

# PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

## MODUL 11

### 1. KEGIATAN 1

```
untitled
File Edit Format Run Options Window Help
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', 24))
L.grid(row=0, column=0)

L1 = Label(my_app, text="Nama")
L1.grid(row=1, column=0, sticky='w')
L6 = Label(my_app, text="Panji Lumintang")
L6.grid(row=1, column=1, sticky='w')

L2 = Label(my_app, text="NIM")
L2.grid(row=2, column=0, sticky='w')
L7 = Label(my_app, text="L200190218")
L7.grid(row=2, column=1, sticky='w')

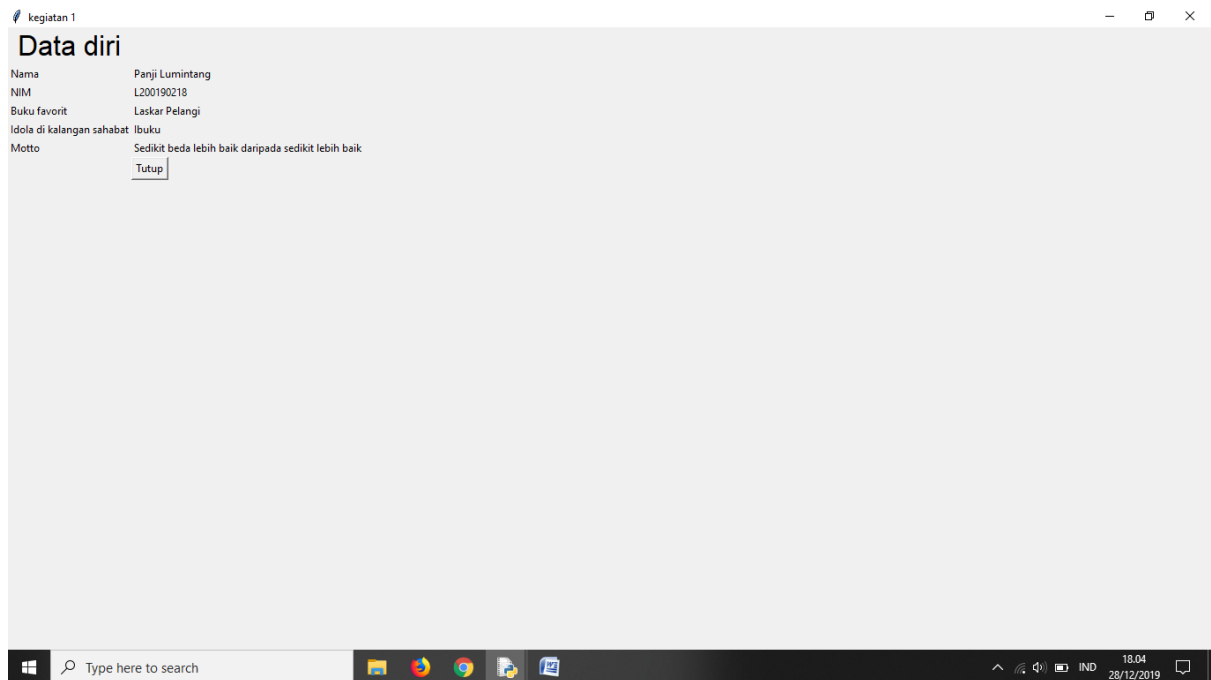
L3 = Label(my_app, text="Buku favorit")
L3.grid(row=3, column=0, sticky='w')
L8 = Label(my_app, text="Laskar Pelangi")
L8.grid(row=3, column=1, sticky='w')

L4 = Label(my_app, text="Idola di kalangan sahabat")
L4.grid(row=4, column=0, sticky='w')
L9 = Label(my_app, text="Ibuku")
L9.grid(row=4, column=1, sticky='w')

L5 = Label(my_app, text="Motto")
L5.grid(row=5, column=0, sticky='w')
L10 = Label(my_app, text="Sedikit beda lebih baik daripada sedikit lebih baik")
L10.grid(row=5, column=1, sticky='w')

def tutup():
    my_app.destroy()

B = Button(my_app, text="Tutup", command=tutup)
```



