

LAPORAN PRAKTIKUM

pemrograman visual



di buat oleh :
Haryono_200511085_20TIC

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN VISUAL



Di susun oleh :
Nama : Haryono
Nim : 200511085
Kelas : 20TIC

**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 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 saya butuhkan demi kesempurnaan menyusun laporan praktikum ini.

Cirebon, 27 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 powerful 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 ekstensi.

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 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):
        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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
        self.txtKeliling.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
        def onHitung(self, event=None):

            # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
            panjang = int(self.txtPanjang.get())
            lebar = int(self.txtLebar.get())
```

```

luas = panjang * lebar
self.txtLuas.delete(0,END)
self.txtLuas.insert(END,str(luas))

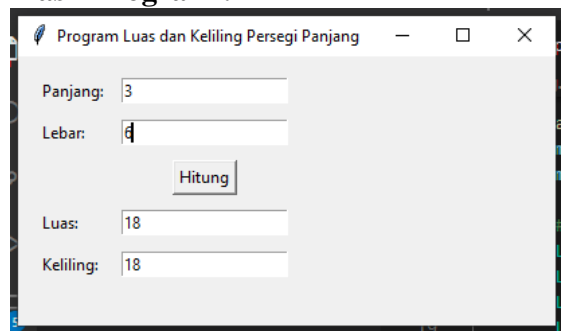
kel = (2 * panjang) + (2 * lebar)
self.txtKeliling.delete(0,END)
self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

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

```

Hasil Program :



2. Program Menghitung persegi

Source Code :

```

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

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):
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Sisi:').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.txtSisi = Entry(mainFrame)
self.txtSisi.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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
self.txtKeliling.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)

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

    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
    sisi = int(self.txtSisi.get())

    luas = sisi ** 2
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

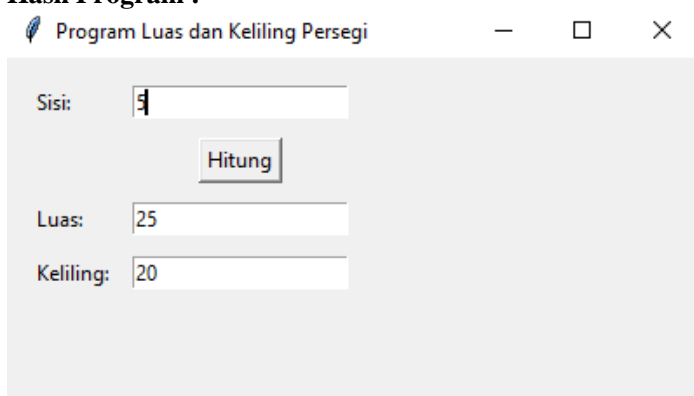
    kel = 4 * sisi
    self.txtKeliling.delete(0,END)
    self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

