

LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN PYTHON

PYTHON KALKULATOR GUI



Disusun oleh :

Lisa Lia (V3922027)
Mahesa Agung Sejati (V3922029)
Rifqy Rivaldi (V3922040)
Wahyu Ramadhan (V3922046)

Dosen

Yusuf Fadila Rachman, S. Kom, M. Kom

**PS D-III TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program kasir untuk barbershop ini memanfaatkan Modul Tkinter dan Python. Program ini menyediakan antarmuka grafis yang memungkinkan pengguna untuk menghitung biaya layanan berdasarkan jumlah pelanggan dan pilihan layanan yang dipilih. Program ini dibuat untuk membantu barbershop dalam menghitung biaya layanan dengan cepat dan efisien dengan menggunakan penerapan GUI. Pada program ini memiliki antarmuka sederhana dengan elemen-elemen seperti label, input field, check button, dan tombol. Pengguna dapat memasukkan jumlah pelanggan dalam kotak input "Jumlah Customer". Pengguna dapat memilih layanan yang ingin mereka tambahkan melalui check button "Massage", "Kramas", dan "Mewarnai Rambut". Setiap layanan memiliki harga yang telah ditetapkan. Setelah pengguna memasukkan jumlah pelanggan dan memilih layanan, mereka dapat menekan tombol "Hitung Biaya" untuk menghitung total biaya layanan. Biaya layanan dihitung berdasarkan harga layanan per layanan dan jumlah pelanggan. Program ini juga menghitung pajak sebesar 10% dari total biaya layanan. Total biaya layanan, termasuk pajak, ditampilkan di bawah label "Total". Dengan menggunakan program ini, barbershop dapat dengan mudah menghitung biaya layanan untuk setiap pelanggan dan menyediakan informasi yang akurat kepada pelanggan mereka. Program ini dapat membantu menghemat waktu dan mengurangi potensi kesalahan perhitungan manual.

1.2. Tujuan

Tujuan dari kegiatan praktik ini adalah

1. Mengembangkan program kasir dengan antarmuka grafis menggunakan
2. Tkinter untuk Barbershop.
3. Memahami penerapan GUI dalam program ini.
4. Menghitung biaya layanan dengan cepat dan efisien berdasarkan jumlah pelanggan dan pilihan layanan yang dipilih.
5. Menghitung pajak sebesar 10% dari total biaya layanan dengan akurat.
6. Menampilkan total biaya layanan yang harus dibayarkan oleh pelanggan secara jelas.
7. Menampilkan hasil akhir program agar bisa ditampilkan di Windows tanpa harus membuka python.

1.3. Manfaat

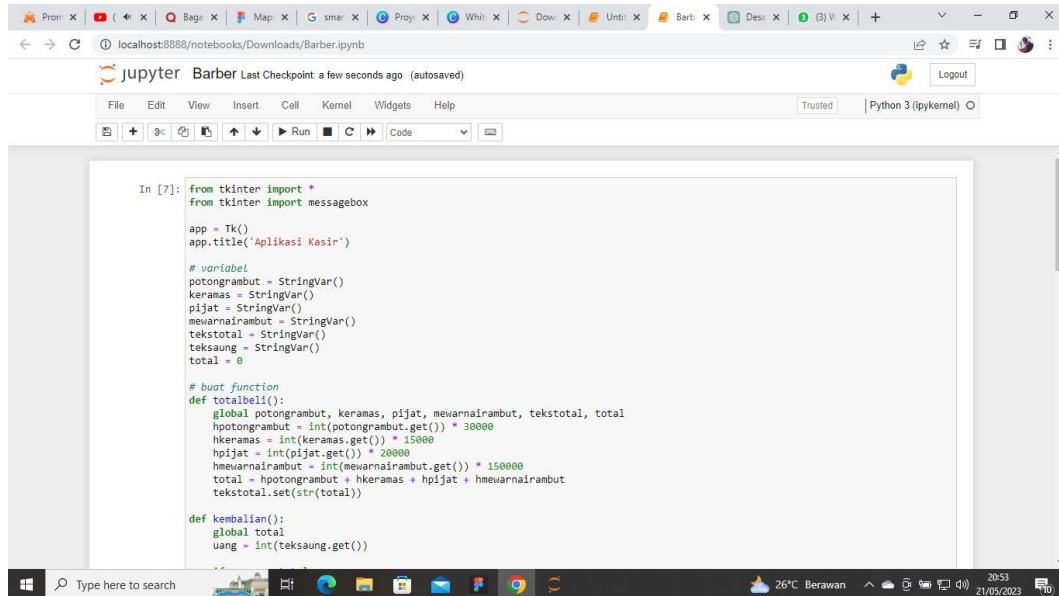
1. Manfaat dari kegiatan praktik ini adalah
2. Mahasiswa mampu mengembangkan program kasir antarmuka grafis menggunakan Tkinter untuk Barbershop.
3. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan penerapan GUI dalam program kasir Barbershop.
4. Mahasiswa dapat membuat perhitungan biaya layanan dengan cepat dan efisien berdasarkan jumlah pelanggan dan pilihan layanan yang dipilih.
5. Mahasiswa mampu membuat perhitungan pajak dari program kasir Barbershop.
6. Mahasiswa mampu membuat tampilan total biaya layanan yang harus dibayarkan oleh pelanggan secara jelas
7. Mahasiswa mampu menampilkan hasil akhir program agar bisa ditampilkan di Windows tanpa harus membuka python..

