

PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN
TOPIK LANJUT (PROGRAM GUI)



DISUSUN OLEH :

NAMA : ADY PRASETYA NUGRAHA

NIM : L200190173

PRODI INFORMATIKA

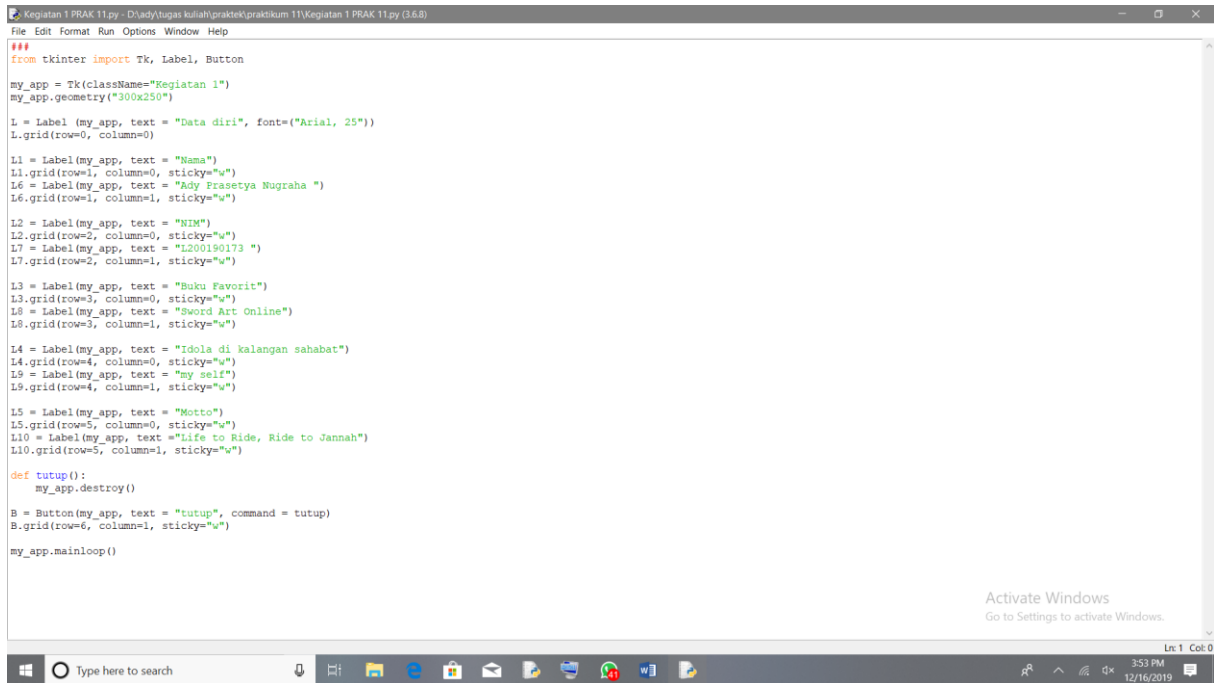
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2019/2020

Kegiatan 1.

