

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN VISUAL

2023



Prepared By:

Fadri Hidayat (200511060) TI20C

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN VISUAL



Disusun Oleh :

Nama : Fadri Hidayat

NIM : 200511060

Kelas : TI20C

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2023**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta terimakasih juga kepada dosen pengampu pak Freddy Wicaksono sehingga saya dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Laporan Praktikum Pemrograman Visual”.

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi tugas pada matakuliah Pemrograman Visual. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk menambah ilmu tentang Object Oriented Programming (OOP).

Saya menyadari, tugas yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, perlu kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan praktikum ini agar nantinya laporan praktikum ini biasa berguna dimasa depan.

Cirebon, 20 Maret 2023

Penyusun

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Visual Studio Code (VS Code) merupakan sebuah teks editor ringan dan handal dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, yang artinya aplikasi VS Code dapat digunakan di sistem operasi Linux, Mac dan Windows. Visual Studio Code (VS Code) bersifat open source. Hal ini juga yang membuat VS Code menjadi favorit para pengembang(developer) aplikasi, karena mereka dapat ikut serta dalam proses pengembangan Visual Studio Code (VS Code).

Jika dilihat dari segi fungsi, maka text editor yang satu ini merupakan sebuah software yang cukup powerfull namun tetap ringan ketika digunakan. Software ini juga cukup penting untuk dipakai untuk membuat dan mengedit source code dari berbagai bahasa pemrograman, seperti JavaScript ataupun Node.js.

Sebagai text editor, software ini juga bisa Anda gunakan untuk mengedit source code dari berbagai bahasa lain seperti PHP, Python, ataupun .NET. Salah satu alasannya, karena software ini memiliki ekosistem yang cukup luas dan tersedia banyak ekstension.

B. Tujuan

1. Membuat program sederhana dengan menggunakan Visual Studio Code (VS Code)
2. Membuat aplikasi perhitungan bangun datar menggunakan python tkinter

II. DASAR TEORI

A. Definisi Sistem Informasi

Menurut Husein dan Wibowo, SI adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Sistem informasi terdiri dari informasi tentang manusia, tempat, dan komponen dalam organisasi atau lingkungan yang melingkupinya.

B. Definisi Python Tkinter

Tkinter adalah salah satu Toolkit yang ada pada bahasa program Python. Python dengan tkinter adalah kombinasi yang tepat jika kamu ingin membuat GUI dengan cepat dan mudah.

C. Definisi Perhitungan Bangun Datar

Perhitungan bangun datar adalah proses menghitung berbagai properti geometris dari bentuk dua dimensi, seperti luas, keliling, dan sudut. contohnya persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapezium, layang-layang, belah ketupat.

III. PEMBAHASAN

1. Program Menghitung luas dan keliling Persegi Panjang

Source Code :

```
from tkinter import Frame , Label , Entry, Button, YES, BOTH,END,Tk,W

class Persegipanjang:
    def __init__(self,panjang,lebar):
        self.panjang = panjang
        self.lebar = lebar
    def luas(self):
        return self.panjang*self.lebar
    def keliling(self):
        return 2*(self.panjang+self.lebar)

class FrmPersegi:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x250")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling Persegi
Panjang" ,font=('arial',15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Panjang :').grid(row=0,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Lebar :").grid(row=1,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Luas :").grid(row=3,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Keliling :").grid(row=4,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)

        # pasang textbox
```

```

        self.txtPanjang = Entry(mainFrame)
        self.txtPanjang.grid(row=0, column=1, padx=5,
pady=5)
        self.txtLebar = Entry(mainFrame)
        self.txtLebar.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtLuas = Entry(mainFrame)
        self.txtLuas.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtKel = Entry(mainFrame)
        self.txtKel.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)

        # Pasang Button
        self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
command=self.onHitung)
        self.btnHitung.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)
        # fungsi untuk menghitung luas dan keliling persegi
panjang
        Label(root, text="Created By Fadri Hidayat
",font=('arial',12)).pack()

    def onHitung(self, event=None):
        # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
Terstruktur
        panjang = float(self.txtPanjang.get())
        lebar = float(self.txtLebar.get())
        pesegi_panjang=Persegipanjang(panjang,lebar)
        luas = pesegi_panjang.luas()
        self.txtLuas.delete(0,END)
        self.txtLuas.insert(END,str(luas))
        kel = pesegi_panjang.keliling()
        self.txtKel.delete(0,END)
        self.txtKel.insert(END,str(kel))

    def onKeluar(self, event=None):
        # memberikan perintah menutup aplikasi
        self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmPersegi(root, "Program Menghitung Luas &
Keliling Persegi Panjang")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



2. Program Menghitung luas dan keliling Segitiga

Source Code :

