

AppBar

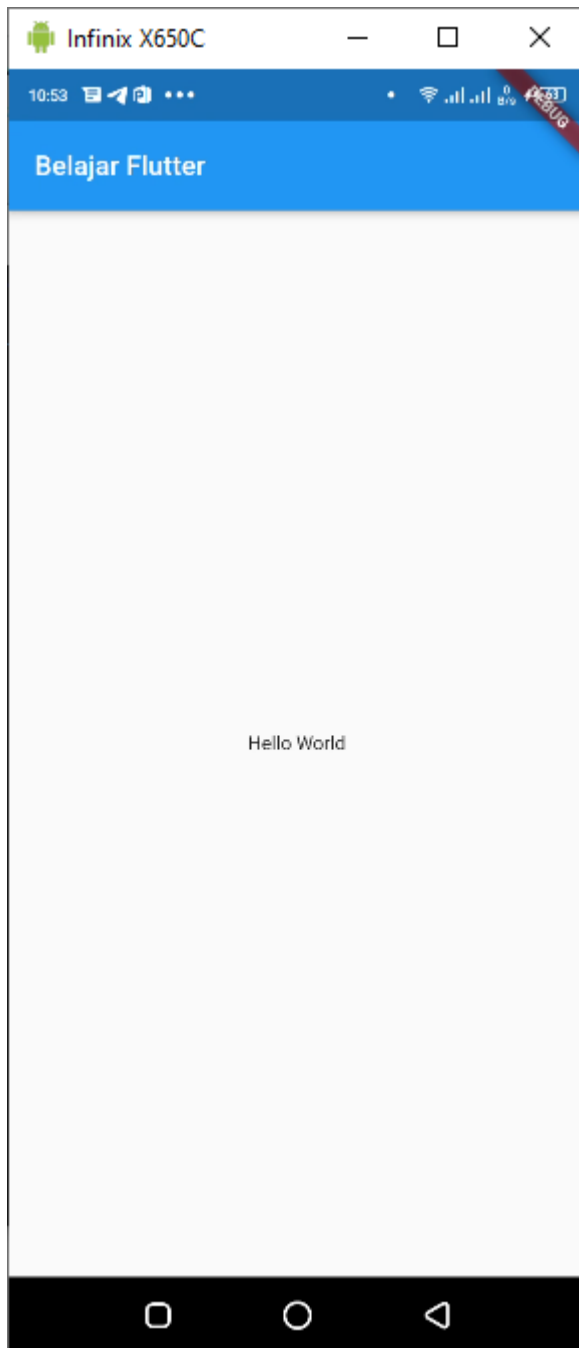
Title

Kemudian untuk menambahkan tampilan dibagian dalam (body), pada fungsi Scaffold terdapat parameter **body**. Silahkan modifikasi **main.dart** menjadi seperti berikut

```
1. import 'package:flutter/material.dart';
2.
3. void main() {
4.   runApp(const MyApp());
5. }
6.
7. class MyApp extends StatelessWidget {
8.   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
9.
10.  @override
11.  Widget build(BuildContext context) {
12.    return MaterialApp(
13.      title: "Aplikasi Flutter Pertama",
```

```
14.     home: Scaffold(  
15.       appBar: AppBar(  
16.         title: Text('Belajar Flutter'),  
17.       ),  
18.       body: const Center(  
19.         child: Text("Hello World"),  
20.       ),  
21.     ),  
22.   );  
23. }  
24. }
```

