

LAPORAN PRAKTIKUM
PRAKTIKUM PEMROGRAMAN PYTHON
KALKULATOR SEDERHANA



Oleh :

Wahyu Bagus Dwi Prasetyo

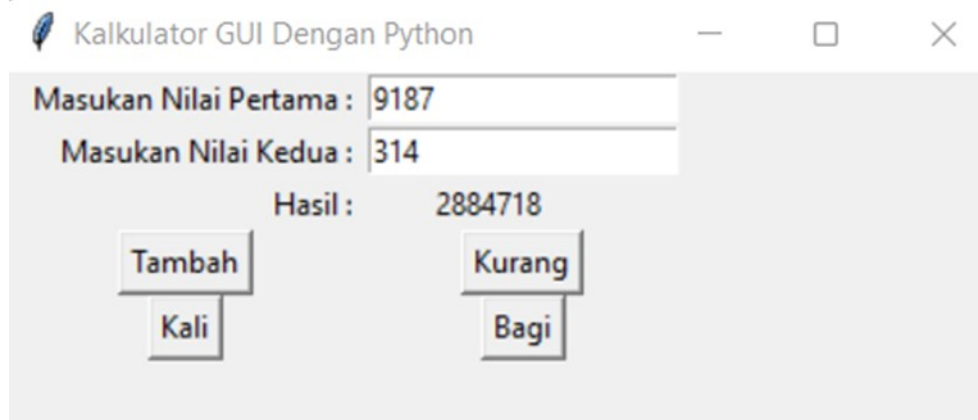
V3922045

Dosen :

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

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

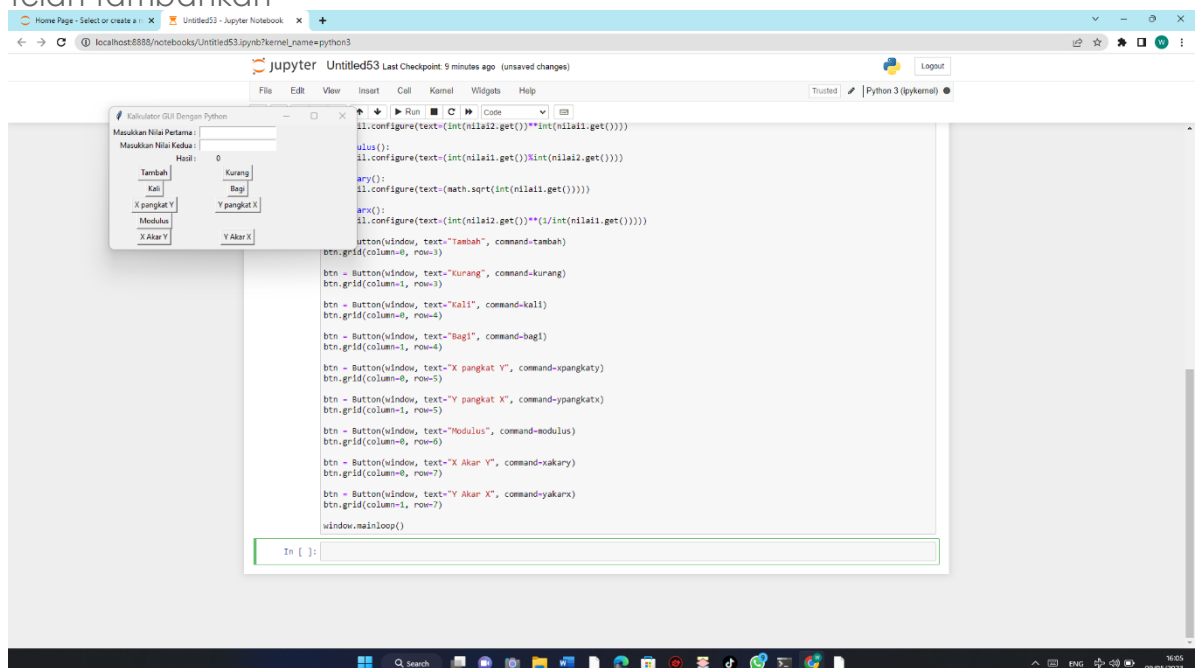
SOAL:

