

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**PRAKTIKUM PEMROGRAMAN PYTHON**

**PEMBUATAN**  
**APLIKASI KASIR LAUNDRY**



**Disusun Oleh Kelompok 3 :**

Nasa Ngainur Rahmah	(V3922035)
Subekti Bimo Wicaksono	(V3922041)
Syahla Chandra Ramadhania	(V3922042)
Widi Suryo Nugroho	(V3922047)
Sandy Aryasatya Zamroni	(V3922051)

**Dosen :**

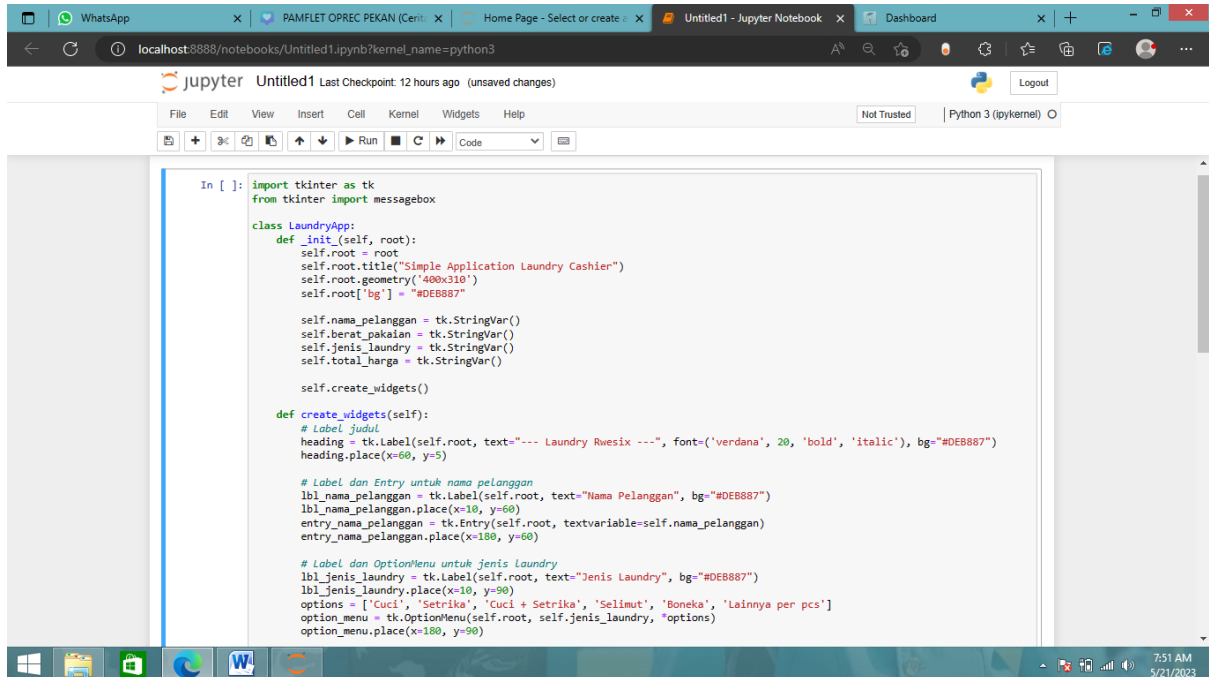
Yusuf Fadlila R. S.Kom., M.Kom

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

**2023**

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## A. Source Code aplikasi Kasir pada Laundry



```
In [ ]: import tkinter as tk
from tkinter import messagebox

class LaundryApp:
    def __init__(self, root):
        self.root = root
        self.root.title("Simple Application Laundry Cashier")
        self.root.geometry("400x310")
        self.root["bg"] = "#DEB887"

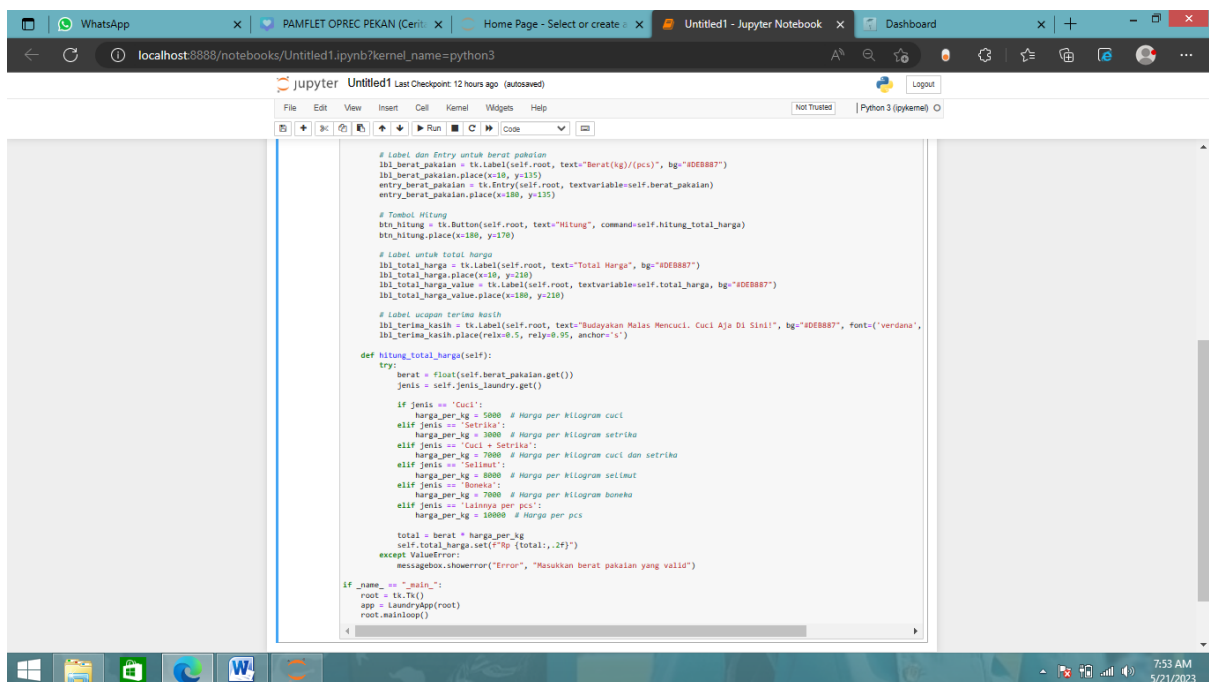
        self.nama_pelanggan = tk.StringVar()
        self.berat_pakaian = tk.StringVar()
        self.jenis_laundry = tk.StringVar()
        self.total_harga = tk.StringVar()

        self.create_widgets()

    def create_widgets(self):
        # Label judul
        heading = tk.Label(self.root, text="--- Laundry Rvesix ---", font=('verdana', 20, 'bold', 'italic'), bg="#DEB887")
        heading.place(x=60, y=5)

        # Label dan Entry untuk nama pelanggan
        lbl_nama_pelanggan = tk.Label(self.root, text="Nama Pelanggan", bg="#DEB887")
        lbl_nama_pelanggan.place(x=10, y=60)
        entry_nama_pelanggan = tk.Entry(self.root, textvariable=self.nama_pelanggan)
        entry_nama_pelanggan.place(x=180, y=60)

        # Label dan OptionMenu untuk jenis laundry
        lbl_jenis_laundry = tk.Label(self.root, text="Jenis Laundry", bg="#DEB887")
        lbl_jenis_laundry.place(x=10, y=90)
        options = ['Cuci', 'Setrika', 'Cuci + Setrika', 'Selimut', 'Boneka', 'Lainnya per pcs']
        option_menu = tk.OptionMenu(self.root, self.jenis_laundry, *options)