Sehingga akan menghasilkan

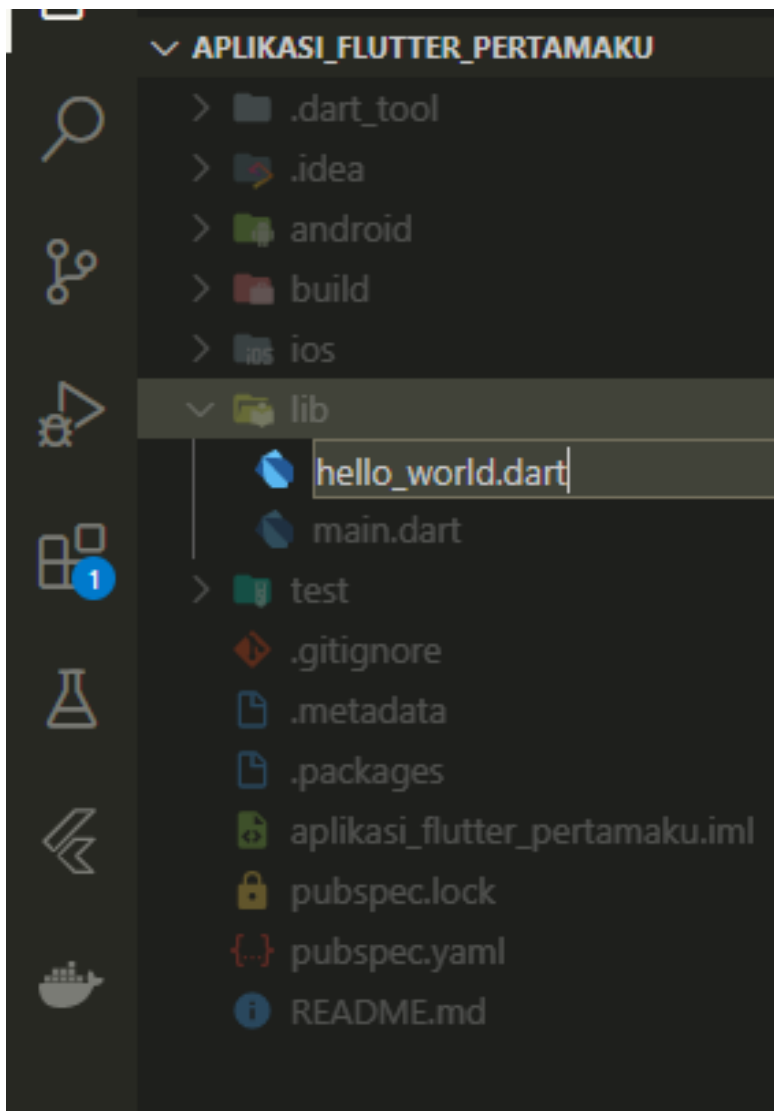


Pada aplikasi di atas, kita membuat *StatelessWidget* yang berisi widget **MaterialApp()**. Kemudian di dalam **MaterialApp()** berisi widget lagi: **Scaffold**, **AppBar**, **Center**, dan **Text**. Ini adalah widget dasar.  
Penjelasan:

- MyApp adalah StatelessWidget, merupakan widget induk;
- MaterialApp adalah widget yang membungkus beberapa widget yang menggunakan tema material design
- Scaffold adalah widget untuk struktur dasar material design;
- AppBar adalah widget untuk membuat AppBar;
- Center adalah Widget layout untuk membuat widget ke tengah;
- Text adalah widget untuk membuat teks.

Untuk mempermudah dalam pembacaan kode dan maintenance dapat dilakukan dengan memisahkan **MyApp** dengan halaman yang ingin ditampilkan.

Silahkan buat sebuah file dengan nama **hello\_world.dart** di dalam folder **lib**



Kemudian bagian **Scaffold** pada **main.dart** yang telah dibuat tadi akan kita masukkan ke dalam **hello\_world.dart**, sehingga pada **hello\_world.dart** akan menjadi

```
1. import 'package:flutter/material.dart';
2.
3. class HelloWorld extends StatelessWidget {
4.   @override
5.   Widget build(BuildContext context) {
6.     return Scaffold(
7.       appBar: AppBar(
8.         title: const Text('Belajar Flutter'),
9.       ),
10.      body: const Center(
11.        child: Text('Hello World'),
12.      ),
13.    );
14.  }
15. }
```