```
from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END, Tk, W
```

```
class segitiga:
    def __init__(self, sisia, sisib, sisic):
        self.sisia = sisia
        self.sisib = sisib
        self.sisic = sisic
    def luas(self):
        return 0.5*self.sisia*self.sisib
    def keliling(self):
        return self.sisia+self.sisib+self.sisic
class FrmSegitiga:

    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x270")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling
Segitiga" , font= ('arial',15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)
```

```

# pasang Label

Label(mainFrame, text='Alas :').grid(row=0, column=0,
    sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Tinggi :").grid(row=1,
column=0,
    sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Sisi Miring :").grid(row=2,
column=0,
    sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Luas :").grid(row=4, column=0,
    sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Keliling :").grid(row=5,
column=0,
    sticky=W, padx=5, pady=5)

# pasang textbox
self.txtSisiA = Entry(mainFrame)
self.txtSisiA.grid(row=0, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtSisiB = Entry(mainFrame)
self.txtSisiB.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtSisiC = Entry(mainFrame)
self.txtSisiC.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtLuasS = Entry(mainFrame)
self.txtLuasS.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtKel = Entry(mainFrame)
self.txtKel.grid(row=5, column=1, padx=5, pady=5)

# Pasang Button
self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
    command=self.onHitung)
self.btnHitung.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)
Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat
",font=('arial',12)).pack()

# fungsi untuk menghitung luas dan keliling segitiga
def onHitung(self, event=None):
    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
    Terstruktur
    sisia= int(self.txtSisiA.get())
    sisib= int(self.txtSisiB.get())
    sisic= int(self.txtSisiC.get())
    ks=segitiga(sisia,sisib,sisic)
    luas = ks.luas()
    self.txtLuasS.delete(0,END)
    self.txtLuasS.insert(END,str(luas))
    kel = ks.keliling()

```



```

        self.txtKel.delete(0,END)
        self.txtKel.insert(END,str(kel))

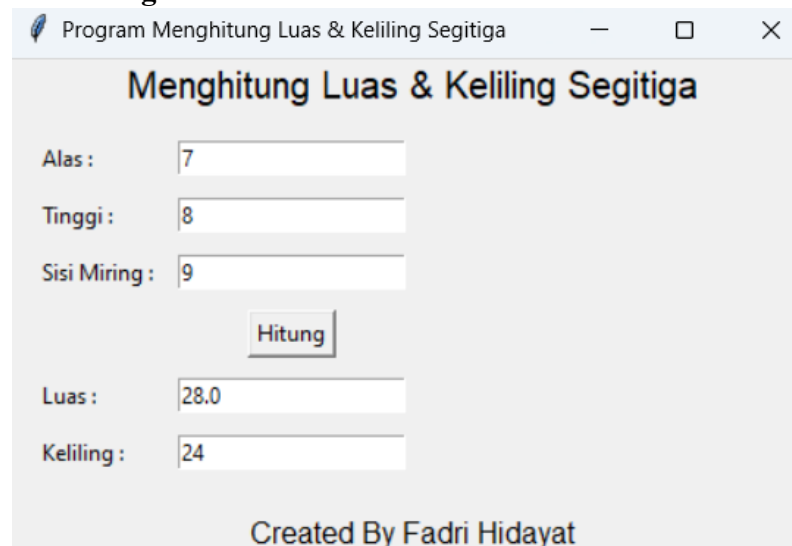
    def onKeluar(self, event=None):
        # memberikan perintah menutup aplikasi
        self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmSegitiga(root, "Program Menghitung Luas &
Keliling Segitiga ")

    root.mainloop()

```

Hasil Program :



3. Program Menghitung luas dan keliling Persegi

Source Code :

```

from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END,Tk,W

class Persegi:
    def __init__(self,sisi):
        self.sisi = sisi
    def luas(self):
        return self.sisi**2
    def keliling(self):
        return 4*self.sisi

class FrmPersegi:

```

```

def __init__(self, parent, title):
    self.parent = parent
    self.parent.geometry("400x200")
    self.parent.title(title)
    self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
    self.aturKomponen()

def aturKomponen(self):
    Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling Persegi"
,font=('arial',15)).pack()
    mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
    mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