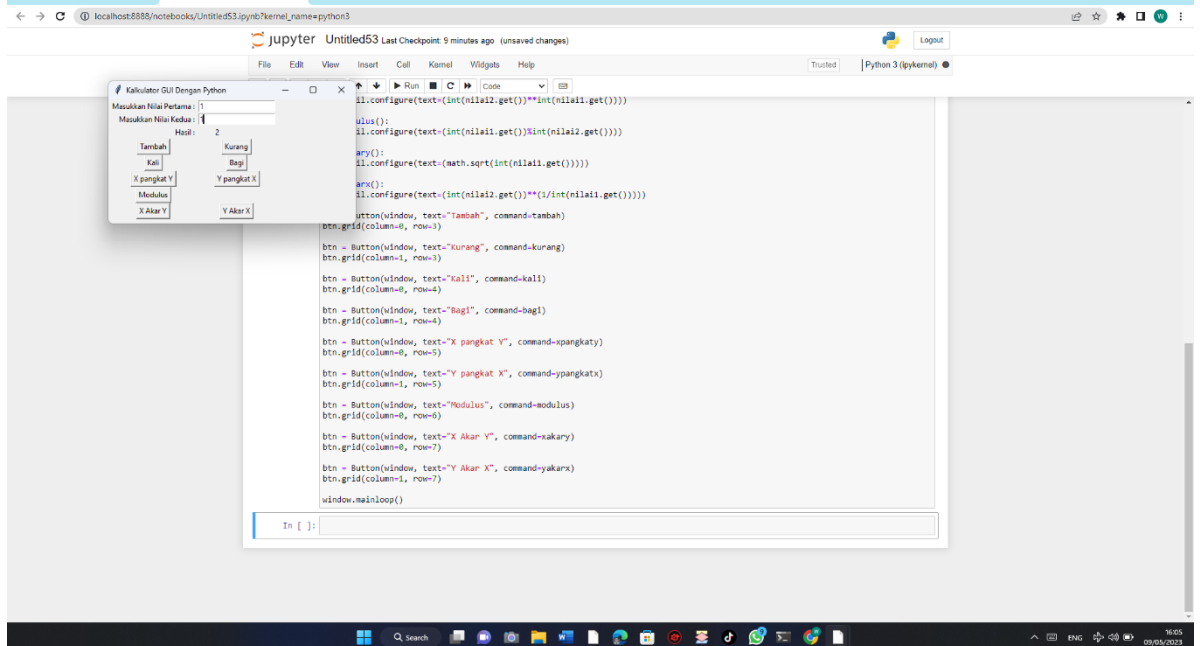
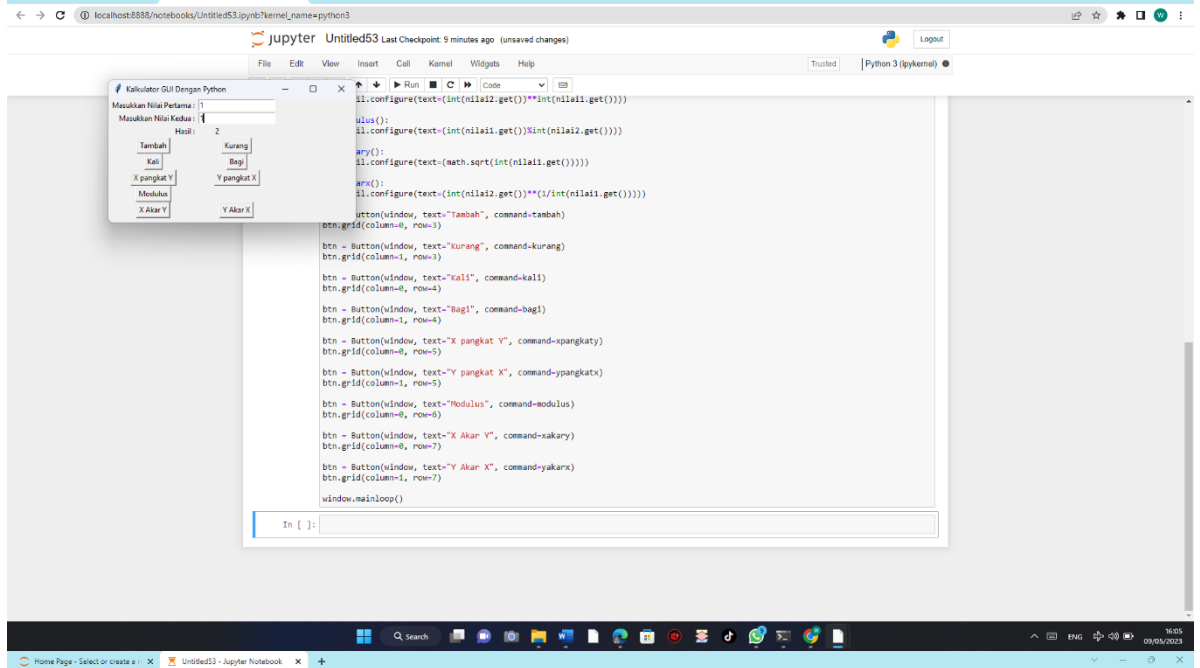