1.4. Alat dan Bahan

1. Laptop
2. *Python*
3. *Modul TK-Inter*

BAB II

HASIL DAN PEMBAHASAN



The screenshot shows a Jupyter Notebook interface with the following code in a cell:

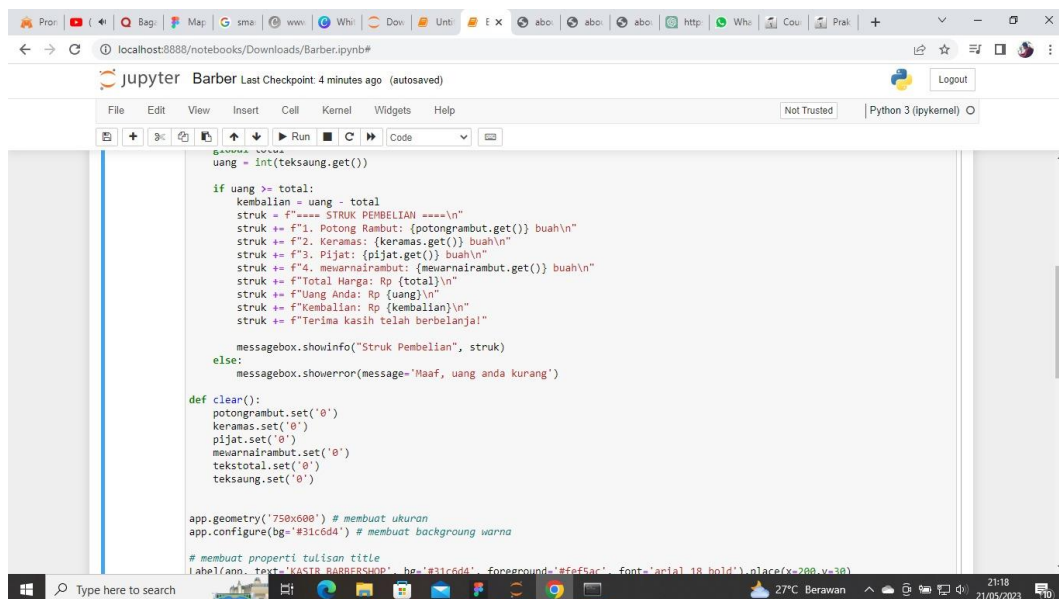
```
In [7]: from tkinter import *
from tkinter import messagebox

app = Tk()
app.title("Aplikasi Kasir")

# variabel
potongrambut = StringVar()
keramas = StringVar()
pijat = StringVar()
mewarnairambut = StringVar()
tekstotal = StringVar()
teksaung = StringVar()
total = 0

# buat function
def totalbeli():
    global potongrambut, keramas, pijat, mewarnairambut, tekstotal, total
    hpotongrambut = int(potongrambut.get()) * 30000
    hkeramas = int(keramas.get()) * 15000
    hpijat = int(pijat.get()) * 20000
    hmewarnairambut = int(mewarnairambut.get()) * 150000
    total = hpotongrambut + hkeramas + hpijat + hmewarnairambut
    tekstotal.set(str(total))

def kembalian():
    global total
    uang = int(teksaung.get())
```



