

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING

(Widget Sized Box, Spacer, Dan Card)



Nama : Moch Renaldy Syaputra

NIM : 230605110123

Kelas : Praktikum Mobile D

Tanggal : 17 September 2025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

GANJIL 2025/2026

1. Tujuan

Uraian singkat mengenai tujuan dari tugas praktikum ini adalah sebagai berikut:

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

2. Langkah Kerja Singkat

Berikut adalah tahapan dalam pembuatan program beserta cuplikan kodenya:

1. **Membuat proyek Flutter baru** dengan nama modul5 melalui terminal.
2. **Mengubah tema aplikasi** menjadi gelap menggunakan ThemeData.dark() pada widget MaterialApp di file main.dart.



```
Run | Debug | Profile
3  void main() {
4    runApp(const MusicApp());
5  }
6
7  class MusicApp extends StatelessWidget {
8    const MusicApp({super.key});
9
10   @override
11   Widget build(BuildContext context) {
12     return MaterialApp(
13       debugShowCheckedModeBanner: false,
14       theme: ThemeData.dark(),
15       home: const MusicPlayerScreen(),
16     ); // MaterialApp
17   }
18 }
```

3. **Menambahkan judul aplikasi** “Sedang memutar” pada AppBar dan memposisikannya di tengah dengan properti centerTitle: true.

```

22
23   @override
24   Widget build(BuildContext context) {
25     return Scaffold(
26       appBar: AppBar(
27         title: const Text('Sedang memutar'),
28         centerTitle: true,
29         elevation: 0,
30       ), // AppBar
31       body: Center(
32         child: Card(
33           elevation: 4,
34           shape: RoundedRectangleBorder(
35             borderRadius: BorderRadius.circular(12),
36           ), // RoundedRectangleBorder

```

4. **Menempatkan sebuah Card** di bagian tengah layar dengan membungkusnya menggunakan widget Center.

```

30       ), // AppBar
31       body: Center(
32 >         child: Card( // Card ...
83       ), // Center
84     ); // Scaffold
85   }
86 }

```

5. **Mengatur properti Card** untuk memberikan efek visual, meliputi elevation, shape untuk sudut melengkung, dan padding pada konten di dalamnya menggunakan Container.
6. **Menambahkan isi Card** yang terdiri dari Ikon, Judul lagu, Nama artis, dan Tombol *like*. Elemen-elemen ini disusun menggunakan Column dan Row.
7. **Menggunakan SizedBox dan Spacer** untuk mengatur tata letak agar proporsional. SizedBox memberi jarak vertikal tetap, dan Spacer memberi jarak horizontal yang fleksibel.

Kode Program untuk Nomer 5-7 :

```

31     body: Center(
32       child: Card(
33         elevation: 4,
34         shape: RoundedRectangleBorder(
35           borderRadius: BorderRadius.circular(12),
36         ), // RoundedRectangleBorder
37         child: Container(
38           padding: const EdgeInsets.all(12),
39           child: Column(
40             mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
41             children: [
42               const Icon(
43                 Icons.music_note,
44                 size: 100,
45                 color: Colors.white70,
46               ), // Icon
47               const SizedBox(height: 24),

```

```

24   Widget build(BuildContext context) {
48     Row(
49       mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.min,
50       children: [
51         const Column(
52           crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
53           children: [
54             Text(
55               'Di Udara',
56               style: TextStyle(
57                 fontSize: 18,
58                 fontWeight: FontWeight.bold,
59               ), // TextStyle
60             ), // Text
61             SizedBox(height: 4),
62             Text(
63               'Efek Rumah Kaca',
64               style: TextStyle(
65                 fontSize: 14,
66                 color: Colors.white70,
67               ), // TextStyle
68             ), // Text
69           ],
70         ), // Column
71         const Spacer(),
72         IconButton(
73           icon: const Icon(Icons.favorite_border),
74           onPressed: () {},

```

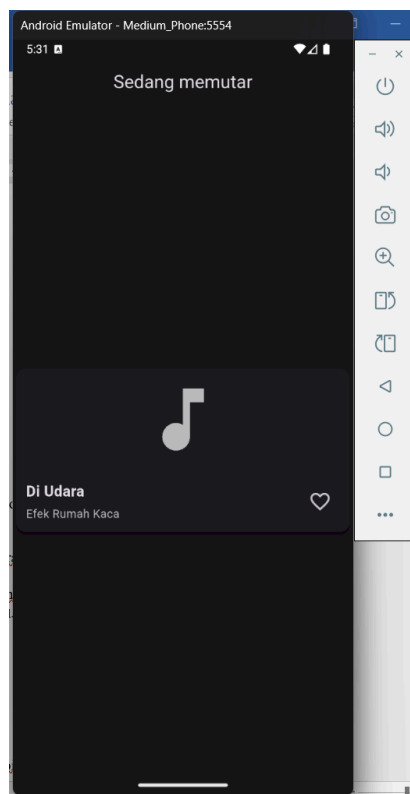
```

75         iconSize: 28,
76     ), // IconButton
77 ],
78 ), // Row
79 ],
80 ), // Column
81 ), // Container
82 ), // Card
83 ), // Center
84 ); // Scaffold
85 }
86 }

```

d. Screenshot

Berikut adalah hasil tangkapan layar dari aplikasi yang telah dibuat pada emulator.



Keterangan Gambar:

- Tampilan utama aplikasi menunjukkan sebuah Card yang berisi ikon cover album, judul lagu "Di Udara", nama artis "Efek Rumah Kaca", serta tombol *like* (ikon hati).
- `SizedBox` digunakan untuk memberikan jarak vertikal yang tetap antara ikon cover album dengan baris teks di bawahnya.
- `Spacer` digunakan untuk memberikan jarak horizontal yang proporsional (fleksibel), yang mendorong tombol *like* ke sisi paling kanan dari Card.

e. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan tugas praktikum ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

- Widget Card sangat efektif digunakan untuk mengelompokkan dan menampilkan informasi terkait seperti detail musik dalam sebuah tampilan yang terstruktur, rapi, dan menarik secara visual.
- Widget `SizedBox` berfungsi esensial untuk memberikan jarak atau ruang kosong yang tetap antar elemen, sehingga tampilan tidak terlihat terlalu rapat dan lebih mudah dibaca.
- Widget `Spacer` memberikan fleksibilitas dalam tata letak dengan cara mengisi ruang kosong yang tersedia, sehingga sangat berguna untuk mendorong elemen ke ujung atau menciptakan jarak proporsional yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar.
- Dengan menggabungkan Card, `SizedBox`, dan `Spacer` secara tepat, kita dapat menghasilkan desain antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi pemutar musik yang sederhana, fungsional, namun tetap terlihat elegan.