        option_menu.place(x=180, y=90)
```



```
# Label dan Entry untuk berat pakaian
lbl_berat_pakaian = tk.Label(self.root, text="Berat(kg)(pcs)", bg="#DEB887")
lbl_berat_pakaian.place(x=10, y=135)
entry_berat_pakaian = tk.Entry(self.root, textvariable=self.berat_pakaian)
entry_berat_pakaian.place(x=180, y=135)

# Tombol Hitung
btn_hitung = tk.Button(self.root, text="Hitung", command=self.hitung_total_harga)
btn_hitung.place(x=180, y=170)

# Label untuk total harga
lbl_total_harga = tk.Label(self.root, text="Total Harga", bg="#DEB887")
lbl_total_harga.place(x=10, y=210)
lbl_total_harga_value = tk.Label(self.root, textvariable=self.total_harga, bg="#DEB887")
lbl_total_harga_value.place(x=180, y=210)

# Label ucapan terima kasih
lbl_terima_kasih = tk.Label(self.root, text="Budayakan Melas Mencuci. Cuci Aja Di Sini!", bg="#DEB887", font=('verdana', 10), anchor='s')
lbl_terima_kasih.place(relx=0.5, rely=0.95, anchor='s')

def hitung_total_harga(self):
    try:
        berat = float(self.berat_pakaian.get())
        jenis = self.jenis_laundry.get()

        if jenis == 'Cuci':
            harga_per_kg = 5000 # Harga per kilogram cuci
        elif jenis == 'Setrika':
            harga_per_kg = 3000 # Harga per kilogram setrika
        elif jenis == 'Cuci + Setrika':
            harga_per_kg = 7000 # Harga per kilogram cuci dan setrika
        elif jenis == 'Selimut':
            harga_per_kg = 8000 # Harga per kilogram selimut
        elif jenis == 'Boneka':
            harga_per_kg = 7000 # Harga per kilogram boneka
        elif jenis == 'Lainnya per pcs':
            harga_per_kg = 10000 # Harga per pcs

        total = berat * harga_per_kg
        self.total_harga.set(f"Rp. {total:, .2f}")
    except ValueError:
        messagebox.showerror("Error", "Masukkan berat pakaian yang valid")

if __name__ == "__main__":
    root = tk.Tk()
    app = LaundryApp(root)
    root.mainloop()
```