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

```

Hasil Program :



The screenshot shows a graphical user interface for a square area and perimeter calculator. It features three text input fields labeled 'Sisi:', 'Luas:', and 'Keliling:'. The 'Sisi' field contains the number 5, the 'Luas' field contains 25, and the 'Keliling' field contains 20. A button labeled 'Hitung' is located between the 'Sisi' and 'Luas' fields. The window is titled 'Program Luas dan Keliling Persegi' and includes standard window controls (minimize, maximize, close).

3. Program Menghitung luas dan keliling Segitiga

Source Code :

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

class FrmSegitiga:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x500")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW", self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        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 1:').grid(row=2, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi 2:').grid(row=3, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi 3:').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.txtAlas = Entry(mainFrame)
        self.txtAlas.grid(row=0, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtTinggi = Entry(mainFrame)
        self.txtTinggi.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtSisiSatu = Entry(mainFrame)
        self.txtSisiSatu.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtSisiDua = Entry(mainFrame)
        self.txtSisiDua.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtSisiTiga = Entry(mainFrame)
        self.txtSisiTiga.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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
self.txtKeliling.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)

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

    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
    sisiSatu = int(self.txtSisiSatu.get())
    sisiDua = int(self.txtSisiDua.get())
    sisiTiga = int(self.txtSisiTiga.get())
    alas = int(self.txtAlas.get())
    tinggi = int(self.txtTinggi.get())

    luas = (alas * tinggi) / 2
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

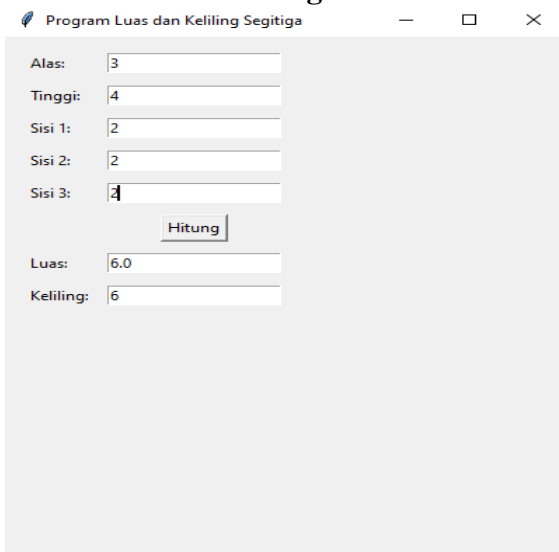
    kel = sisiSatu + sisiDua + sisiTiga
    self.txtKeliling.delete(0,END)
    self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmSegitiga(root, "Program Luas dan Keliling Segitiga")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



The screenshot shows a graphical user interface for a triangle calculation program. It features five input fields for the base (Alas), height (Tinggi), and three sides (Sisi 1, Sisi 2, Sisi 3). A 'Hitung' button is positioned below the input fields. Below the button, the calculated area (Luas) and perimeter (Keliling) are displayed in output fields. The values entered are Alas: 3, Tinggi: 4, Sisi 1: 2, Sisi 2: 2, Sisi 3: 4, resulting in Luas: 6.0 and Keliling: 6.

Input	Value
Alas	3
Tinggi	4
Sisi 1	2
Sisi 2	2
Sisi 3	4

Hitung

Output	Value
Luas	6.0
Keliling	6

4. Program Menghitung lingkaran

Source Code :

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

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):
        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.txtJari = Entry(mainFrame)
        self.txtJari.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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
        self.txtKeliling.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)

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

            # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
            r = int(self.txtJari.get())
            phi = 3.14

            luas = phi * (r ** 2)
            self.txtLuas.delete(0, END)
            self.txtLuas.insert(END, str(luas))

            kel = 2 * phi * r
            self.txtKeliling.delete(0, END)
```

```

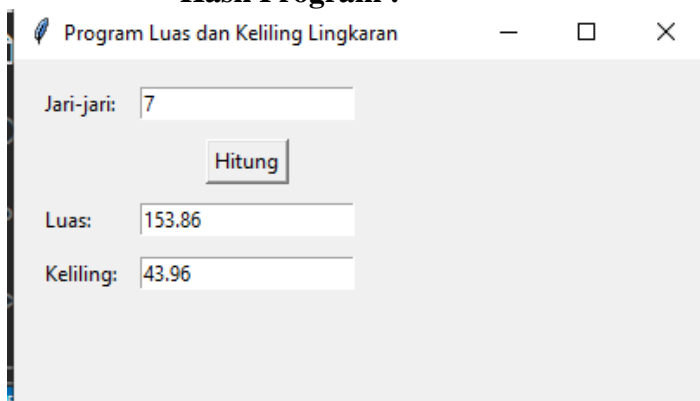
        self.txtKeliling.insert(END, str(kel))

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

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

```

Hasil Program :



5. Program Menghitung trapesium

Source Code :

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

class FrmTrapezium:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x500")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW", self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Sisi A:').grid(row=0, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi B:').grid(row=1, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi C:').grid(row=2, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi D:').grid(row=3, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Tinggi:").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.txtA = Entry(mainFrame)
        self.txtA.grid(row=0, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtB = Entry(mainFrame)
        self.txtB.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtC = Entry(mainFrame)
        self.txtC.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtD = Entry(mainFrame)
        self.txtD.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtTinggi = Entry(mainFrame)
        self.txtTinggi.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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
self.txtKeliling.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)

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

    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
    a = int(self.txtA.get())
    b = int(self.txtB.get())
    c = int(self.txtC.get())
    d = int(self.txtD.get())
    tinggi = int(self.txtTinggi.get())

    luas = ((a + c) * tinggi) / 2
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

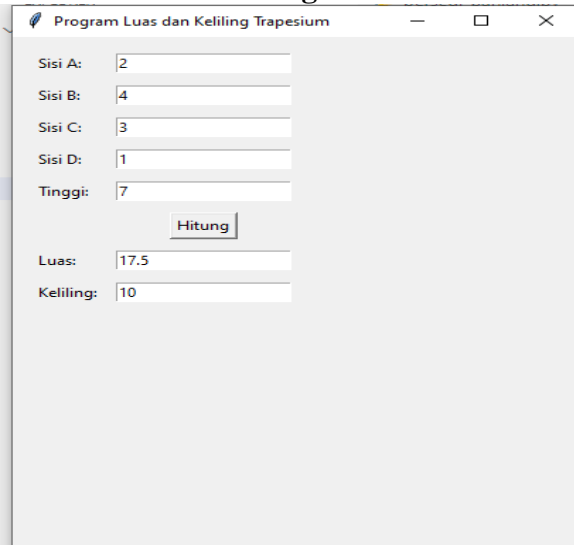
    kel = a + b + c + d
    self.txtKeliling.delete(0,END)
    self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmTrapeسيوم(root, "Program Luas dan Keliling Trapesium")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



