## Link GitHub repository

https://github.com/IsabelleArd/KPL\_ISABELLE-PUTRI-ARDINI\_2311104030\_SE0701/tree/master/03\_GUI

## **Source Code**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="id">
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
   <title>Kalkulator Sederhana</title>
       /* Gaya dasar untuk body */
       body {
           font-family: 'Courier New', Courier, monospace;
           display: flex:
           justify-content: center;
           align-items: center;
           background-color: #f4f4f4;
           background: #fff;
           box-shadow: 0px 0px 10px □rgba(0, 0, 0, 0.1);
           text-align: center;
           width: 90%;
           height: 50px;
           font-size: 24px;
           text-align: right;
           border: none;
           background: #eee;
           margin-bottom: 10px;
       .buttons {
           display: grid;
           grid-template-columns: repeat(4, 1fr);
```

```
/* Gaya umum untuk tombol */
button {
    width: 100%;
    height: 50px;
    font-size: 20px;
    border: none;
    cursor: pointer;
    border-radius: 5px;
}

/* Warna khusus untuk tombol operator */
.operator {
    background: □rgb(13, 0, 255);
    color: ■white;
}

/* Warna khusus untuk tombol clear */
.clear {
    background: □rgb(0, 179, 255);
    color: ■white;
}

/* Warna khusus untuk tombol sama dengan */
.equal {
    background: □rgb(6, 232, 183);
    color: ■white;
}

</head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></head></he
```

```
/* Gaya umum untuk tombol */
button {
    width: 100%;
    height: 50px;
    font-size: 20px;
    border: none;
    cursor: pointer;
    border-radius: 5px;
}

/* Warna khusus untuk tombol operator */
.operator {
    background: □rgb(13, 0, 255);
    color: ■white;
}

/* Warna khusus untuk tombol clear */
.clear {
    background: □rgb(0, 179, 255);
    color: ■white;
}

/* Warna khusus untuk tombol sama dengan */
.equal {
    background: □rgb(6, 232, 183);
    color: ■white;
}
```

```
// Fungsi untuk menambahkan operator matematika
function appendOperator(operator) {
    if (currentInput !== "" && !ishaN(currentInput[currentInput.length - 1])) {
        currentInput += operator;
        screen.value = currentInput;
    }
}

// Fungsi untuk menghapus seluruh input
function clearScreen() {
    currentInput = "";
    screen.value = "";
}

// Fungsi untuk menghitung hasil ekspresi matematika
function calculateResult() {
    try {
        currentInput = eval(currentInput).toString(); // Menggunakan eval untuk menghitung ekspresi
        screen.value = currentInput;
    } catch (error) {
        screen.value = "Error"; // Menampilkan error jika terjadi kesalahan input
        currentInput = "";
    }
}

</script>
</body>
</html></script>
```

## Output