The screenshot shows the continuation of the Jupyter Notebook code:

```
uang = int(teksaung.get())

if uang >= total:
    kembalian = uang - total
    struk = f"==== STRUK PEMBELIAN ====\n"
    struk += f"1. Potong Rambut: {potongrambut.get()} buah\n"
    struk += f"2. Keramas: {keramas.get()} buah\n"
    struk += f"3. Pijat: {pijat.get()} buah\n"
    struk += f"4. mewarnairambut: {mewarnairambut.get()} buah\n"
    struk += f"Total Harga: Rp {total}\n"
    struk += f"Uang Anda: Rp {uang}\n"
    struk += f"Kembalian: Rp {kembalian}\n"
    struk += f"Terima Kasih telah berbelanja!"
    messagebox.showinfo("Struk Pembelian", struk)
else:
    messagebox.showerror(message="Maaf, uang anda kurang")

def clear():
    potongrambut.set('0')
    keramas.set('0')
    pijat.set('0')
    mewarnairambut.set('0')
    tekstotal.set('0')
    teksaung.set('0')

app.geometry('750x600') # membuat ukuran
app.configure(bg='#31c6d4') # membuat background warna

# membuat properti tulisan title
label1=ann_text="KASIR BARBERSHOP", bg="#31c6d4", foreground="#f0f0f0", font="arial 18 bold", place(x=200,y=30)
```

Python 3 (ipykernel)

```
# membuat properti tulisan title
Label(app, text='KASIR BARBERSHOP', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 18 bold').place(x=200,y=30)

# membuat Label nama menu
Label(app, text='1. Potong Rambut', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=100,y=100)
Label(app, text='2. Keramas', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=100,y=140)
Label(app, text='3. Pijat', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=100,y=180)
Label(app, text='4. Mewarnai Rambut', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=100,y=220)

# membuat Label harga
Label(app, text='Rp. 30000', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=100)
Label(app, text='Rp. 15000', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=140)
Label(app, text='Rp. 20000', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=180)
Label(app, text='Rp. 150000', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=220)

# membuat spinbox
Spinbox(app, from_=0, to=100, width=4, font='arial 10', textvariable=potongrambut, command=totallabel).place(x=550,y=100)
Spinbox(app, from_=0, to=100, width=4, font='arial 10', textvariable=keramas, command=totallabel).place(x=550,y=140)
Spinbox(app, from_=0, to=100, width=4, font='arial 10', textvariable=pijat, command=totallabel).place(x=550,y=180)
Spinbox(app, from_=0, to=100, width=4, font='arial 10', textvariable=mewarnairambut, command=totallabel).place(x=550,y=220)

# membuat Label pembayaran
Label(app, text='Masukan uang anda', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 ').place(x=100,y=280)

# membuat entry jumlah uang
Entry(app, textvariable=teksuang).place(x=100,y=300)

# membuat Label total
Label(app, text='Rp. ', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=300)
Label(app, textvariable=tekstotal, bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=380,y=300)
```