Pada file **main.dart** kita modifikasi kembali pada bagian **home** menjadi

```
1. import 'package:aplikasi_flutter_pertamaku/hello_world.dart';
2. import 'package:flutter/material.dart';
3.
4. void main() {
5.   runApp(const MyApp());
6. }
7.
8. class MyApp extends StatelessWidget {
9.   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
10.
11.   @override
12.   Widget build(BuildContext context) {
13.     return const MaterialApp(
14.       title: "Aplikasi Flutter Pertama",
15.       home: HelloWorld(),
16.     );
17.   }
18. }
```

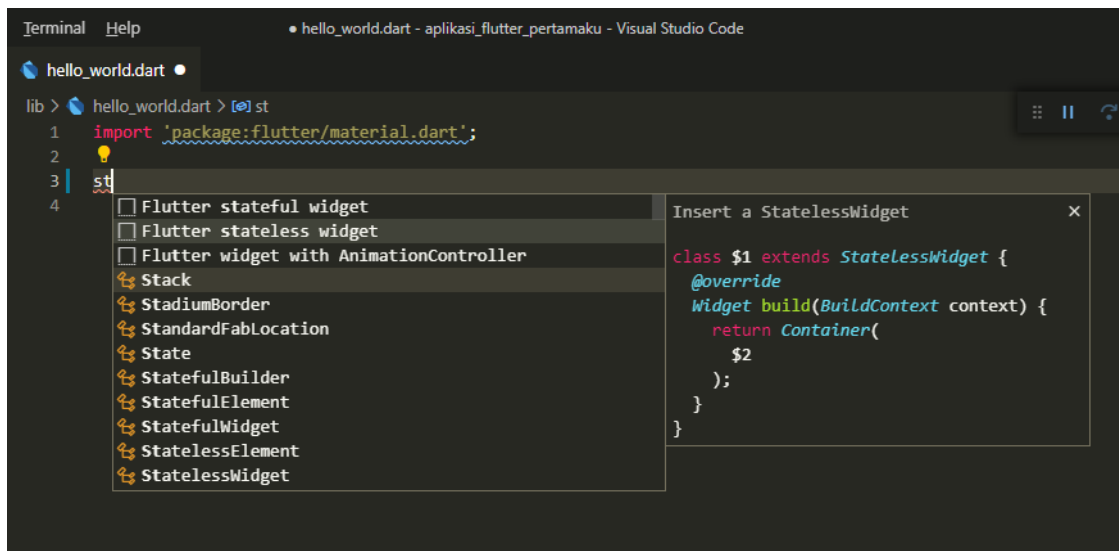
Pada bagian **home**, kita memanggil class **HelloWorld** yang telah kita buat sebelumnya pada file **hello\_world.dart**

Jika kita perhatikan pada bagian **body**, terdapat Widget **Center** kemudian didalam Widget **Center** tersebut terdapat parameter **child** untuk meletakkan Widget lain didalam widget tersebut, dalam hal ini adalah Widget **Text**

```
Center(
  child: Text('Hello World'),
),
```

Catatan : dalam Widget selain **child**, terdapat pula **children** dengan type data array yang dimana kita dapat menempatkan beberapa Widget didalamnya contohnya pada Widget **Column** dan **Row**

Untuk mempercepat dalam pembuatan class pada VSCode dapat dilakukan dengan mengetik **st** kemudian memilih **stateless widget** ataupun **stateless widget** kemudian ketikkan nama class yang diinginkan



## Membuat Widget Column

Buat sebuah file dengan nama **column\_widget.dart** didalam folder lib, kemudian ketikkan kode berikut

