**Tkinter atau standar library python GUI**

Tkinter merupakan salah satu standar libri pada python. Tkinter berfungsi untuk pengenalan GUI ( **Graphical l User Interface** ). Berikut cara mengimport tkinter :

import tkinter

atau anda bisa mengubah namanya dengan yang anda inginkan. Biasanya nama nya di gantik menjandi tk. Berikut contoh untuk mengganti namanya :

import tkinter as tk

dengan tkinter kita bisa membuat program kita berjalan tanpa henti sampai kita menghentikannya. Berikut contoh nya :

window = tk.Tk()

window.mainloop()

setelah anda menjalankan kode di atas, maka **GUI** akan muncul. Kita bisa konfigurasi GUI itu, berikut caranya :

window = tk.Tk()

window.configure()

window.mainloop()

window.configure()

untuk menyatakan akan mengconfigurasi GUI nya. Anda bisa mengubah background nya dan sebagaimaca lagi. Berikut caranya :

window = tk.Tk()

window.configure(bg="black") *# background*

window.geometry("300x200") *# ukuran*

window.resizable(False, False) *# bisa di ubah atau tidak ukuran GUI*

window.title("Sapa dia") *# judul dari GUI*

window.mainloop()

kita bisa membuat sebuah frame ( bingkai ) di GUI. Tapi sebelum itu kita **harus mengimport ttk yang ada di tkinter terlebih dahulu. ttk** adalah tema untuk tkinter. Bisa nya untuk window di buat namanya menjadi **tk** sedangkan untuk temanya bernama **ttk.** Berikut cara mengimport nya :

from tkinter import ttk

berikut yang saya masukkan setelah title GUI itu :

input\_frame = ttk.Frame(window)

ini untuk frame input nya . setelah itu saya akan mengatur penempatan nya. Penempatannya itu ada 3 yaitu :

1. Grid
2. Pack ( dari atas ke bawah atau numpuk )
3. Place

Berikut yang saya gunakan :

input\_frame.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

ketika anda menjalankannya maka akan ada garis di GUI itu yang berwarna putih tapi tipis. Itu adalah frame. Garis itu dari kiri ke kanan. Jika anda mau dari atas ke bawah ubah fillnya menjadi y, berikut contoh nya :

input\_frame.pack(padx=10, pady=10, fill="y", expand=True)

setelah membut framenya kita lanjut membuat komponen-komponenya.

**Membuat label nama depan**

Berikut kode yang akan saya gunakan untuk membuat label nama depan :

nama\_depan\_label = ttk.Label (input\_frame, text="Nama Depan")

*# (window, text="ucup") = penempatan labelnya*

nama\_depan\_label.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

**pack** = untuk menampilkan

ketika anda menjalankannya maka akan keluar tulisan ucup. Tapi itu akan masuk ke window bukan ke garis yg telah kita buat. Jadi jikaanda ingin membuat tulisan ucup ada di garis itu kita ubah window yang kita tulis di variabel berikut :

nama\_depan\_label = ttk.Label (input\_frame, text="Nama Depan")

menjadi sebagai berikut :

nama\_depan\_label = ttk.Label(input\_frame  text="Nama Depan")

**Membuat entry nama depan ( tempat ketik )**

Berikut kode yang saya gunakan untuk membuat entry ( tempat ketik ) nya :

NAMA\_DEPAN = tk.StringVar()

nama\_depan\_entry = ttk.Entry(input\_frame, textvariable=NAMA\_DEPAN)

nama\_depan\_entry.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

**penjelasan :**

(input\_frame, textvariable=NAMA\_DEPAN)

**Input\_frame =** tempat menanruh entrynya

**Textvariabel = NAMA\_DEPAN =** apapun yg di inputkan akan masuk ke **NAMA\_DEPAN**.

Saya sedikit memodif kode yang telah saya buat tadi itu untuk menghilangkan paddingnya agar bisa menempel. Kode yang awalnya :

nama\_depan\_label.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

dan kode :

nama\_depan\_entry.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

menjadi sebagai berikut :

nama\_depan\_label.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

dan :

nama\_depan\_entry.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

**Membuat label nama belakang dan Membuat entry nama belakang ( tempat ketik )**

Di sini saya meng copy paste kode untuk nama depan dan memodif nya sedikit dan berikut hasil nya :

nama\_belakang\_label = ttk.Label(input\_frame, text="Nama Belakang")

