

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING  
MODUL 5



Nama : Achmad Michael Mushoharoin  
NIM : 230605110047  
Kelas : Praktikum Pemrograman Mobile  
Tanggal: 17 September 2025

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

## I. Tujuan Praktikum

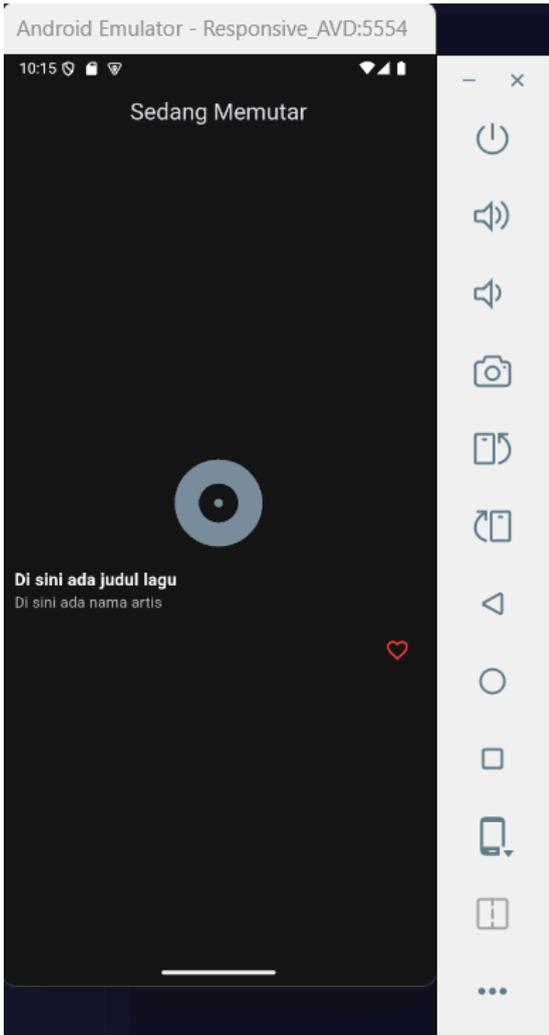
1. Memahami fungsi dan penggunaan widget *SizedBox*, *Spacer*, dan *Card*.
2. Memahami perbedaan penggunaan *SizedBox* yang memberikan ukuran dan jarak tetap dan *Spacer* yang mengatur jarak secara proporsional menggunakan nilai *flex*.
3. Membuat desain antarmuka sederhana menggunakan *Card* untuk menampilkan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

widget kustom dan properti visualnya.

## II. Langkah Kerja Singkat

1. Membuat proyek Flutter baru dengan nama `demo_sizedbox`, kemudian mengubah kode awal di `main.dart` dan menjalankan program.
2. Mengganti bagian `body` pada `Scaffold` untuk menggunakan `Row`, lalu menambahkan sebuah `method` untuk membuat kotak warna, dan menambahkan tiga buah kotak berwarna berbeda ke dalam `Row`.
3. Menambahkan `SizedBox` kosong di antara kotak untuk memberi jarak.
4. Menggunakan `SizedBox` untuk membungkus salah satu kotak (misalnya kotak hijau) untuk mengubah ukurannya, kemudian menjalankan program untuk melihat hasilnya.
5. Menggunakan kembali proyek `demo_sizedbox`, menghapus `SizedBox` kosong, dan menambahkan `Spacer` di antara kotak warna amber dan hijau.
6. Menambahkan `Spacer` lagi di antara kotak hijau dan biru dengan nilai `flex: 2`, kemudian menjalankan program untuk melihat perbedaan jarak proporsional.
7. Membuat proyek baru dengan nama `demo_card`, menulis kode dasar, dan menjalankan program.
8. Mengganti bagian `body` untuk menampilkan sebuah `Card` kosong, kemudian menambahkan properti `margin` dan widget `Column` sebagai anaknya.
9. Menambahkan informasi lokasi dengan widget `ListTile` di dalam `children` dan dua buah tombol (`OutlinedButton`) di bawah `ListTile`, dibungkus `Row`

## III. Screenshot Hasil



#### IV. Kesimpulan

Praktikum ini berhasil memperlihatkan penggunaan dan perbedaan fungsionalitas antara widget **SizedBox**, **Spacer**, dan **Card** dalam pengembangan aplikasi Flutter. Widget **SizedBox** terbukti efektif untuk memberikan ukuran atau jarak yang pasti pada suatu elemen. Dengan **SizedBox**, jarak yang dihasilkan selalu tetap sesuai nilai yang ditentukan, sehingga sangat cocok untuk mengatur tata letak yang membutuhkan ukuran presisi. Sementara itu, widget **Spacer** lebih menekankan pada pengaturan jarak yang bersifat fleksibel dan proporsional. **Spacer** bekerja dengan sistem flex, memungkinkan ruang antar elemen dapat menyesuaikan secara otomatis dengan sisa ruang yang tersedia pada layar, sehingga tampilan menjadi lebih responsif terhadap berbagai ukuran layar. Adapun widget **Card** berfungsi sebagai wadah informasi yang rapi dan menarik. **Card** sering digunakan untuk menampilkan informasi penting dalam bentuk kartu yang dilengkapi teks, ikon, maupun tombol aksi. Kombinasi antara **Card** dengan widget lain, seperti **ListTile** dan **Button**, menghasilkan antarmuka yang informatif sekaligus interaktif, seperti yang ditunjukkan pada pembuatan kartu informasi lokasi wisata.