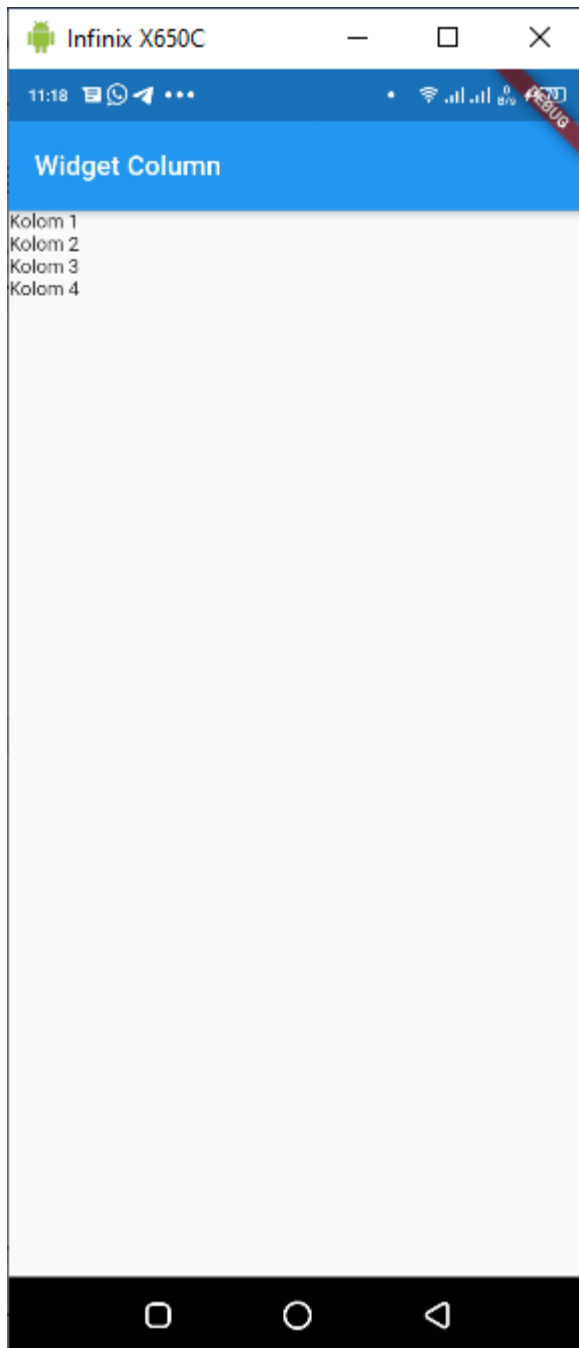
```
1. import 'package:flutter/material.dart';
2.
3. class ColumnWidget extends StatelessWidget {
4.   const ColumnWidget({Key? key}) : super(key: key);
5.
6.   @override
7.   Widget build(BuildContext context) {
8.     return Scaffold(
9.       appBar: AppBar(
10.        title: const Text('Widget Column'),
11.      ),
12.      body: Column(
13.        children: const [
14.          Text('Kolom 1'),
15.          Text('Kolom 3'),
16.          Text('Kolom 2'),
17.          Text('Kolom 4')
18.        ],
19.      ));
20. }
21. }
```

Kemudian pada file **main.dart** ubah kodenya menjadi

```
1. import 'package:aplikasi_flutter_pertamaku/column_widget.dart';
2. import 'package:flutter/material.dart';
3.
4. void main() {
5.   runApp(const MyApp());
6. }
7.
8. class MyApp extends StatelessWidget {
9.   const MyApp({Key? key}) : super(key: key);
```

```
10.  
11. @override  
12. Widget build(BuildContext context) {  
13.   return const MaterialApp(  
14.     title: "Aplikasi Flutter Pertama",  
15.     home: ColumnWidget(),  
16.   );  
17. }  
18. }
```