Python 3 (ipykernel)

```
# membuat Label pembayaran
Label(app, text='Masukan uang anda', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 ').place(x=100,y=280)

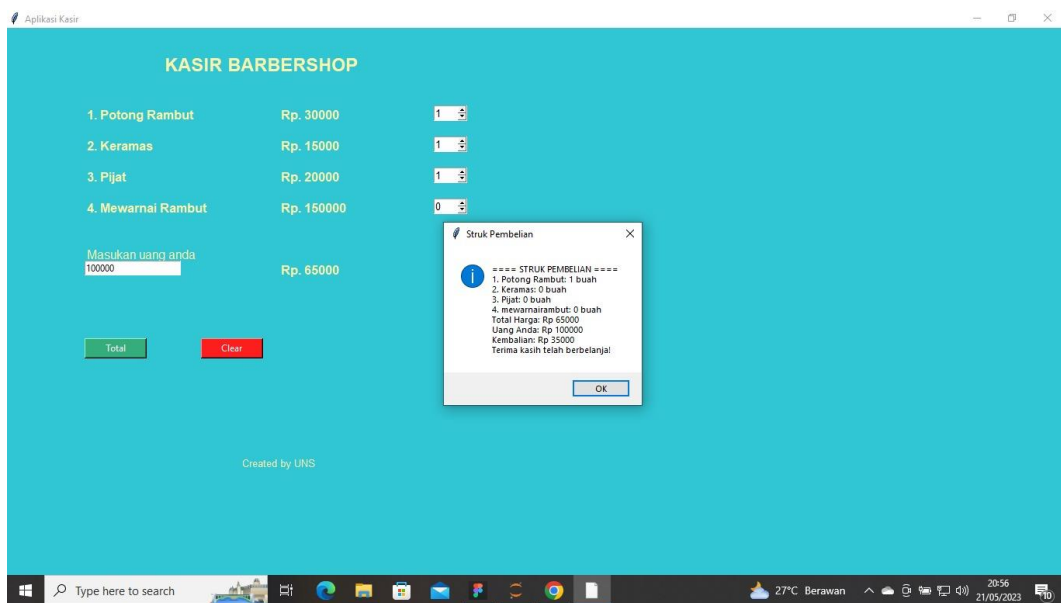
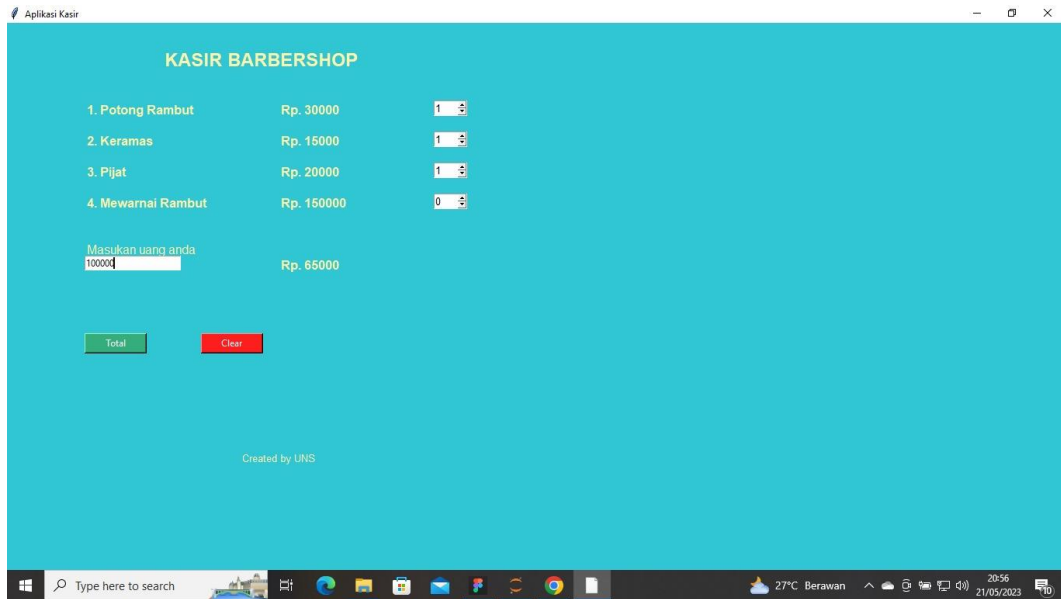
# membuat entry jumlah uang
Entry(app, textvariable=teksuang).place(x=100,y=300)

# membuat Label total
Label(app, text='Rp. ', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=350,y=300)
Label(app, textvariable=tekstotal, bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 12 bold').place(x=380,y=300)

# membuat tombol
Button(app, text='Total', foreground='white', bg='#36ae7c', width=10, command=kembali).place(x=100,y=400)
Button(app, text='Clean', foreground='white', bg='#ff1e1e', width=10, command=clear).place(x=250,y=400)

# footer text
Label(app, text='Created by UNS', bg='#31c6d4', foreground='#fef5ac', font='arial 10 ').place(x=300,y=550)

app.mainloop() # menampilkan aplikasi
```



BAB III

KESIMPULAN

3.1. Kesimpulan

Program kasir menggunakan Tkinter untuk barbershop telah berhasil dikembangkan. Program ini menyediakan antarmuka grafis yang memungkinkan pengguna menghitung biaya layanan berdasarkan jumlah pelanggan dan pilihan layanan. Penggunaan Tkinter dan fitur-fiturnya seperti label, input field, check button, dan tombol digunakan dalam pengembangan program ini. Program ini juga dapat menghitung total biaya layanan dengan akurat, termasuk pajak.

3.2. Saran

Lakukan pengujian untuk memastikan bahwa program kasir ini berjalan dengan baik dalam berbagai situasi penggunaan. Serta periksa bahwa perhitungan biaya, pajak, dan total yang ditampilkan benar dan akurat. Jika terjadi kesalahan atau bug, perbaiki dan tangani dengan tepat agar program dapat berfungsi dengan baik. Buat serta kembangkan tampilan menjadi lebih menarik.