Code :

```
import tkinter as tk
from tkinter import messagebox
```

```
class LaundryApp:
    def __init__(self, root):
```

```

self.root = root
self.root.title("Simple Application Laundry Cashier")
self.root.geometry('400x310')
self.root['bg'] = "#DEB887"

self.nama_pelanggan = tk.StringVar()
self.berat_pakaian = tk.StringVar()
self.jenis_laundry = tk.StringVar()
self.total_harga = tk.StringVar()

self.create_widgets()

def create_widgets(self):
    # Label judul
    heading = tk.Label(self.root, text="--- Laundry Rwesix ---", font=('verdana', 20, 'bold',
'italic'), bg="#DEB887")
    heading.place(x=60, y=5)

    # Label dan Entry untuk nama pelanggan
    lbl_nama_pelanggan = tk.Label(self.root, text="Nama Pelanggan", bg="#DEB887")
    lbl_nama_pelanggan.place(x=10, y=60)
    entry_nama_pelanggan = tk.Entry(self.root, textvariable=self.nama_pelanggan)
    entry_nama_pelanggan.place(x=180, y=60)

    # Label dan OptionMenu untuk jenis laundry
    lbl_jenis_laundry = tk.Label(self.root, text="Jenis Laundry", bg="#DEB887")
    lbl_jenis_laundry.place(x=10, y=90)
    options = ['Cuci', 'Setrika', 'Cuci + Setrika', 'Selimut', 'Boneka', 'Lainnya per pcs']
    option_menu = tk.OptionMenu(self.root, self.jenis_laundry, *options)
    option_menu.place(x=180, y=90)

    # Label dan Entry untuk berat pakaian

```

```

lbl_berat_pakaian = tk.Label(self.root, text="Berat(kg)/(pcs)", bg="#DEB887")
lbl_berat_pakaian.place(x=10, y=135)
entry_berat_pakaian = tk.Entry(self.root, textvariable=self.berat_pakaian)
entry_berat_pakaian.place(x=180, y=135)

# Tombol Hitung
btn_hitung = tk.Button(self.root, text="Hitung", command=self.hitung_total_harga)
btn_hitung.place(x=180, y=170)

# Label untuk total harga
lbl_total_harga = tk.Label(self.root, text="Total Harga", bg="#DEB887")
lbl_total_harga.place(x=10, y=210)
lbl_total_harga_value = tk.Label(self.root, textvariable=self.total_harga,
bg="#DEB887")
lbl_total_harga_value.place(x=180, y=210)

# Label ucapan terima kasih
lbl_terima_kasih = tk.Label(self.root, text="Budayakan Malas Mencuci. Cuci Aja Di
Sini!", bg="#DEB887", font=('verdana', 12, 'italic'), fg="#801622")
lbl_terima_kasih.place(relx=0.5, rely=0.95, anchor='s')

def hitung_total_harga(self):
    try:
        berat = float(self.berat_pakaian.get())
        jenis = self.jenis_laundry.get()

        if jenis == 'Cuci':
            harga_per_kg = 5000 # Harga per kilogram cuci
        elif jenis == 'Setrika':
            harga_per_kg = 3000 # Harga per kilogram setrika
        elif jenis == 'Cuci + Setrika':
            harga_per_kg = 7000 # Harga per kilogram cuci dan setrika