Dan hasilnya akan menjadi seperti berikut



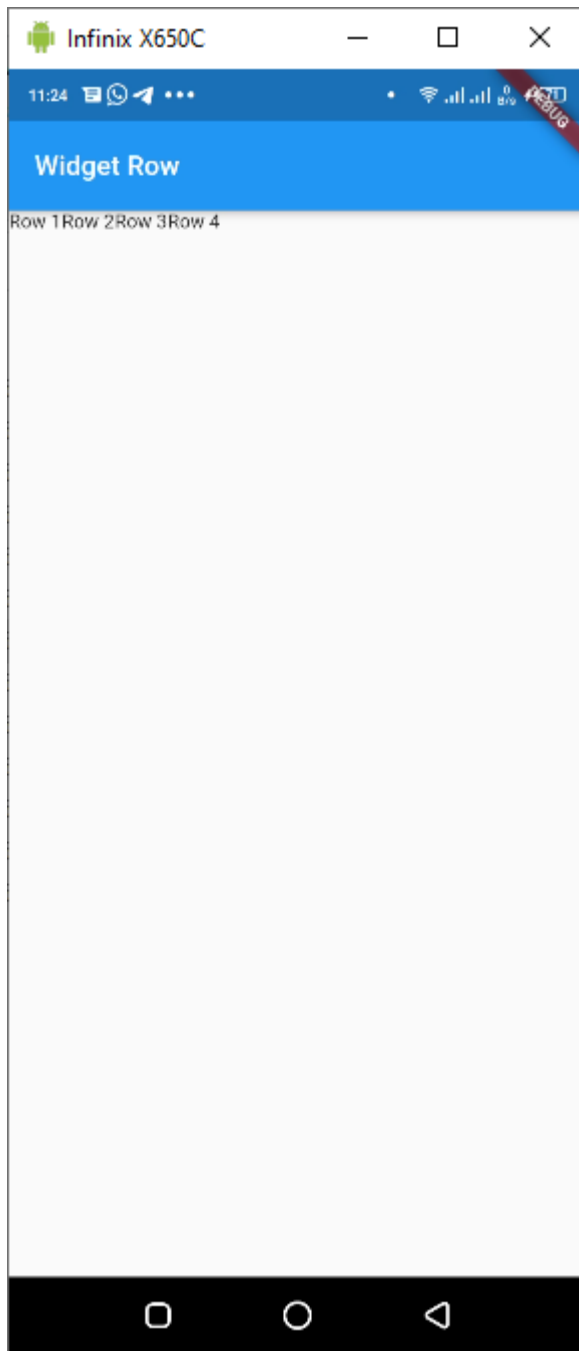
Column biasanya digunakan untuk membuat Form

## Membuat Widget Row

Untuk menampilkan Widget dalam posisi horizontal dapat menggunakan Widget Row. Buat sebuah file didalam folder **lib** dengan nama **row\_widget.dart**, kemudian ketikkan kode berikut

```
1. import 'package:flutter/material.dart';
2.
3. class RowWidget extends StatelessWidget {
4.   const RowWidget({Key? key}) : super(key: key);
5.
6.   @override
7.   Widget build(BuildContext context) {
8.     return Scaffold(
9.       appBar: AppBar(
10.        title: const Text('Widget Row'),
11.      ),
12.      body: Row(
13.        children: const [
14.          Text('Row 1'),
15.          Text('Row 2'),
16.          Text('Row 3'),
17.          Text('Row 4')
18.        ],
19.      ),
20.    );
21.  }
22. }
```

Kemudian seperti sebelumnya masukkan class **RowWidget** tersebut kedalam home pada **main.dart**, dan hasilnya akan menjadi



### StatelessWidget dan StatefullWidget

**StatelessWidget** adalah class widget yang propertinya *immutable*, artinya nilainya tidak bisa diubah, sedangkan **StatefullWidget** nilainya dapat berubah-ubah.

#### Contoh StatelessWidget :

```
1. class HelloWorld extends StatelessWidget {
2.   const HelloWorld({ Key? key }) : super(key: key);
3.
4.   @override
5.   Widget build(BuildContext context) {
6.     return Container(
7.
8.   );
```