*# (window, text="ucup") = penempatan labelnya*

nama\_belakang\_label.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

NAMA\_BELAKANG = tk.StringVar()

nama\_belakang\_entry = ttk.Entry(input\_frame, textvariable=NAMA\_BELAKANG)

nama\_belakang\_entry.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

ketika anda menjalakannya maka akan muncul nama depan dan belakang serta tempat untuk mengimputkan nilai nya .

**Membuat tombol**

Kita akan membuat tombol agar guinya bisa di klik. Berikut kode nya ;

tombol\_sapa = ttk.Button(input\_frame, text="button")

tombol\_sapa.pack(pady=10, padx=10, fill="x", expand=True)

**Membuat fungsionalnya**

Agar bisa berfungsi kita tambahkan kode berikut di dalam variabel tombol\_sapa :

tombol\_sapa = ttk.Button(input\_frame, text="button", command=tombol\_click)

**penjelasan :**

command=tombol\_click

adalah aksi yang akan di lakukan ketika tombol itu di klik. Bisa nya sih fungsi. Di atas nama fungsi nya adalah **tombol\_click.** Saya akan membuat ketika di klik akan muncul window baru dan kita akan mengambil nama belakang dan depan dan menampilkannya di window baru. Window baru ini bernama show info. Show info adalah sebuah message box yang ada tkinter. Berikut cara mengimport show info :

from tkinter.messagebox import showinfo

disini saya akan menggunakan show info di dalam fungsi tombol\_click.

Berikut kode untuk membuat fungsinya ( taruh fungsinya di atas variabel yang memanggil fungsi ini ) :

def tombol\_click():

    ''' Ini akan di panggil oleh tombol '''

    pesan = f'Halo {NAMA\_DEPAN.get()} {NAMA\_BELAKANG.get()}, Gantenggggg'

*# .get() = untuk menampilkan pesannya secara keseluruhan*

    showinfo(title="Infomassez", message=pesan)

berikut kode secara keseluruhan yang telah kita buat, tapi saya memodifikasi sedikit tata peletakannya agar lebih rapi :

import tkinter as tk

from tkinter import ttk

from tkinter.messagebox import showinfo

*# init*

window = tk.Tk()

window.configure(bg="black")

window.geometry("300x200")

window.resizable(False, False)

window.title("Sapa dia")

*# variabel dan fungsi*

NAMA\_DEPAN = tk.StringVar()

NAMA\_BELAKANG = tk.StringVar()

def tombol\_click():

    ''' Ini akan di panggil oleh tombol '''

    pesan = f'Halo {NAMA\_DEPAN.get()} {NAMA\_BELAKANG.get()}, Gantenggggg'

    showinfo(title="Infomassez", message=pesan)

'''frame input'''

input\_frame = ttk.Frame(window)

input\_frame.pack(padx=10, pady=10, fill="x", expand=True)

'''komponen-komponen'''

*# nama depan*

nama\_depan\_label = ttk.Label(input\_frame, text="Nama Depan")

nama\_depan\_label.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

nama\_depan\_entry = ttk.Entry(input\_frame, textvariable=NAMA\_DEPAN)

nama\_depan\_entry.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

*# nama belakang*

nama\_belakang\_label = ttk.Label(input\_frame, text="Nama Belakang")

nama\_belakang\_label.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

nama\_belakang\_entry = ttk.Entry(input\_frame, textvariable=NAMA\_BELAKANG)

nama\_belakang\_entry.pack(padx=10, fill="x", expand=True)

*# tombol*

tombol\_sapa = ttk.Button(input\_frame, text="button", command=tombol\_click)

tombol\_sapa.pack(pady=10, padx=10, fill="x", expand=True)

*# main loop window*

window.mainloop()