    # pasang Label
    Label(mainFrame, text="Sisi :").grid(row=2, column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
    Label(mainFrame, text="Luas :").grid(row=4, column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
    Label(mainFrame, text="Keliling :").grid(row=5,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)

    # pasang textbox
    self.txtSisi = Entry(mainFrame)
    self.txtSisi.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)
    self.txtLuas = Entry(mainFrame)
    self.txtLuas.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)
    self.txtKel = Entry(mainFrame)
    self.txtKel.grid(row=5, column=1, padx=5, pady=5)

    # Pasang Button
    self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
        command=self.onHitung)
    self.btnHitung.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)
    Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat
",font=('arial',12)).pack()

# fungsi untuk menghitung luas dan keliling segitiga
def onHitung(self, event=None):
    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
Terstruktur
    SisiP= int(self.txtSisi.get())
    psg=Persegi(SisiP)
    luasP = psg.luas()
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luasP))

```

```

        kelilingP = psg.keliling()
        self.txtKel.delete(0,END)
        self.txtKel.insert(END,str(kelilingP))

    def onKeluar(self, event=None):
        # memberikan perintah menutup aplikasi
        self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmPersegi(root, "Program Menghitung Luas &
Keliling Persegi ")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



4. Program Menghitung luas dan keliling Lingkaran

Source Code :

```

from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END, Tk, W

class lingkaran:
    def __init__(self,jari):
        self.jari = jari
    def luas(self):
        phi=3.14
        return phi* (self.jari**2)
    def keliling(self):
        phi=3.14
        return 2*phi*self.jari

class FrmLingkaran:

    def __init__(self, parent, title):

```

```

        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x200")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling
Lingkaran", font=('arial',15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Jari-jari :').grid(row=0,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Luas :').grid(row=2, column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Keliling :').grid(row=3,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)

        # pasang textbox
        self.txtJarijari = Entry(mainFrame)
        self.txtJarijari.grid(row=0,column=1,padx=5, pady =5)
        self.txtLuas = Entry(mainFrame)
        self.txtLuas.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtKel= Entry(mainFrame)
        self.txtKel.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)

        # Pasang Button
        self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
            command=self.onHitung)
        self.btnHitung.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)
        Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat
",font=('arial',12)).pack()

    # fungsi untuk menghitung luas dan keliling lingkaran
    def onHitung(self, event=None):
        # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
Terstruktur
        phi = 3.14
        jari= int(self.txtJarijari.get())
        kl=lingkaran(jari)

```

```

luas = kl.luas()
self.txtLuas.delete(0,END)
self.txtLuas.insert(END,str(luas))

kel = kl.keliling()
self.txtKel.delete(0,END)
self.txtKel.insert(END,str(kel))

def onKeluar(self, event=None):
    # memberikan perintah menutup aplikasi
    self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmLingkaran(root, "Program Menghitung
Luas & Keliling Lingkaran")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



5. Program Menghitung luas dan keliling Trapesium

Source Code :

```

from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END, Tk, W

class Trapesium:
    def __init__(self, sisia, sisib, tinggi, sisim):
        self.sisia = sisia
        self.sisib = sisib
        self.tinggi = tinggi
        self.sisim = sisim
    def luas(self):

        return 0.5*(self.sisia*self.sisib)*self.tinggi

```

```

def keliling(self):
    return self.sisia+self.sisib+self.tinggi+self.sisim

class FrmTrapeسيوم:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("500x250")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling
Trapeسيوم" ,font=('arial',15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Sisi Atas :').grid(row=0,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi Bawah :').grid(row=1,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi Miring :').grid(row=0,
column=2,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Tinggi :').grid(row=1,
column=2,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Luas :').grid(row=4,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Keliling :').grid(row=5,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)

        # pasang textbox
        self.txtSisiA = Entry(mainFrame)
        self.txtSisiA.grid(row=0, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtSisiB = Entry(mainFrame)
        self.txtSisiB.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txttinggi = Entry(mainFrame)
        self.txttinggi.grid(row=1, column=4, padx=5,
pady=5)
        self.txtsisim = Entry(mainFrame)

```

