors.grey.shade400, width:
1.5),

        borderRadius: BorderRadius.circular(12),
      ),
      child: _image == null
        ? const Center(
            child: Icon(
              Icons.image_outlined,
              color: Colors.grey,
              size: 100,
            ),
          )
        : ClipRect(
            borderRadius: BorderRadius.circular(12),
            child: Image.file(
              _image!,
              fit: BoxFit.cover,
              width: double.infinity,
            ),
          ),
    ),

    const SizedBox(height: 80),

    // Tombol Camera & Gallery
    Row(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
      children: [
        // Tombol Camera
        SizedBox(
          width: 160,
          height: 45,
          child: ElevatedButton.icon(
            key: const Key("btnCamera"),
            onPressed: _getImageFromCamera,
            icon: const Icon(Icons.camera_alt_outlined, color:
Colors.white),
            label: const Text(
              'Camera',
              style: TextStyle(color: Colors.white),
            ),
          ),
          style: ElevatedButton.styleFrom(
            backgroundColor: primaryColor,
            shape: RoundedRectangleBorder(
              borderRadius: BorderRadius.circular(25),
            ),
            elevation: 4,
          ),
        ),
      ],
    ),

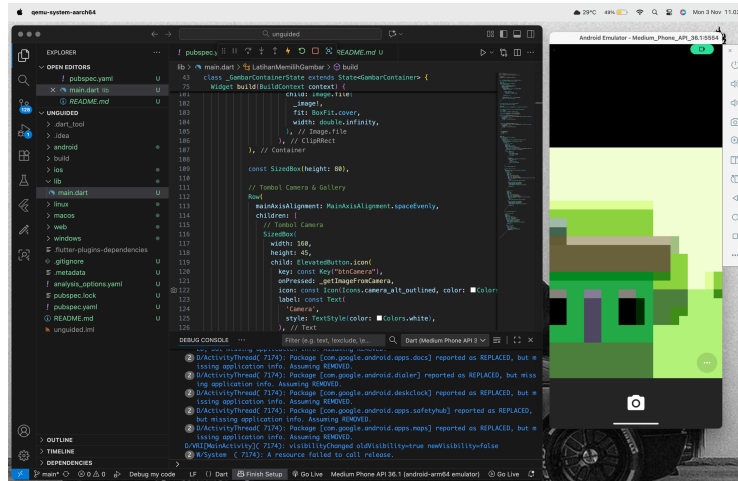
    // Tombol Gallery
    SizedBox(

```

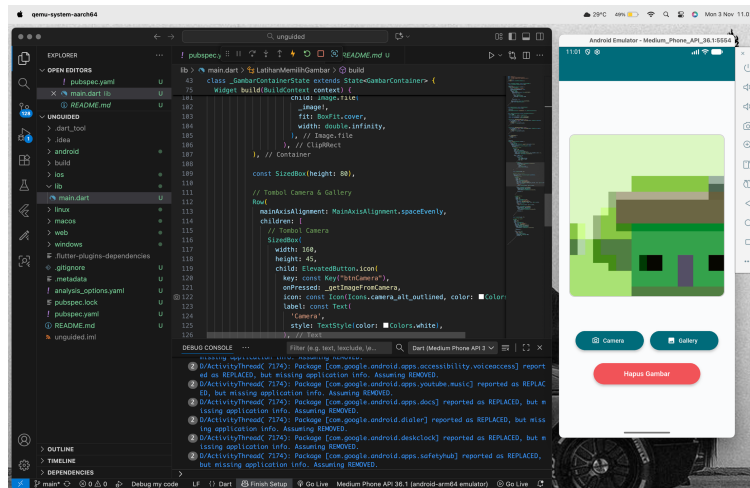
```
width: 160,  
height: 45,  
child: ElevatedButton.icon(  
  key: const Key("btnGallery"),  
  onPressed: _getImageFromGallery,  
  icon: const Icon(Icons.image, color: Colors.white),  
  label: const Text(  
    'Gallery',  
    style: TextStyle(color: Colors.white),  
  ),  
  style: ElevatedButton.styleFrom(  
    backgroundColor: primaryColor,  
    shape: RoundedRectangleBorder(  
      borderRadius: BorderRadius.circular(25),  
    ),  
    elevation: 4,  
  ),  
),  
),  
),  
],  
),  
  
const SizedBox(height: 30),  
  
// Tombol hapus gambar  
SizedBox(  
  width: 250,  
  height: 50,  
  child: ElevatedButton(  
    key: const Key("btnHapus"),  
    onPressed: _hapusGambar,  
    style: ElevatedButton.styleFrom(  
      backgroundColor: accentColor,  
      shape: RoundedRectangleBorder(  
        borderRadius: BorderRadius.circular(30),  
      ),  
      elevation: 4,  
    ),  
    child: const Text(  
      'Hapus Gambar',  
      style: TextStyle(  
        color: Colors.white,  
        fontWeight: FontWeight.w600,  
        fontSize: 16,  
      ),  
    ),  
  ),  
),  
),  
),  
),  
),  
);  
}
```

Screenshot Output

Kamera



Galeri



Deskripsi Program

Program Flutter di atas merupakan aplikasi sederhana untuk **memilih, menampilkan, dan menghapus gambar** menggunakan package `image_picker`.

Aplikasi ini menampilkan satu **container** besar dengan latar abu muda sebagai area tampilan gambar. Jika pengguna belum memilih gambar, ikon gambar kosong akan muncul di tengah. Terdapat dua tombol berwarna hijau tua (`#115967`) untuk **Camera** dan **Gallery** yang memungkinkan pengguna mengambil gambar langsung dari kamera atau memilih dari galeri, lalu hasilnya ditampilkan di dalam container. Selain itu, ada satu tombol merah (`#E63946`) bertuliskan **“Hapus Gambar”** untuk menghapus gambar yang sedang ditampilkan. Desain keseluruhan dibuat dengan nuansa modern,

proporsional, dan sederhana agar mudah digunakan.