Screenshot dari aplikasi Data Diri adalah sebagai berikut.



```
'''
from tkinter import Tk, Label, Button

my_app = Tk(className="Kegiatan 1")
my_app.geometry("300x250")

L = Label(my_app, text = "Data diri", font=("Arial", 25))
L.grid(row=0, column=0)

L1 = Label(my_app, text = "Nama")
L1.grid(row=1, column=0, sticky="u")
L6 = Label(my_app, text = "Ady Prasetya Nugraha ")
L6.grid(row=1, column=1, sticky="u")

L2 = Label(my_app, text = "NIM")
L2.grid(row=2, column=0, sticky="u")
L7 = Label(my_app, text = "L200190173 ")
L7.grid(row=2, column=1, sticky="u")

L3 = Label(my_app, text = "Buku Favorit")
L3.grid(row=3, column=0, sticky="u")
L8 = Label(my_app, text = "Sword Art Online")
L8.grid(row=3, column=1, sticky="u")

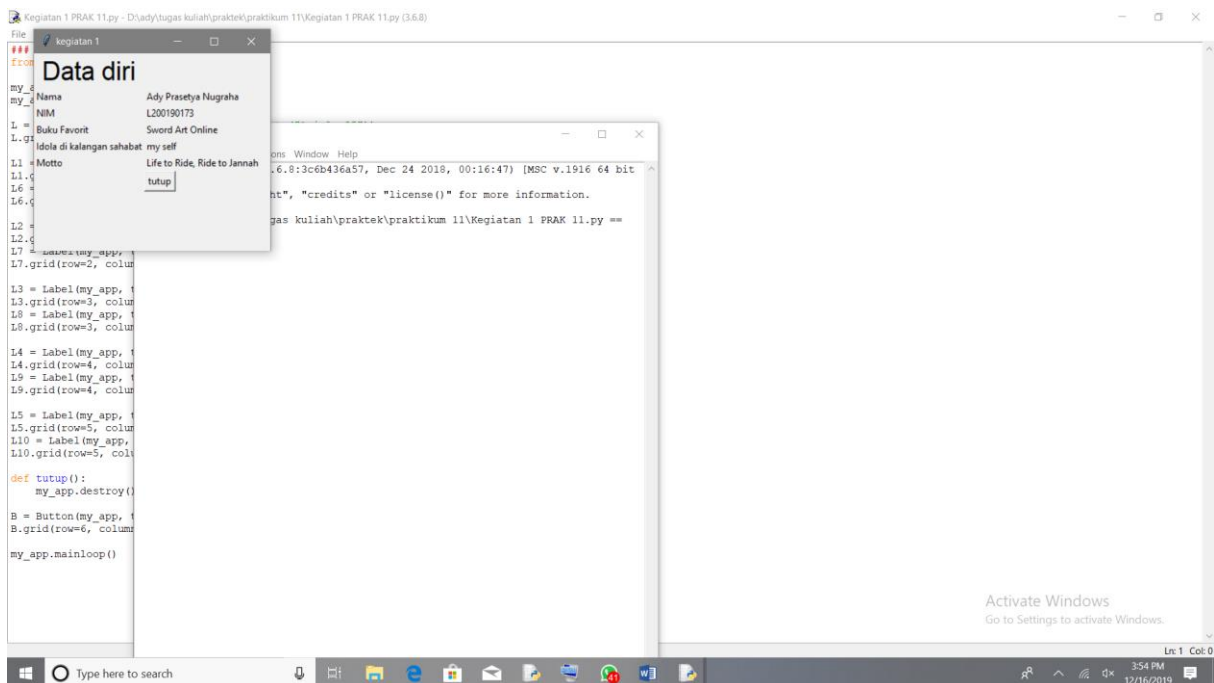
L4 = Label(my_app, text = "Idola di kalangan sahabat")
L4.grid(row=4, column=0, sticky="u")
L9 = Label(my_app, text = "my self")
L9.grid(row=4, column=1, sticky="u")

L5 = Label(my_app, text = "Motto")
L5.grid(row=5, column=0, sticky="u")
L10 = Label(my_app, text = "Life to Ride, Ride to Jannah")
L10.grid(row=5, column=1, sticky="u")

def tutup():
    my_app.destroy()


B = Button(my_app, text = "tutup", command = tutup)
B.grid(row=6, column=1, sticky="u")

my_app.mainloop()
```



Kegiatan 2.