```

```

elif jenis == 'Selimut':
    harga_per_kg = 8000 # Harga per kilogram selimut
elif jenis == 'Boneka':
    harga_per_kg = 7000 # Harga per kilogram boneka
elif jenis == 'Lainnya per pcs':
    harga_per_kg = 10000 # Harga per pcs

total = berat * harga_per_kg
self.total_harga.set(f"Rp {total:,.2f}")
except ValueError:
    messagebox.showerror("Error", "Masukkan berat pakaian yang valid")

if __name__ == "__main__":
    root = tk.Tk()
    app = LaundryApp(root)
    root.mainloop()

```

Penjelasan Source Code :

Penjelasan Mengenai langkah-langkah pembuatan aplikasi kasir laundry

1. Mengimpor modul yang diperlukan:

```

python
import tkinter as tk
from tkinter import messagebox

```

- Modul `tkinter` menyediakan fungsi-fungsi yang diperlukan untuk membuat elemen GUI dan mengelola jendela utama aplikasi.

- Modul `messagebox` digunakan untuk menampilkan pesan kesalahan dalam kotak pesan.

2. Mendefinisikan kelas `LaundryApp`:

```

python
class LaundryApp:

```

```

def __init__(self, root):
    ...
def create_widgets(self):
    ...
def hitung_total_harga(self):
    ...

```

- Kelas `LaundryApp` berfungsi sebagai kelas aplikasi utama.
- Metode `\_\_init\_\_` adalah metode inisialisasi yang mengatur jendela utama dan menginisialisasi variabel-variabel instansi.
- Metode `create\_widgets` bertanggung jawab untuk membuat semua elemen GUI dan menempatkannya di jendela utama.
- Metode `hitung\_total\_harga` adalah penanganan acara untuk tombol "Hitung". Ini menghitung total harga berdasarkan nilai input dan memperbarui variabel `total\_harga`.

### 3. Pembuatan elemen GUI dalam metode `create\_widgets`:

- Label, entry, tombol, dan option menu dibuat menggunakan kelas-kelas `tk.Label`, `tk.Entry`, `tk.Button`, dan `tk.OptionMenu`. Metode `place` digunakan untuk menentukan posisi elemen-elemen ini di jendela utama.

### 4. Perhitungan total harga dalam metode `hitung\_total\_harga`:

- Metode ini mengambil nilai yang dimasukkan oleh pengguna (berat\_pakaian dan jenis\_laundry) dari variabel instansi yang sesuai.
- Berdasarkan jenis laundry yang dipilih, harga per kilogram atau per buah yang sesuai ditetapkan ke variabel `harga\_per\_kg`.
- Total harga dihitung dengan mengalikan berat (berat) dengan harga per kilogram (harga\_per\_kg).
- Variabel `total\_harga` diperbarui dengan total harga yang dihitung dan diformat sebagai string mata uang.

### 5. Penanganan pengecualian dalam metode `hitung\_total\_harga`:

- Jika terjadi ValueError saat mengonversi berat menjadi float, artinya pengguna telah

