

**LAPORAN MOBILE PROGRAMMING**  
**MODUL 5**



Nama : Dicky Aditya  
NIM : 230605110046  
Kelas : B  
Tanggal :

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

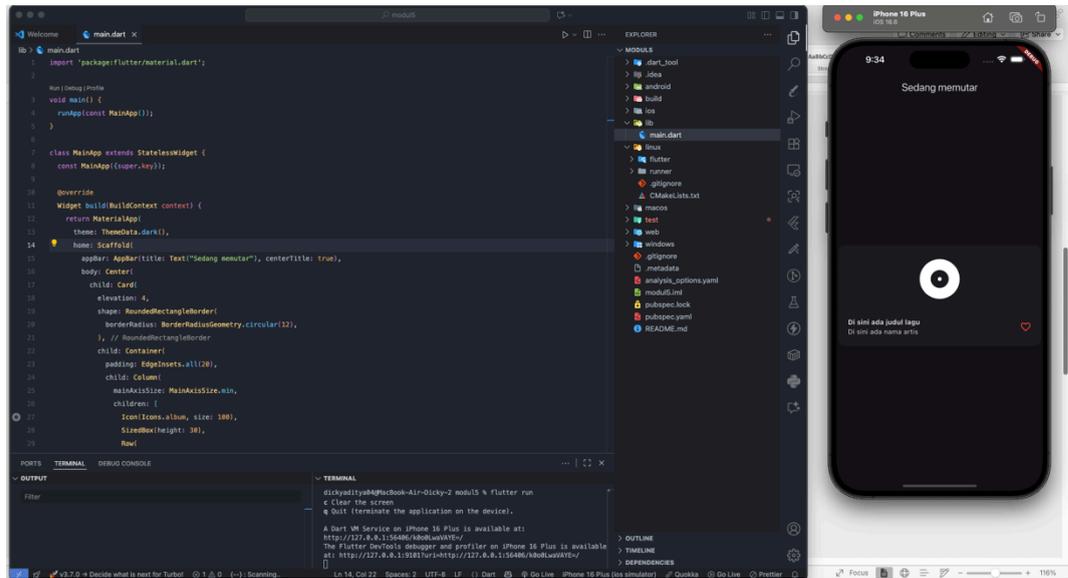
## I. Tujuan

Tujuan dari praktikum ini adalah untuk menerapkan widget Card dalam menampilkan informasi musik dengan tampilan yang lebih teratur. Selain itu, digunakan widget SizedBox untuk memberikan jarak tetap antar elemen, serta widget Spacer untuk memberikan jarak proporsional sehingga tata letak lebih fleksibel pada berbagai ukuran layar. Aplikasi ini juga dirancang menggunakan tema gelap (ThemeData.dark()) agar antarmuka terlihat sederhana namun tetap modern dan elegan.

## II. Langkah Kerja

1. Membuat proyek Flutter baru dengan nama **music\_card**.
2. Mengubah tema aplikasi menjadi **ThemeData.dark()**.
3. Menambahkan judul aplikasi “Sedang Memutar” pada **AppBar** dengan properti `centerTitle: true`.
4. Meletakkan sebuah **Card** di bagian tengah menggunakan widget **Center**.
5. Mengatur properti Card: `elevation: 4`, `shape: RoundedRectangleBorder`, dan `padding: EdgeInsets.all(12)`.
6. Mengisi **Card** dengan elemen berupa ikon cover album, judul lagu, nama penyanyi, serta tombol aksi (like).
7. Mengatur tata letak menggunakan kombinasi **SizedBox** dan **Spacer** agar komposisi lebih proporsional.

## III. Screenshot Hasil



#### IV. Kesimpulan

Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan widget Card mampu menampilkan informasi musik dengan rapi dan menarik. SizedBox berperan dalam memberikan jarak tetap antar elemen sehingga tampilan tidak tampak terlalu padat, sedangkan Spacer digunakan untuk mengatur jarak secara proporsional agar tata letak lebih responsif. Dengan mengombinasikan ketiga widget tersebut, yaitu Card, SizedBox, dan Spacer, dihasilkan desain antarmuka musik yang sederhana namun tetap terlihat elegan.