## 2. KEGIATAN 2

```
bb.py - C:/Users/user/AppData/Local/Programs/Python/Python37/bb.py (3.7.4)
File Edit Format Run Options Window Help
from tkinter import Tk, Label, Entry, Button

my_app = Tk(className='Kalkulator Sederhana')
my_app.geometry('250x200')

L1 = Label(my_app, text="Angka 1")
L1.place(x=10, y=10)
E1 = Entry(my_app)
E1.place(x=70, y=10)

L2 = Label(my_app, text="Angka 2")
L2.place(x=10, y=50)
E2 = Entry(my_app)
E2.place(x=70, y=50)

def tambah():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil penjumlahannya"""
    hasil = (int(E1.get()) + int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

def kurang():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil pengurangannya"""
    hasil = (int(E1.get()) - int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

def kali():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil perkaliannya"""
    hasil = (int(E1.get()) * int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

def bagi():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil pembagiannya"""
    hasil = (int(E1.get()) / int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

B1 = Button(my_app, text='+', command=tambah)
B1.place(x=30, y=100)
```

```
bb.py - C:/Users/user/AppData/Local/Programs/Python/Python37/bb.py (3.7.4)
File Edit Format Run Options Window Help
menampilkan hasil pengurangannya
hasil = (int(E1.get()) + int(E2.get()))
hitung2.config(text=hasil)

def kurang():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil pengurangannya"""
    hasil = (int(E1.get()) - int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

def kali():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil perkaliannya"""
    hasil = (int(E1.get()) * int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

def bagi():
    """Mengambil data pada E1 dan E2,