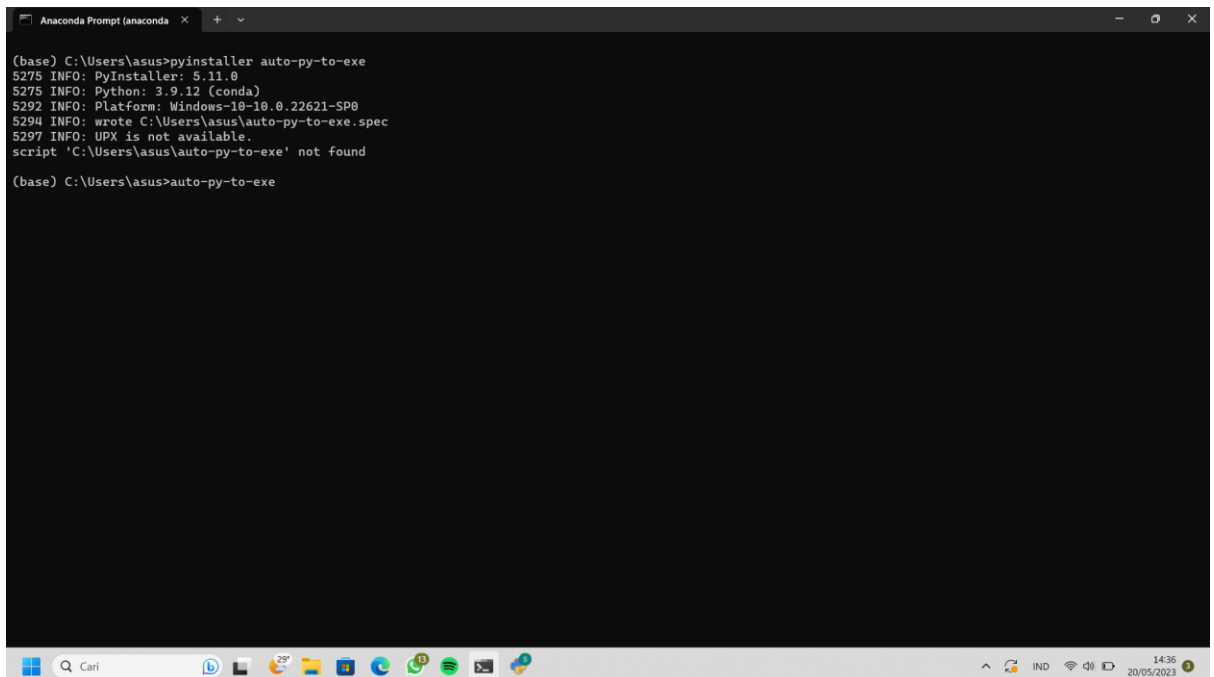
memasukkan nilai berat yang tidak valid. Dalam kasus seperti itu, pesan kesalahan ditampilkan menggunakan fungsi `messagebox.showerror`.

## 6. Menjalankan aplikasi:

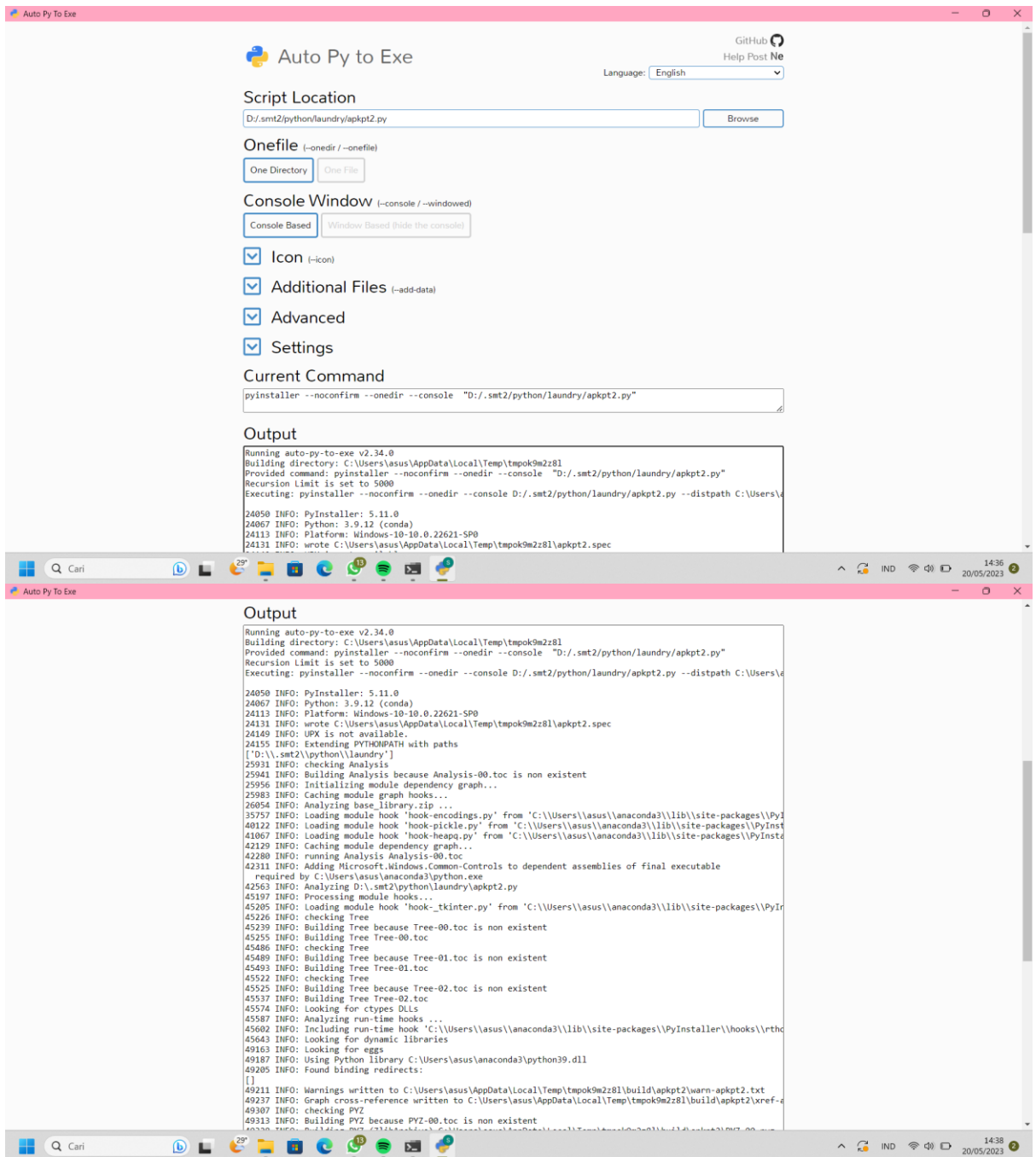
```
python  
if __name__ == "__main__":  
    root = tk.Tk()  
    app = LaundryApp(root)  
    root.mainloop()
```