Screenshot dari kalkulator sederhana adalah sebagai berikut



```
Kegiatan2.py - G:\New folder\Kegiatan2.py (3.7.4)
File Edit Format Run Options Window Help

from tkinter import Tk, Label, Entry, Button, IntVar
from tkinter import messagebox

my_app = Tk(className = "Kalkulator Sederhana")

L = Label(my_app, text = "Angka 1")
L.grid(row = 0, column = 0, sticky="w")

angka1 = IntVar()
E = Entry(my_app, textvariable = angka1)
E.grid(row = 0, column = 1, columnspan = 3)

L1 = Label(my_app, text = "Angka 2")
L1.grid(row = 1, column = 0, sticky="w")

angka2 = IntVar()
E1 = Entry(my_app, textvariable = angka2)
E1.grid(row = 1, column = 1, columnspan = 3)

H = Label(my_app, text = "Hasil")
H.grid(row = 3, column = 0, sticky="w")

H1 = Label(my_app)
H1.grid(row = 3, column = 2, sticky="w")

def Hitung(op):
    if op == '+':
        hasil = angka1.get()+angka2.get()
    elif op == '-':
        hasil = angka1.get()-angka2.get()
    elif op == 'x':
        hasil = angka1.get()*angka2.get()
    elif op == ':':
        hasil = angka1.get()/angka2.get()

    H1.config(text = hasil)

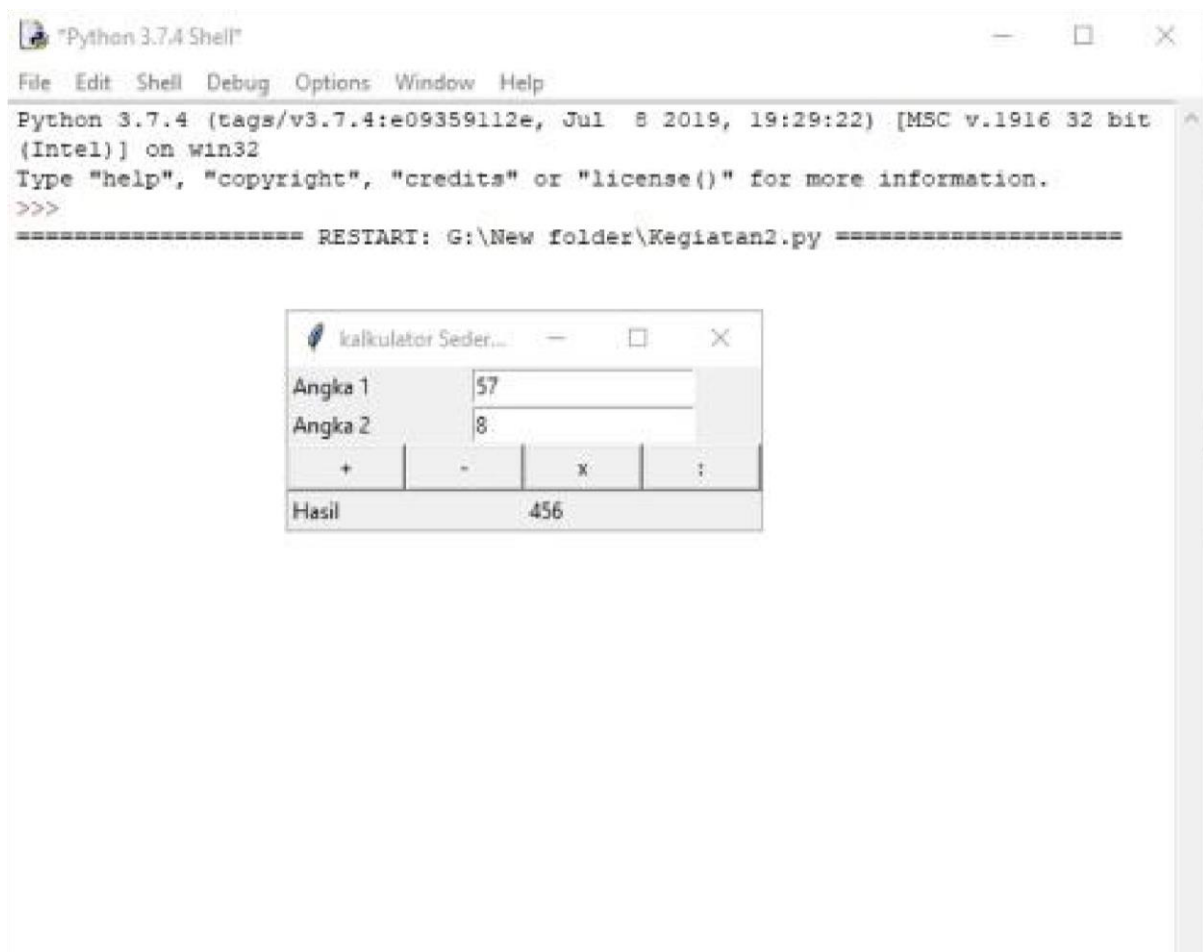
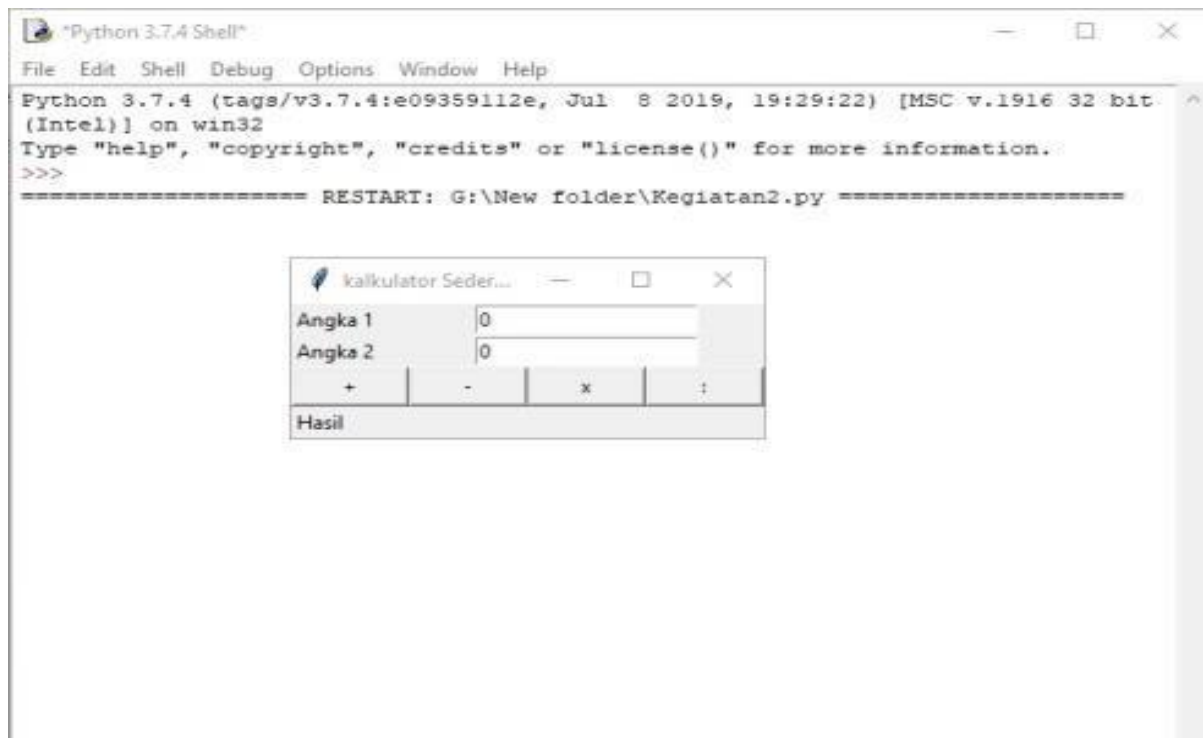
B1 = Button(my_app, text = "+", width="8", command = lambda:Hitung('+'))
B1.grid(row = 2, column = 0)

B2 = Button(my_app, text = "-", width="8", command = lambda:Hitung('-'))
B2.grid(row = 2, column = 1)

B3 = Button(my_app, text = "x", width="8", command = lambda:Hitung('x'))
B3.grid(row = 2, column = 2)

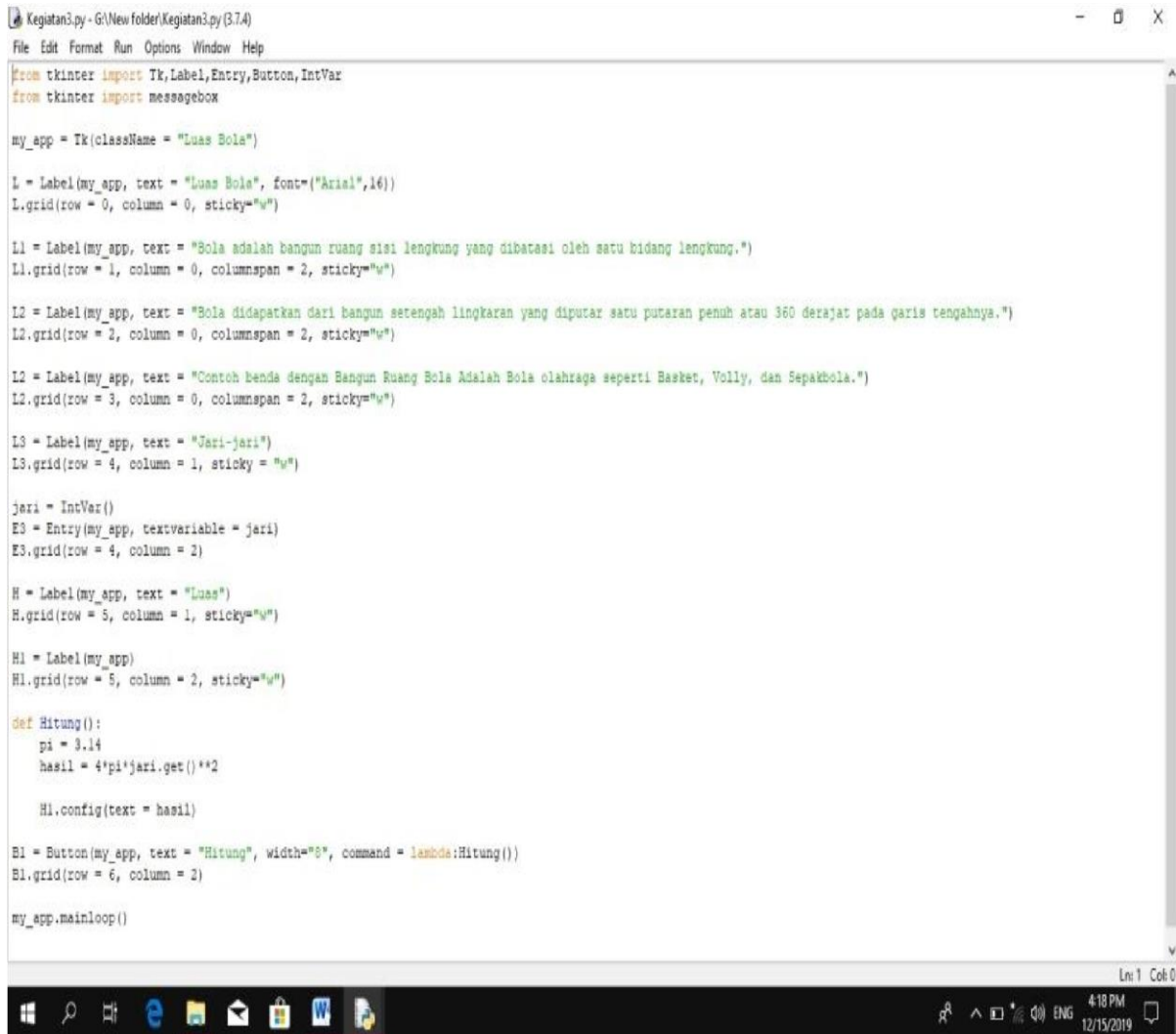
B4 = Button(my_app, text = ":", width="8", command = lambda:Hitung(':'))
B4.grid(row = 2, column = 3)

my_app.mainloop()
```



