

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN VISUAL

2023



Prepared By:

Luthfi khairul rafiq - 200511103 - TIF20C

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN VISUAL



Disusun Oleh :

Nama : Luthfi Khairul Rafiq

Nim : 200511103

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 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, 22 Maret 2023

Penyusun

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Visual Studio Code (VS Code) merupakan sebuah tekseditor ringan dan handal dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, yang artinya aplikasi VS Code dapat digunakan di sistem operasi Linuk, 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 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__":

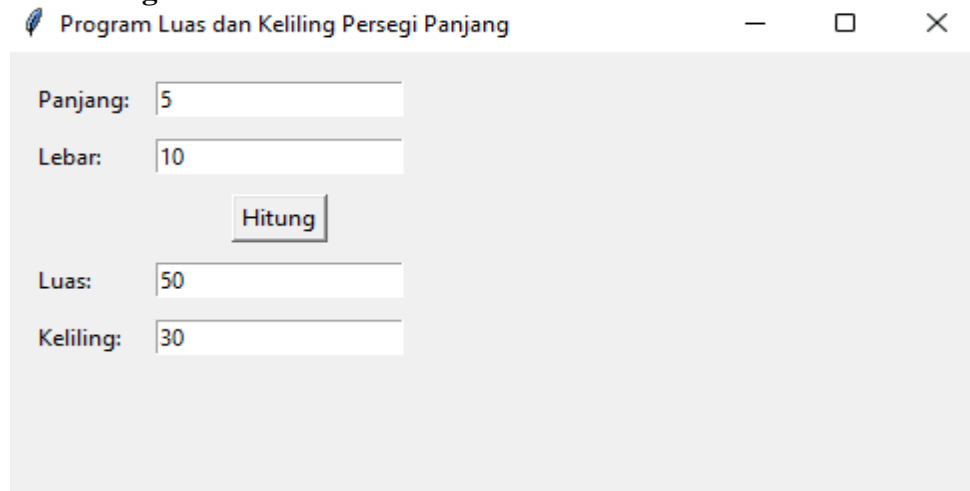
    root = Tk()

    aplikasi = FrmPersegi(root, "Program Luas dan Keliling Persegi Panjang")