Program Luas dan Keliling Trapesium

Sisi A: 2

Sisi B: 4

Sisi C: 3

Sisi D: 1

Tinggi: 7

Hitung

Luas: 17.5

Keliling: 10

6. Program Menghitung layang-layang

Source Code :

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

class FrmLayang:
    def __init__(self, parent, title):
        self.parent = parent
        self.parent.geometry("400x500")
        self.parent.title(title)
        self.parent.protocol("WM_DELETE_WINDOW", self.onKeluar)
        self.aturKomponen()

    def aturKomponen(self):
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Sisi X:').grid(row=0, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='Sisi Y:').grid(row=1, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='d1:').grid(row=2, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='d2:').grid(row=3, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Luas:").grid(row=5, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text="Keliling:").grid(row=6, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)

        # pasang textbox
        self.txtX = Entry(mainFrame)
        self.txtX.grid(row=0, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtY = Entry(mainFrame)
        self.txtY.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtd1 = Entry(mainFrame)
        self.txtd1.grid(row=2, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtd2 = Entry(mainFrame)
        self.txtd2.grid(row=3, column=1, padx=5, pady=5)

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

        self.txtKeliling = Entry(mainFrame)
        self.txtKeliling.grid(row=6, column=1, padx=5, pady=5)

        # Pasang Button
```

```

        self.btnHitung = Button(mainFrame, text='Hitung',
command=self.onHitung)
        self.btnHitung.grid(row=4, column=1, padx=5, pady=5)

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

    # perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
    x = int(self.txtX.get())
    y = int(self.txtY.get())
    d1 = int(self.txtd1.get())
    d2 = int(self.txtd2.get())

    luas = (d1 * d2) / 2
    self.txtLuas.delete(0,END)
    self.txtLuas.insert(END,str(luas))

    kel = 2 * (x + y)
    self.txtKeliling.delete(0,END)
    self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

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

```

Hasil Program :

Program Luas dan Keliling Layang-Layang

Sisi X:	5
Sisi Y:	7
d1:	2
d2:	4
Hitung	
Luas:	4.0
Keliling:	24

7. Program Menghitung belah ketupat

Source Code :

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

class FrmKetupat:
    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):
        mainFrame = Frame(self.parent, bd=10)
        mainFrame.pack(fill=BOTH, expand=YES)

        # pasang Label
        Label(mainFrame, text='Sisi:').grid(row=0, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='d1:').grid(row=1, column=0, sticky=W,
        padx=5, pady=5)
        Label(mainFrame, text='d2:').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=0, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtd1 = Entry(mainFrame)
        self.txtd1.grid(row=1, column=1, padx=5, pady=5)

        self.txtd2 = Entry(mainFrame)
        self.txtd2.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.txtKeliling = Entry(mainFrame)
        self.txtKeliling.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)

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



```

# perhitungan dengan metode Pemrograman Tidak Terstruktur
sisi = int(self.txtSisi.get())
d1 = int(self.txtd1.get())
d2 = int(self.txtd2.get())

luas = (d1 * d2) / 2
self.txtLuas.delete(0,END)
self.txtLuas.insert(END,str(luas))

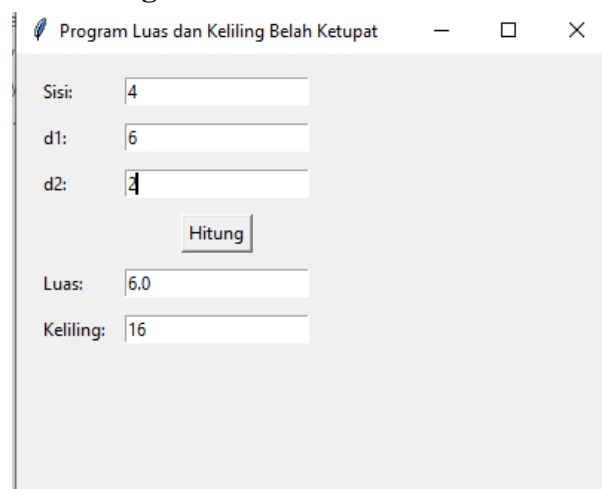
kel = 4 * sisi
self.txtKeliling.delete(0,END)
self.txtKeliling.insert(END,str(kel))

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

if __name__ == '__main__':
    root = Tk()
    aplikasi = FrmKetupat(root, "Program Luas dan Keliling Belah Ketupat")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

Perhitungan bangun datar ini di buat dengan menggunakan python tkinter. dimana python tkinter adalah salah satu Toolkit yang ada padabahasa program Phyton. Phyton dengan tkinter adalah kombinasi yangtepat jika kamu ingin membuat GUI dengan cepat dan mudah.