- Blok kode ini memeriksa apakah skrip ini sedang dijalankan sebagai modul utama.
- Jika ya, itu membuat sebuah instance dari kelas `LaundryApp` dan memulai loop acara utama aplikasi dengan memanggil metode `mainloop` pada objek jendela utama (`root`).

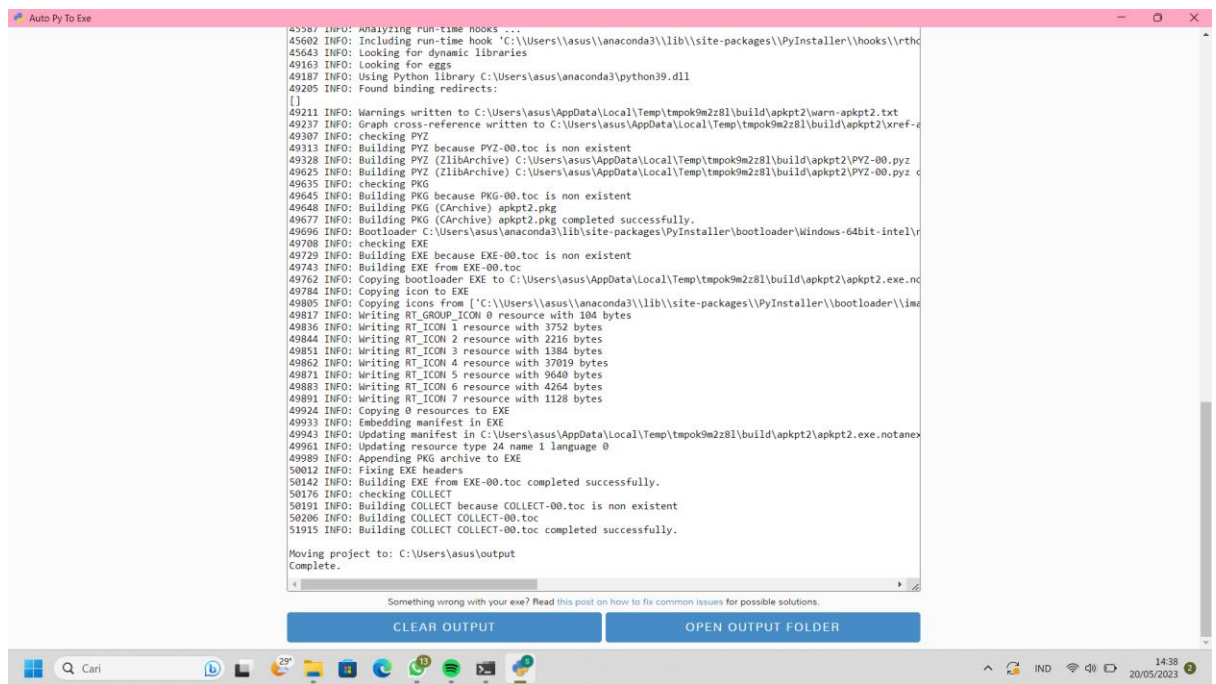
## B. Mengkonversikan Sourcode tersebut ke dalam aplikasi