    root.mainloop()

```

Hasil Program :



2. Program Menghitung 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))

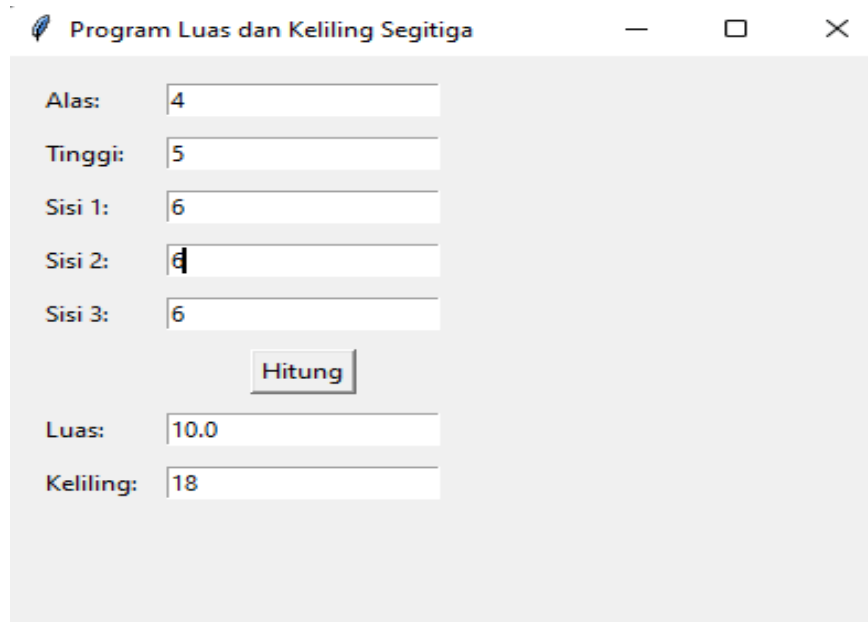
            kel = sisiSatu + sisiDua + sisiTiga
            self.txtKeliling.delete(0, END)
            self.txtKeliling.insert(END, str(kel))

        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 :



Program Luas dan Keliling Segitiga

Alas: 4

Tinggi: 5

Sisi 1: 6

Sisi 2: 6

Sisi 3: 6

Hitung

Luas: 10.0

Keliling: 18

3. Program Menghitung luas dan keliling 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))

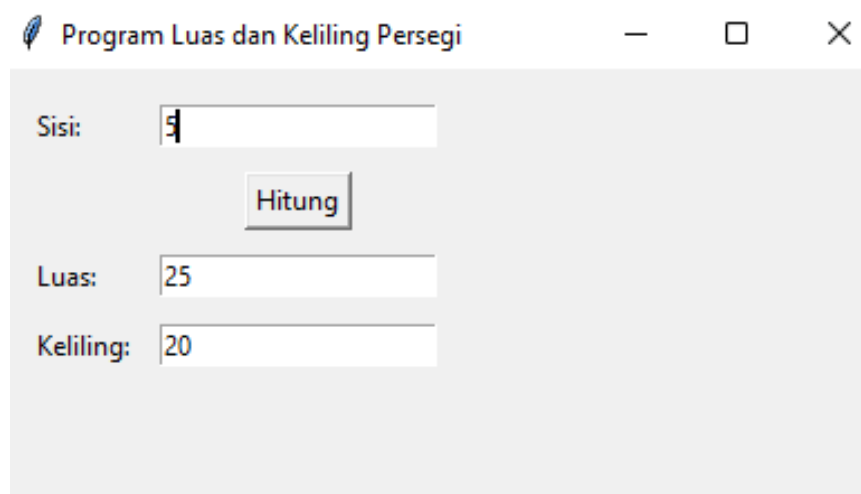
def onKeluar(self, event=None):
    # memberikan perintah menutup aplikasi
    self.parent.destroy()

if __name__ == "__main__":
    root = Tk()

    aplikasi = FrmPersegi(root, "Program Luas dan Keliling Persegi")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



Program Luas dan Keliling Persegi

Sisi:

Luas:

Keliling:

4. Program Menghitung luas dan keliling 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__":

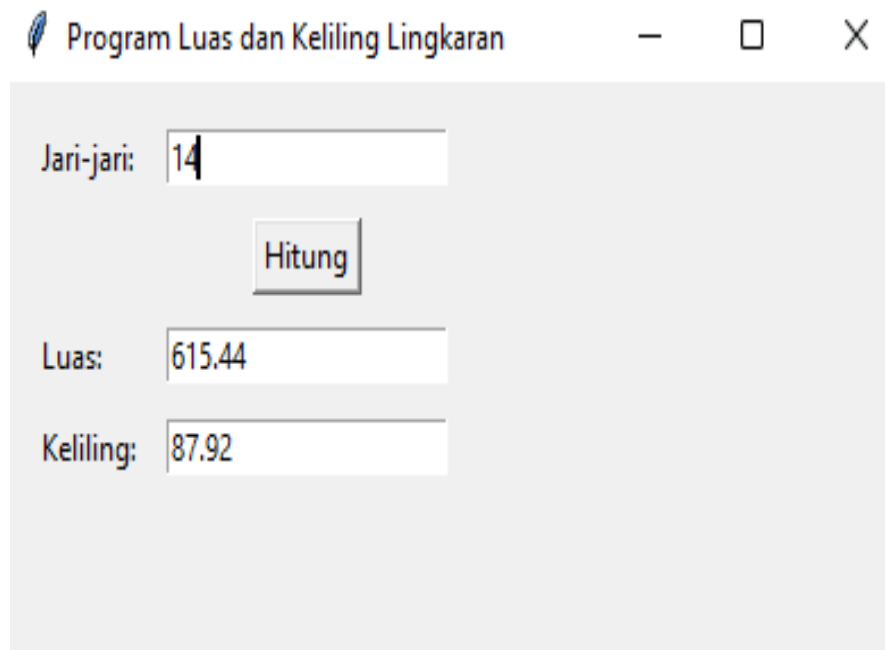
    root = Tk()

    aplikasi = FrmLingkaran(root, "Program Luas dan Keliling Lingkaran")

    root.mainloop()

```

Hasil Program :