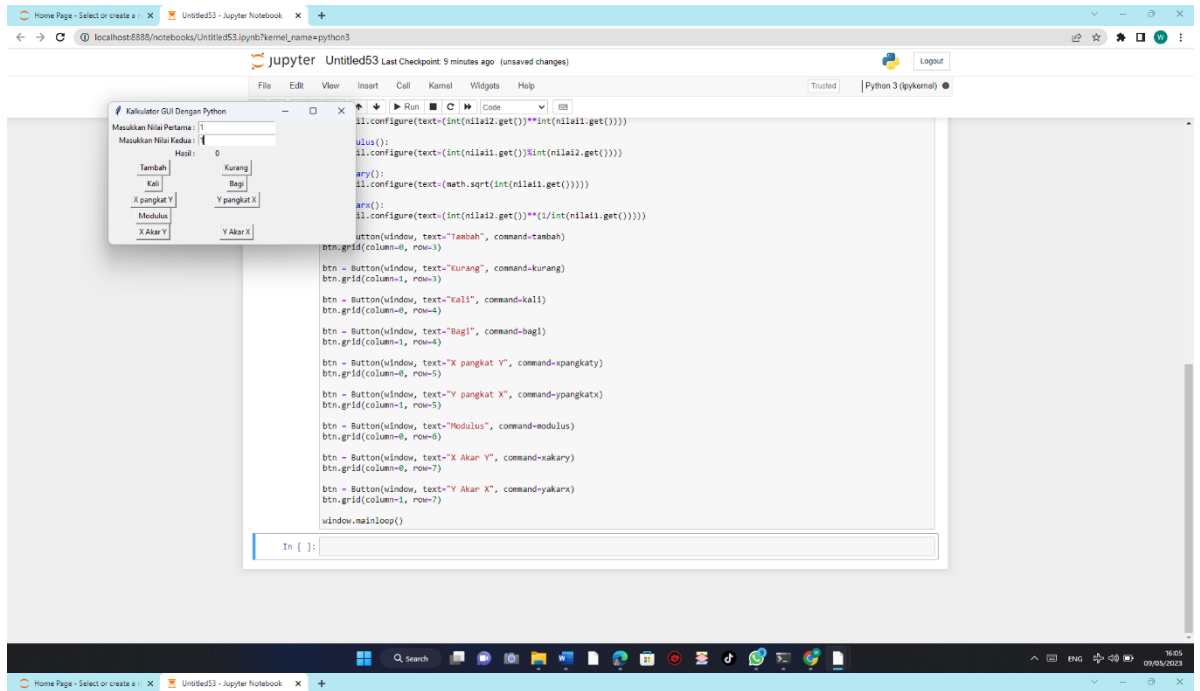


