

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING

(Widget SizedBox, Spacer, dan Card)



Nama : Roji Rohmatillah

NIM : 230605110196

Kelas : Praktikum Mobile E

Tanggal : 19-09-2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

GANJIL 2025/2026

I. Tujuan

Uraian singkat mengenai tujuan tugas :

- Menerapkan widget **Card** untuk menampilkan informasi musik dalam format kartu yang rapi.
- Menggunakan widget **SizedBox** untuk mengatur jarak tetap antar elemen.
- Menggunakan widget **Spacer** untuk mengatur jarak proporsional antar elemen.
- Membuat antarmuka pengguna (UI) sederhana dengan tema gelap (**ThemeData.dark()**) agar terlihat lebih elegan.

II. Langkah Kerja

1. Percobaan 1 - SizedBox

- Langkah pertama adalah membuat proyek Flutter baru bernama
- `demo_sizedbox`. Setelah itu, kode dasar diubah untuk menampilkan teks "Halo Flutter" di tengah layar. Teks ini kemudian diganti dengan widget
- **Row** yang berfungsi sebagai wadah untuk menampung beberapa elemen secara horizontal. Untuk percobaan ini, sebuah metode dibuat untuk menghasilkan kotak berwarna. Tiga kotak berwarna yang berbeda ditambahkan ke dalam **Row**.
- Pada awalnya, kotak-kotak tersebut akan terlihat berdempetan. Untuk memberikan jarak,
- **SizedBox** kosong disisipkan di antara setiap kotak. Setelah itu, percobaan dilanjutkan dengan membungkus salah satu kotak, yaitu kotak hijau, dengan
- **SizedBox** untuk mengubah ukurannya menjadi 100x100. Hasil akhirnya menunjukkan kotak berwarna amber dan biru memiliki ukuran normal, sedangkan kotak hijau berukuran 100x100. Selain itu, terdapat jarak 25 piksel di antara kotak-kotak tersebut berkat **SizedBox** kosong.

2. Percobaan 2 - Spacer

- Percobaan ini menggunakan proyek yang sama dari percobaan pertama.
- **SizedBox** yang sebelumnya digunakan untuk memberi jarak di antara kotak-kotak dihapus, sehingga kotak kembali berdempetan.
- Kemudian, widget **Spacer** ditambahkan di antara kotak amber dan hijau dengan nilai `flex: 1`. Ini menghasilkan jarak antara kedua kotak tersebut. Selanjutnya,

- **Spacer** lain ditambahkan di antara kotak hijau dan biru, kali ini dengan nilai flex: 2. Setelah program dijalankan, terlihat bahwa jarak antara kotak hijau dan biru dua kali lipat lebih besar dibandingkan jarak antara kotak amber dan hijau. Dengan
- **Spacer**, pengaturan jarak bersifat proporsional terhadap ruang yang tersedia di layar.

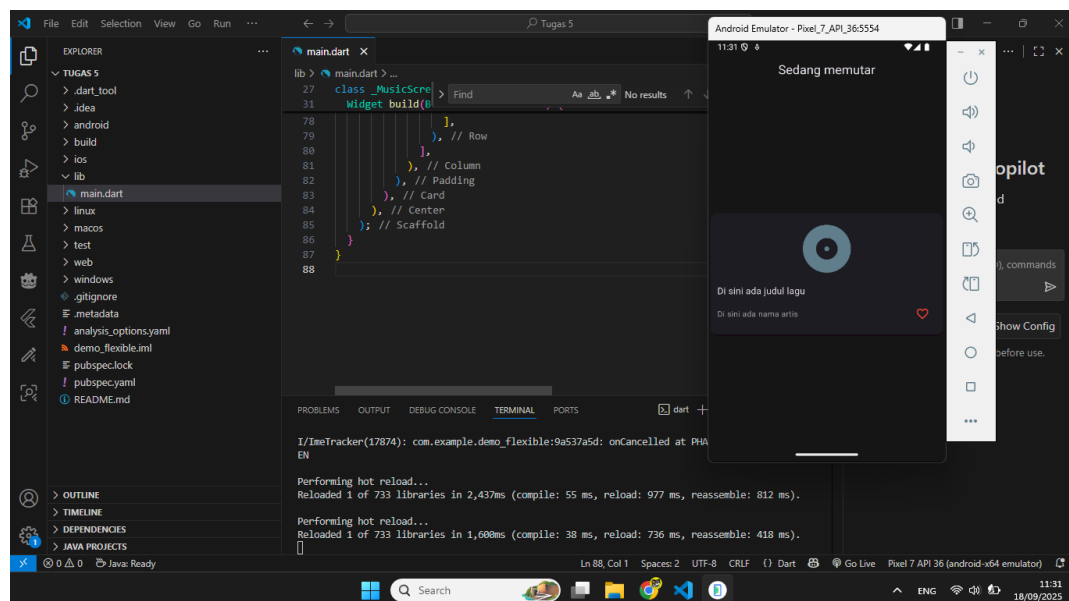
Percobaan 3 - Card

- Percobaan terakhir adalah membuat proyek baru bernama
- demo_card. Kode dasar disiapkan, dan bagian
- body diubah untuk menampilkan **Card** kosong.
- **Card** ini kemudian diisi dengan **ListTile** yang menampilkan ikon pin lokasi, judul, dan deskripsi.

Untuk menambahkan interaksi, dua buah tombol

- **OutlinedButton** dimasukkan ke dalam **Row** dan diletakkan di bawah **ListTile**. Tombol-tombol ini diatur untuk menampilkan ikon peta dan telepon. Hasil akhirnya adalah sebuah
- **Card** yang menampilkan informasi lokasi secara terorganisir lengkap dengan ikon dan tombol interaktif.

III. Screenshot Hasil



Di bagian atas terdapat teks “Sedang memutar”, lalu di tengah ada ikon piringan sebagai representasi cover lagu. Di bawahnya terdapat teks untuk judul lagu dan nama artis. Pada sisi kanan terdapat ikon hati (love) untuk memberi tanda suka. Tata letaknya sederhana, dengan fokus utama pada cover lagu di tengah dan distribusi elemen yang rata sehingga tampilan terlihat bersih.

IV. Kesimpulan

Ringkasan hasil tugas serta pemahaman yang diperoleh :

- **Widget Card** digunakan untuk menampilkan informasi musik dalam bentuk kartu sehingga tampilan lebih rapi, terorganisir, dan menarik.
- **Widget SizedBox** berfungsi memberi jarak tetap antar elemen, sehingga komponen tidak saling berdempetan dan tampilan lebih enak dilihat.
- **Widget Spacer** dipakai untuk memberikan jarak yang bersifat proporsional, sehingga tata letak lebih fleksibel dan menyesuaikan ukuran layar.
- Dengan mengombinasikan **Card, SizedBox, dan Spacer**, diperoleh desain antarmuka musik yang sederhana, elegan, serta responsif di berbagai perangkat.