```

self.txtSisiM.grid(row=0, column=4, padx=5, pady=5)
self.txtLuas = Entry(mainFrame)
self.txtLuas.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtKel = Entry(mainFrame)
self.txtKel.grid(row=5, column=1, padx=5, pady=5)

# Pasang Button
self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
                        command=self.onHitung)
self.btnHitung.grid(row=3, column=2, padx=5,
pady=5)
Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat ",
font=('arial',12)).pack()

# fungsi untuk menghitung luas dan keliling lingkaran
def onHitung(self, event=None):
    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
    Terstruktur

    sA= int(self.txtSisiA.get())
    sB= int(self.txtSisiB.get())
    tinggi= int(self.txttinggi.get())
    sisim= int(self.txtsisiM.get())
    kt=Trapeسيوم(sA,sB,tinggi,sisim)

    luas = kt.luas()
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

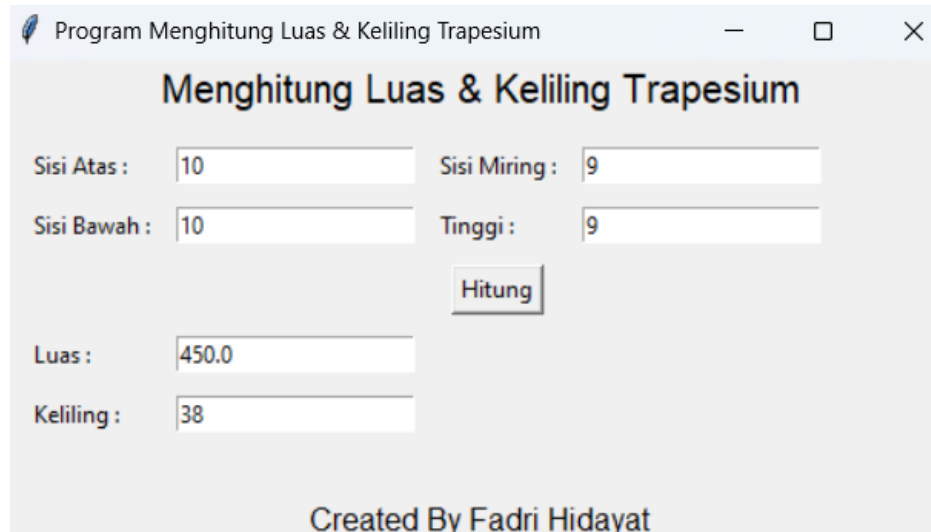
    kel = kt.keliling()
    self.txtKel.delete(0,END)
    self.txtKel.insert(END,str(kel))

def onKeluar(self, event=None):
    # memberikan perintah menutup aplikasi
    self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmTrapeسيوم(root, "Program Menghitung Luas
& Keliling Trapezium")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



6. Program Menghitung luas dan keliling Layang-Layang

Source Code :

```
from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END, Tk, W

class Layang:
    def __init__(self, diagonal_a, diagonal_b, sisia, sisib):
        self.diagonal_a = diagonal_a
        self.diagonal_b = diagonal_b
        self.sisia = sisia
        self.sisib = sisib

    def luas(self):
        return 0.5 * self.diagonal_a * self.diagonal_b
    def keliling(self):
        return 2 * (self.sisia + self.sisib)

class FrmLayangLayang:

    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("450x300")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling Layang-
Layang", font=('arial', 15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
```



```

mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

# pasang Label
Label(mainFrame, text="Diagonal 1 :").grid(row=1,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Diagonal 2 :").grid(row=2,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Sisi Atas :").grid(row=3,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Sisi Bawah :").grid(row=4,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Luas :").grid(row=6, column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)
Label(mainFrame, text="Keliling :").grid(row=7,
column=0,
        sticky=W, padx=5, pady=5)

# pasang textbox
self.txtDiagonal1 = Entry(mainFrame)
self.txtDiagonal1.grid(row=1, column=1, padx=5,
pady=5)
self.txtDiagonal2 = Entry(mainFrame)
self.txtDiagonal2.grid(row=2, column=1, padx=5,
pady=5)
self.txtSisiA = Entry(mainFrame)
self.txtSisiA.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtSisiB = Entry(mainFrame)
self.txtSisiB.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtLuas = Entry(mainFrame)
self.txtLuas.grid(row=6, column=1, padx=5, pady=5)
self.txtKel = Entry(mainFrame)
self.txtKel.grid(row=7, column=1, padx=5, pady=5)

# Pasang Button
self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
        command=self.onHitung)
self.btnHitung.grid(row=5, column=1, padx=5, pady=5)
Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat ",
font=('arial',12)).pack()

# fungsi untuk menghitung luas dan keliling segitiga
def onHitung(self, event=None):