5. Program Menghitung luas dan keliling Trapesium

Source Code :

```

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

```

```

class FrmTrapesium:
    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))

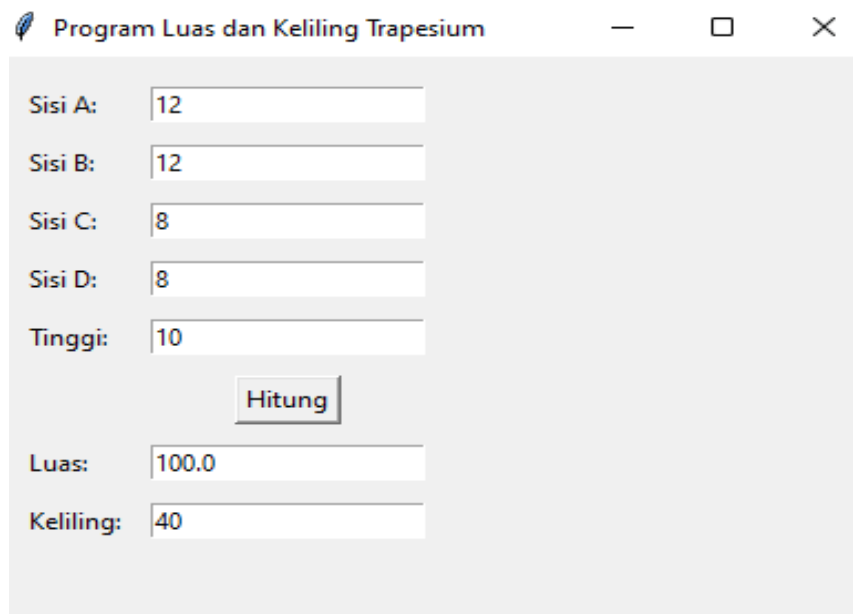
kel = a + b + c + d
self.txtKeliling.delete(0, END)
self.txtKeliling.insert(END, str(kel))

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

if __name__ == "__main__":
    root = Tk()
    aplikasi = FrmTapesium(root, "Program Luas dan Keliling Tapesium")
    root.mainloop()

```

Hasil Program :



Program Luas dan Keliling Tapesium

Sisi A: 12

Sisi B: 12

Sisi C: 8

Sisi D: 8

Tinggi: 10

Hitung

Luas: 100.0

Keliling: 40

6. Program Menghitung luas dan keliling 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

Luas Dan Keliling Layang-Layang

Diagonal 1 : 12

Diagonal 2 : 16

Sisi Atas : 6

Sisi Bawah : 8

Hitung

Luas : 96.0

Keliling : 28

By : Lukman Hakim

7. Program Menghitung luas dan keliling 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))

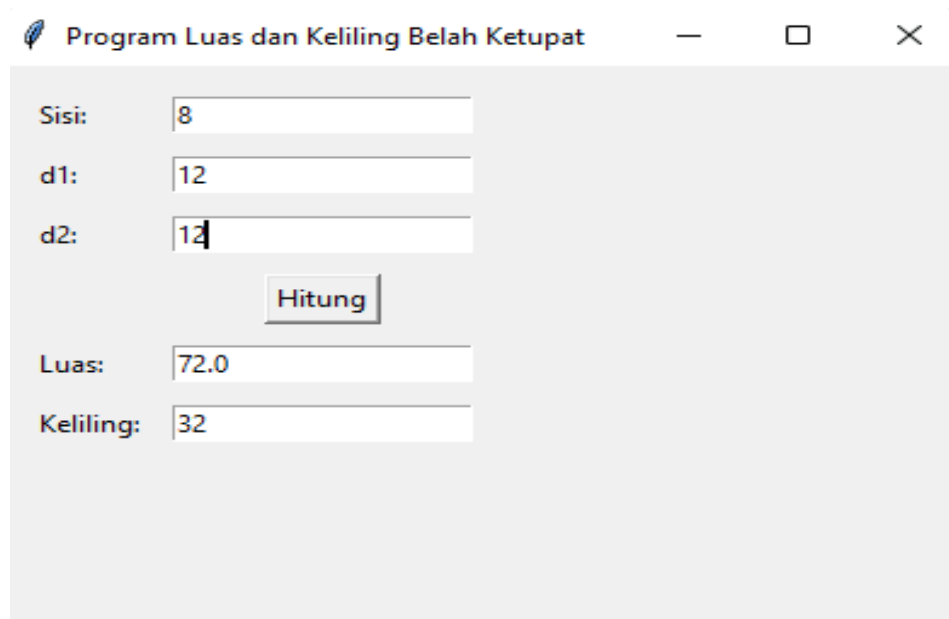
    kel = 4 * sisi
    self.txtKeliling.delete(0, END)
    self.txtKeliling.insert(END, str(kel))

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 :



Program Luas dan Keliling Belah Ketupat

Sisi: 8

d1: 12

d2: 14

Hitung

Luas: 72.0

Keliling: 32

IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

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.