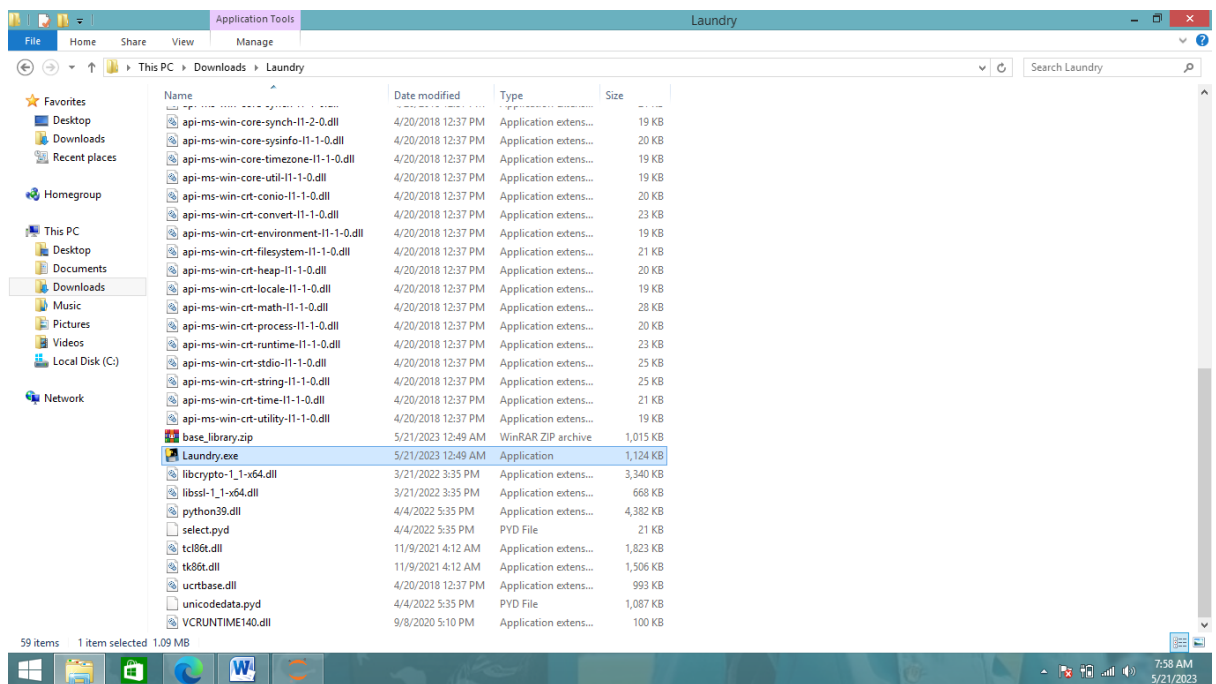
```
Anaconda Prompt (anaconda) x + v  
  
(base) C:\Users\asus>pyinstaller auto-py-to-exe  
5275 INFO: PyInstaller: 5.11.0  
5275 INFO: Python: 3.9.12 (conda)  
5292 INFO: Platform: Windows-10-10.0.22621-SP0  
5294 INFO: wrote C:\Users\asus\auto-py-to-exe.spec  
5297 INFO: UPX is not available.  
script 'C:\Users\asus\auto-py-to-exe' not found  
  
(base) C:\Users\asus>auto-py-to-exe
```







## File Apk Sudah Terbuat dan siap dijalankan



## C. Penjelasan Cara Kerja Aplikasi

### Tampilan Awal Aplikasi

Simple Application Laundry Cashier

**--- Laundry Rwesix ---**

Nama Pelanggan

Jenis Laundry

Berat(kg)/(pcs)

Total Harga

*Budayakan Malas Mencuci. Cuci Aja Di Sini!*

Lengkapi form isian

Simple Application Laundry Cashier

**--- Laundry Rwesix ---**

Nama Pelanggan

Jenis Laundry

Berat(kg)/(pcs)

Total Harga

*Budayakan Malas Mencuci. Cuci Aja Di Sini!*

Jika Sudah Lengkap klik Hitung, Maka Hasil perhitungannya akan keluar