```

```

# perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
Terstruktur
d1= int(self.txtDiagonal1.get())
d2= int(self.txtDiagonal2.get())
sa = int(self.txtSisiA.get())
sb = int(self.txtSisiB.get())
komponenlayang=Layang(d1,d2,sa,sb)

luas = komponenlayang.luas()
self.txtLuas.delete(0,END)
self.txtLuas.insert(END,str(luas))

kel = komponenlayang.keliling()
self.txtKel.delete(0,END)
self.txtKel.insert(END,str(kel))

def onKeluar(self, event=None):
# memberikan perintah menutup aplikasi
self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmLayangLayang(root, "Program Menghitung Luas
& Keliling Layang-Layang ")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :

Program Menghitung Luas & Keliling Layang-Layang

Menghitung Luas & Keliling Layang-Layang

Diagonal 1:

Diagonal 2:

Sisi Atas:

Sisi Bawah:

Luas:

Keliling:

Created By Fadri Hidayat

7. Program Menghitung luas dan keliling Belah Ketupat

Source Code :

```
from tkinter import Frame, Label, Entry, Button, YES, BOTH,
END, Tk, W

class BelahK:
    def __init__(self, diagonal1, diagonal2, sisi):
        self.diagonal1 = diagonal1
        self.diagonal2 = diagonal2
        self.sisi = sisi
    def luas(self):
        return 0.5*self.diagonal1*self.diagonal2
    def keliling(self):
        return 4*self.sisi

class FrmBelahketupat:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x300")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW",
self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        Label(root, text="Menghitung Luas & Keliling Belah
Ketupat", font=('arial',15)).pack()
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Diagonal 1 :').grid(row=0,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Diagonal 2 :').grid(row=1,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi :').grid(row=2, column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Luas :').grid(row=4, column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Keliling :').grid(row=5,
column=0,
            sticky=W, padx=5, pady=5)
```

```

        # pasang textbox
        self.txtDiagonal1 = Entry(mainFrame)
        self.txtDiagonal1.grid(row=0, column=1, padx=5,
pady=5)
        self.txtDiagonal2 = Entry(mainFrame)
        self.txtDiagonal2.grid(row=1, column=1, padx=5,
pady=5)
        self.txtSisi = Entry(mainFrame)
        self.txtSisi.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtLuas = Entry(mainFrame)
        self.txtLuas.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)
        self.txtKel = Entry(mainFrame)
        self.txtKel.grid(row=5, column=1, padx=5, pady=5)

        # Pasang Button
        self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
                                command=self.onHitung)
        self.btnHitung.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)
        Label(root, text=" Created By Fadri Hidayat ",
font=('arial',12)).pack()

# fungsi untuk menghitung luas dan keliling lingkaran
def onHitung(self, event=None):
    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak
Terstruktur

    d1= int(self.txtDiagonal1.get())
    d2= int(self.txtDiagonal2.get())
    sisi= int(self.txtSisi.get())
    komponenbelah= BelahK(d1,d2,sisi)
    luas = komponenbelah.luas()
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

    kel = komponenbelah.keliling()
    self.txtKel.delete(0,END)
    self.txtKel.insert(END,str(kel))

def onKeluar(self, event=None):
    # memberikan perintah menutup aplikasi
    self.parent.destroy()

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmBelahketupat(root, "Program Menghitung Luas
& Keliling Belahketupat")

```

```
root.mainloop()
```

Hasil Program :



IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

Dalam kesimpulannya, Perhitungan bangun datar ini di buat dengan menggunakan python tkinter. dimana python tkinter adalah salah satu Toolkit yang ada pada bahasa program Phyton. Phyton dengan tkinter adalah kombinasi yang tepat jika kamu ingin membuat GUI dengan cepat dan mudah, dan juga konsep OOP pada Python memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam mengembangkan program yang kompleks. Dengan menggunakan kelas, objek, dan konsep OOP lainnya, pengembang dapat memodelkan dunia nyata ke dalam program dan membangun program yang lebih modular, aman, dan mudah dipelihara.