Kegiatan 3.

Screenshot dari aplikasi Bangun Geometri adalah sebagai berikut



```
from tkinter import Tk, Label, Entry, Button, IntVar
from tkinter import messagebox

my_app = Tk(className = "Luas Bola")

L = Label(my_app, text = "Luas Bola", font=("Arial",16))
L.grid(row = 0, column = 0, sticky="w")

L1 = Label(my_app, text = "Bola adalah bangun ruang sisi lengkung yang dibatasi oleh satu bidang lengkung.")
L1.grid(row = 1, column = 0, columnspan = 2, sticky="w")

L2 = Label(my_app, text = "Bola didapatkan dari bangun setengah lingkaran yang diputar satu putaran penuh atau 360 derajat pada garis tengahnya.")
L2.grid(row = 2, column = 0, columnspan = 2, sticky="w")

L2 = Label(my_app, text = "Contoh benda dengan Bangun Ruang Bola Adalah Bola olahraga seperti Basket, Volly, dan Sepakbola.")
L2.grid(row = 3, column = 0, columnspan = 2, sticky="w")

L3 = Label(my_app, text = "Jari-jari")
L3.grid(row = 4, column = 1, sticky = "w")

jari = IntVar()
E3 = Entry(my_app, textvariable = jari)
E3.grid(row = 4, column = 2)

H = Label(my_app, text = "Luas")
H.grid(row = 5, column = 1, sticky="w")

H1 = Label(my_app)
H1.grid(row = 5, column = 2, sticky="w")

def Hitung():
    pi = 3.14
    hasil = 4*pi*jari.get()**2

    H1.config(text = hasil)

B1 = Button(my_app, text = "Hitung", width="8", command = lambda:Hitung())
B1.grid(row = 6, column = 2)

my_app.mainloop()
```

```
Python 3.7.4 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.4 (tags/v3.7.4:e09359112e, Jul 8 2019, 19:29:22) [MSC v.1916 32 bit (Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: G:\New folder\Kegiatan3.py =====
>>>
===== RESTART: G:\New folder\Kegiatan3.py =====
```

luas Bola

Luas Bola

Bola adalah bangun ruang sisi lengkung yang dibatasi oleh satu bidang lengkung.
Bola didapatkan dari bangun setengah lingkaran yang diputar satu putaran penuh atau 360 derajat pada garis tengahnya.
Contoh benda dengan Bangun Ruang Bola Adalah Bola olahraga seperti Basket, Volly, dan Sepakbola.

Jari-jari

Luas

Hitung

```
Python 3.7.4 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.4 (tags/v3.7.4:e09359112e, Jul 8 2019, 19:29:22) [MSC v.1916 32 bit (Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: G:\New folder\Kegiatan3.py =====
>>>
===== RESTART: G:\New folder\Kegiatan3.py =====
```

luas Bola

Luas Bola

Bola adalah bangun ruang sisi lengkung yang dibatasi oleh satu bidang lengkung.
Bola didapatkan dari bangun setengah lingkaran yang diputar satu putaran penuh atau 360 derajat pada garis tengahnya.
Contoh benda dengan Bangun Ruang Bola Adalah Bola olahraga seperti Basket, Volly, dan Sepakbola.

Jari-jari

Luas

2826.0

Hitung