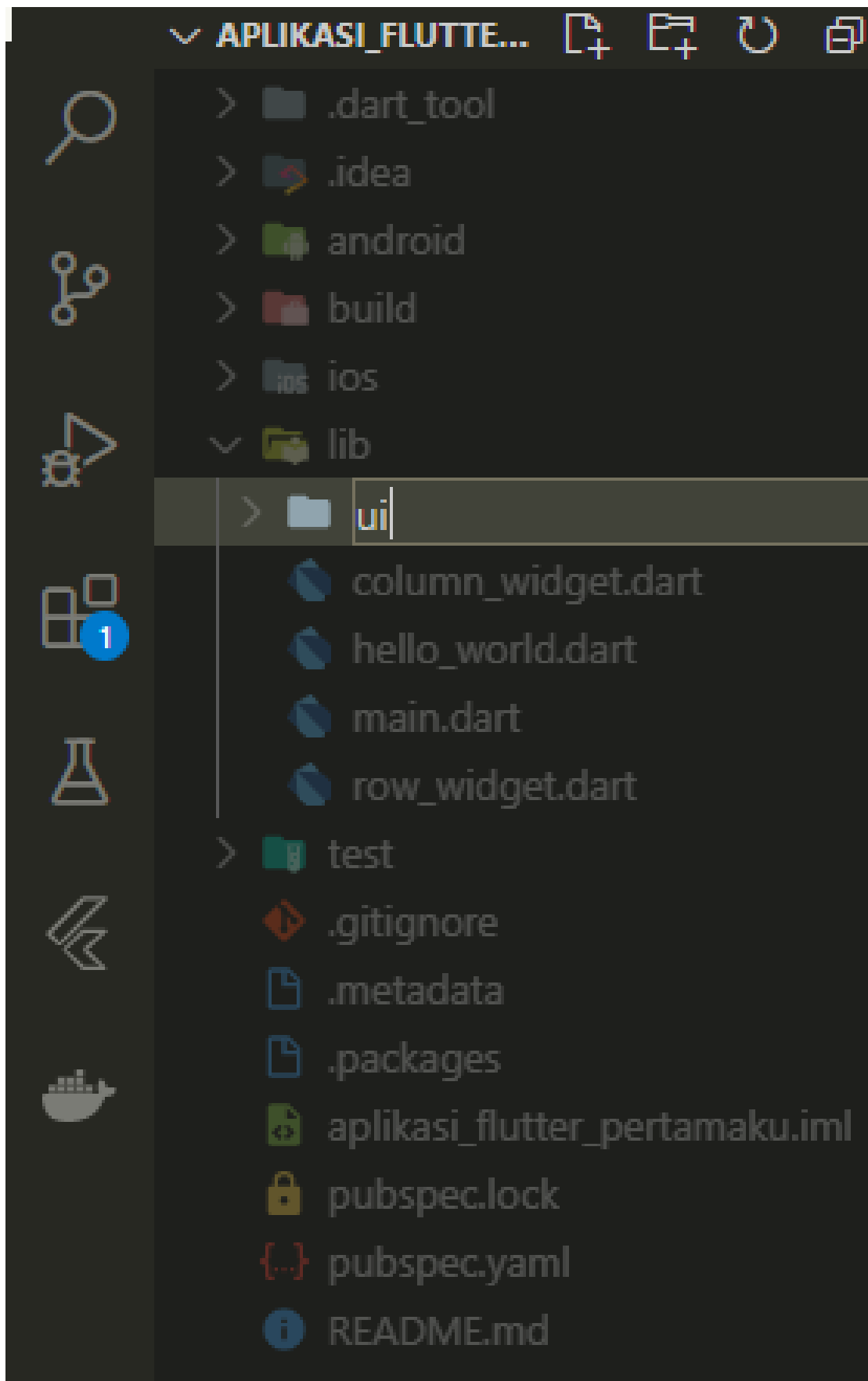
```
9.   }  
10. }
```

### Contoh StatefulWidget

```
1. class HelloWorld extends StatefulWidget {  
2.   const HelloWorld({ Key? key }) : super(key: key);  
3.  
4.   @override  
5.   _HelloWorldState createState() => _HelloWorldState();  
6. }  
7.  
8. class _HelloWorldState extends State<HelloWorld> {  
9.   @override  
10.  Widget build(BuildContext context) {  
11.    return Container(  
12.  
13.    );  
14.  }  
15. }
```

### Membuat Form

Selanjutnya kita akan belajar membuat form pada flutter, agar lebih rapi untuk tampilan halaman akan kita kelompokkan dalam sebuah folder tersendiri, dalam hal ini kita membuat folder dengan nama **ui** didalam folder **lib**.



Kemudian didalam folder **ui** tersebut kita buat sebuah file dengan nama **produk\_form.dart**