    menampilkan hasil pembagiannya"""
    hasil = (int(E1.get()) / int(E2.get()))
    hitung2.config(text=hasil)

B1 = Button(my_app, text='+', command=tambah)
B1.place(x=30, y=100)

B2 = Button(my_app, text='-', command=kurang)
B2.place(x=70, y=100)

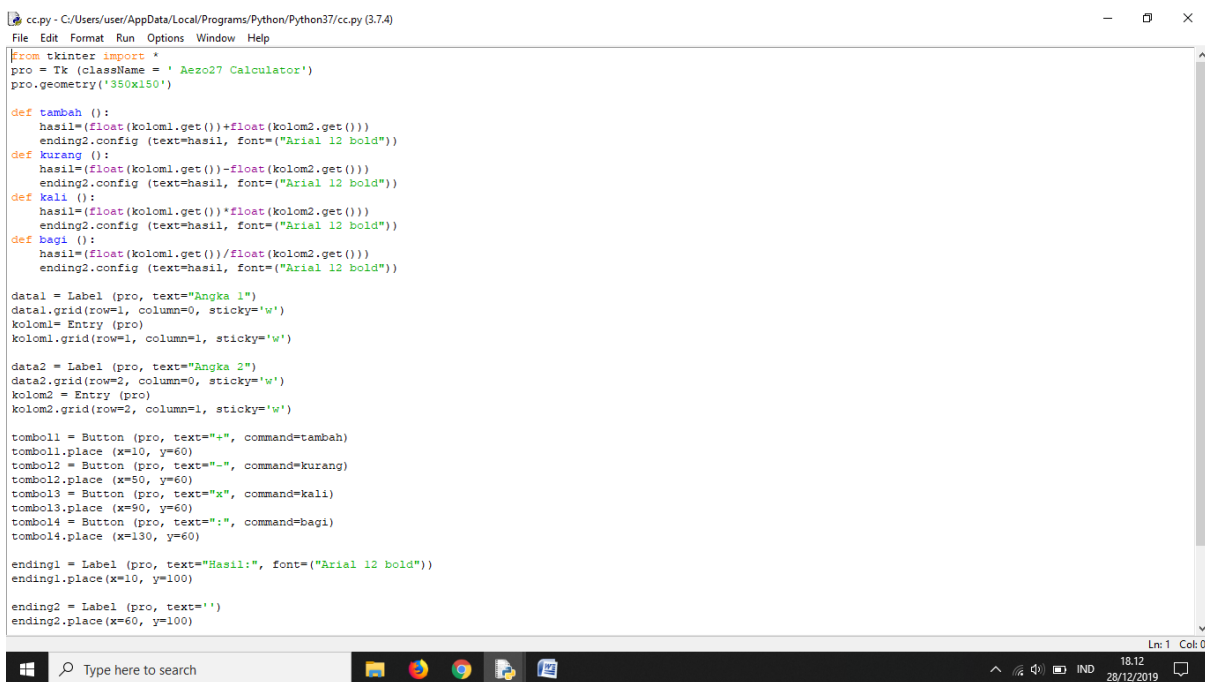
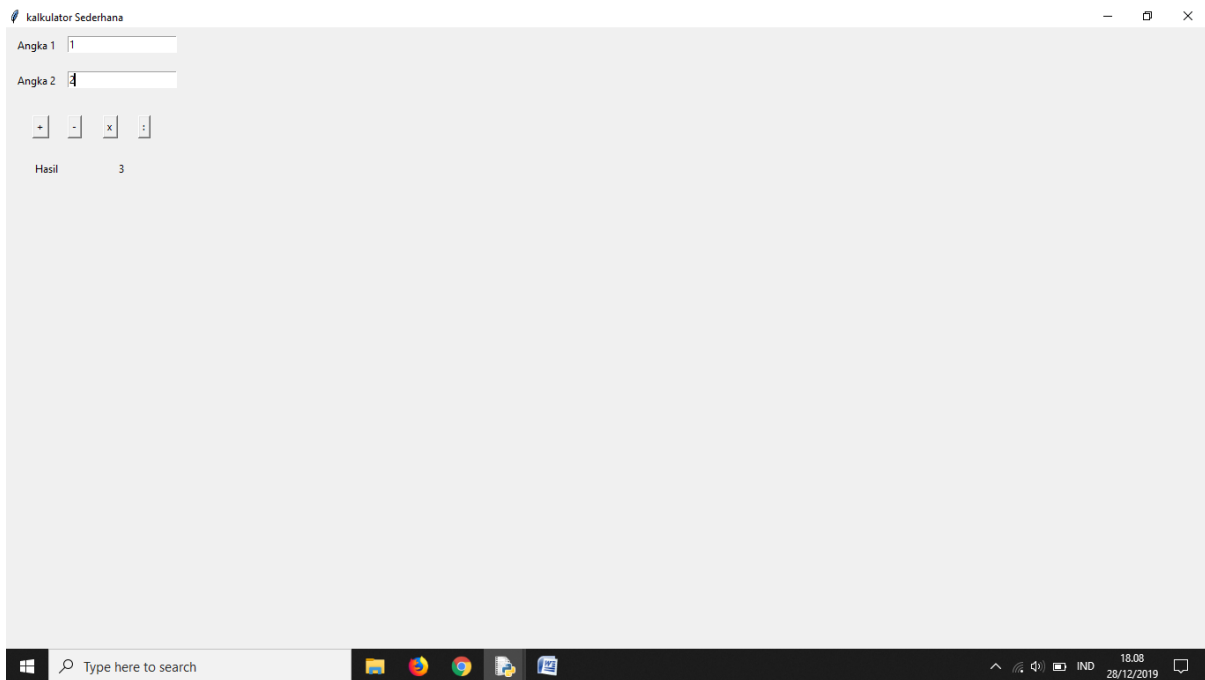
B3 = Button(my_app, text='x', command=kali)
B3.place(x=110, y=100)

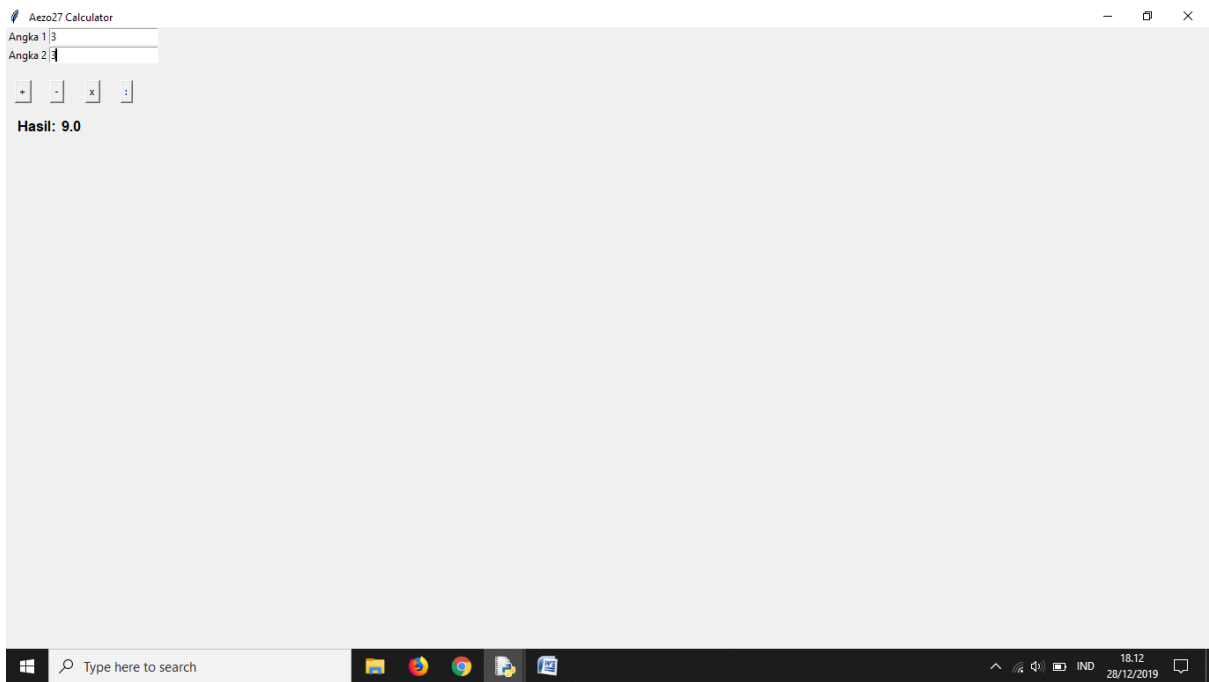
B4 = Button(my_app, text=':', command=bagi)
B4.place(x=150, y=100)

hitung1 = Label(my_app, text="Hasil")
hitung1.place(x=30, y=150)

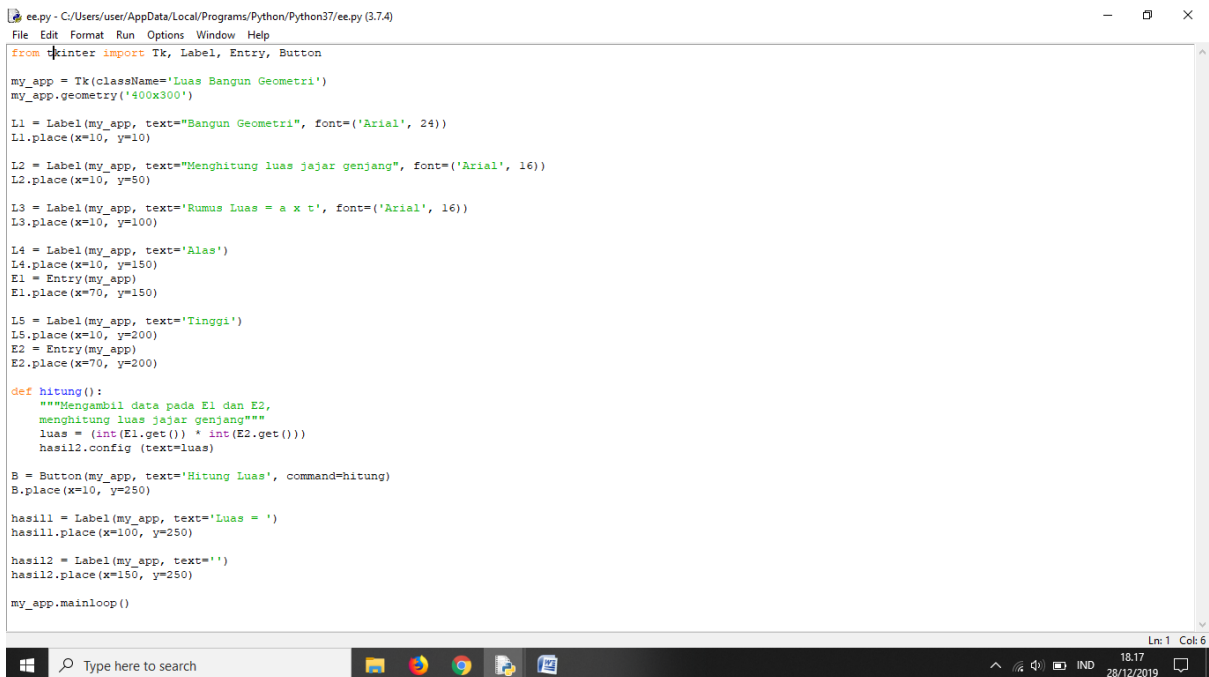
hitung2 = Label(my_app, text='')
hitung2.place(x=125, y=150)

my_app.mainloop()
```





### 3. KEGIATAN 3



## Bangun Geometri

Menghitung luas jajar genjang

Rumus Luas =  $a \times t$

Alas

Tinggi

Hitung Luas Luas = 50



Type here to search



18.18  
28/12/2019