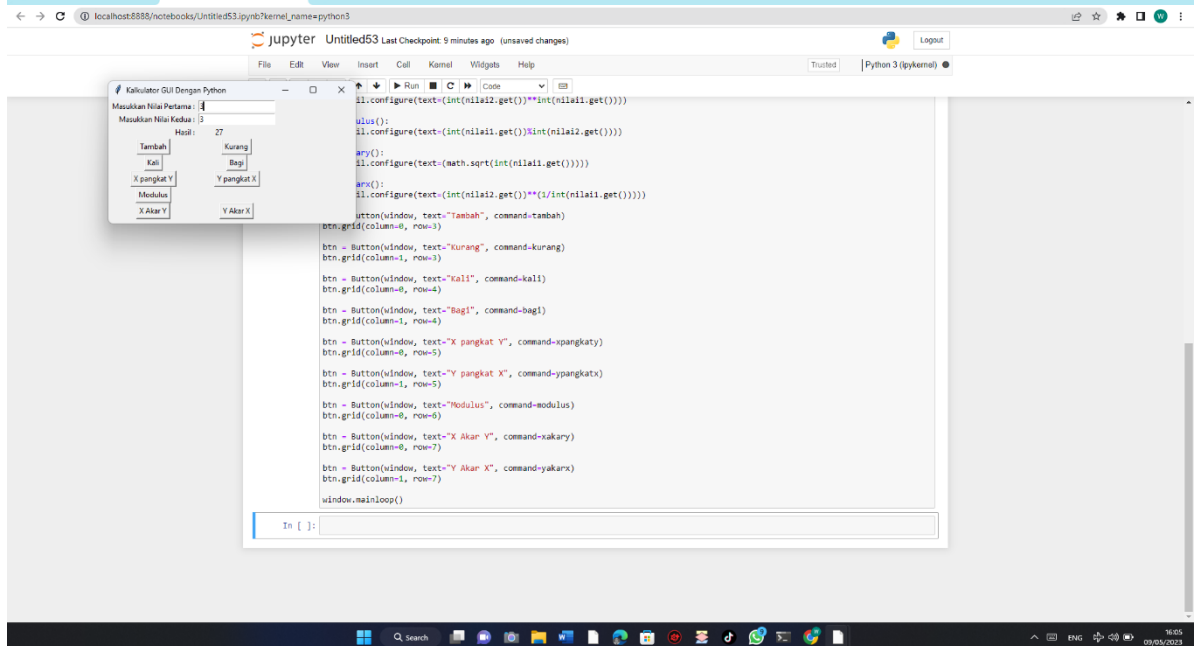
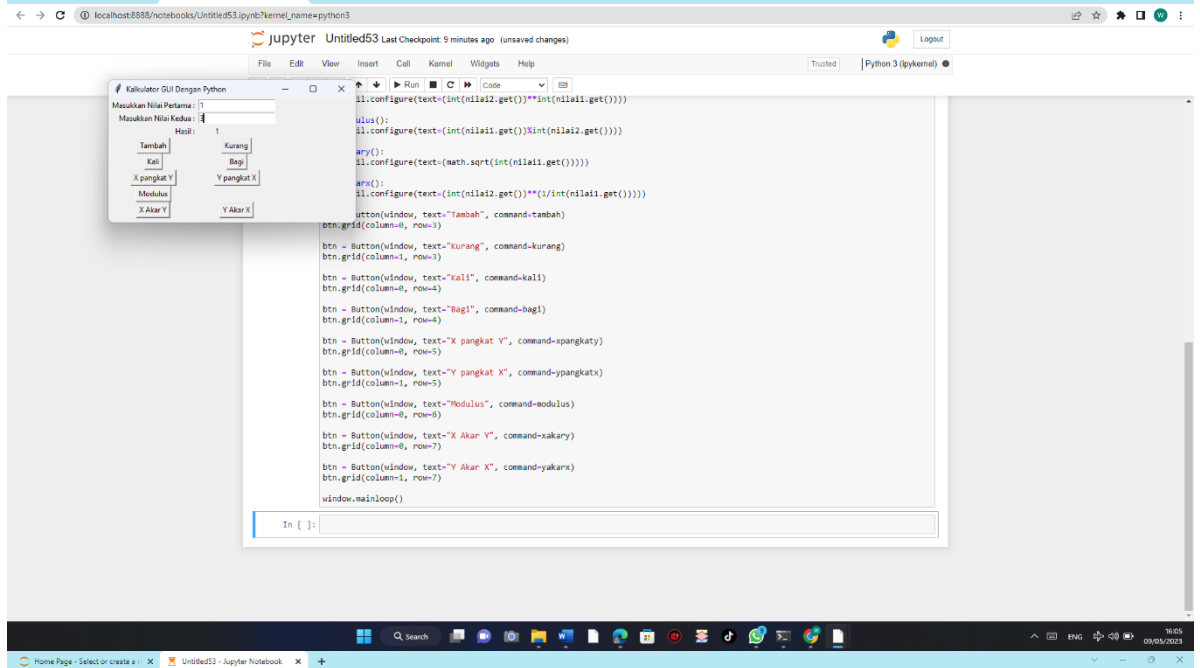
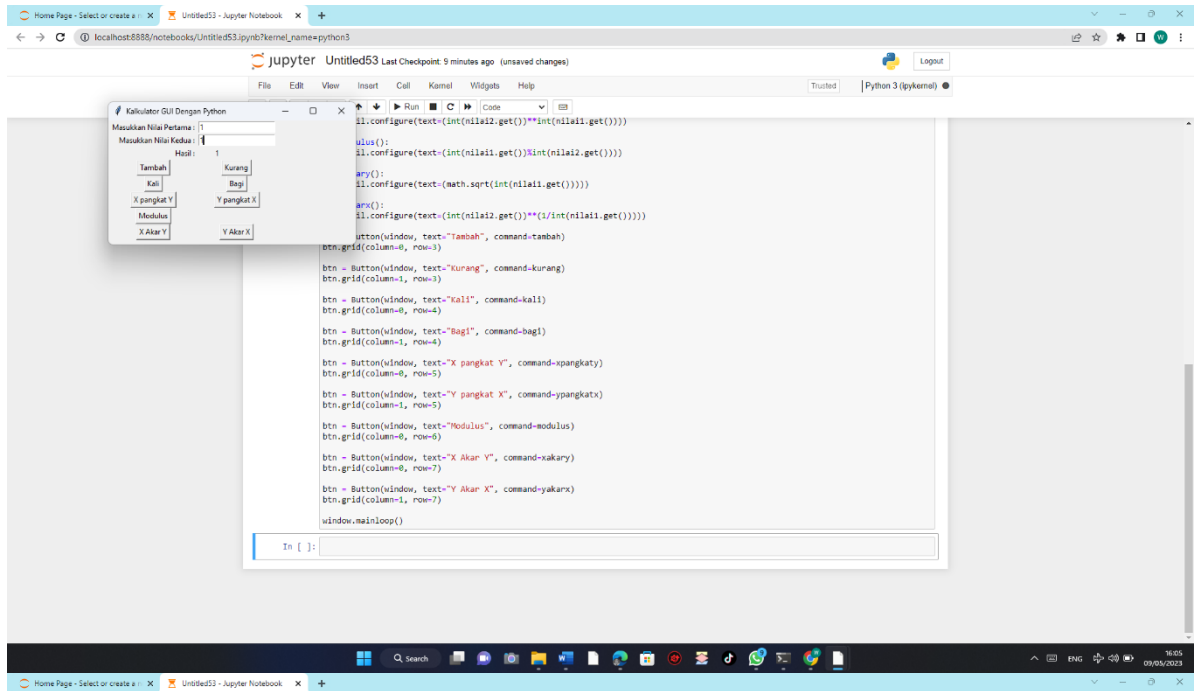
1. Identifikasi apakah aplikasi tersebut dapat digunakan untuk menghitung nilai pecahan/decimal ? Jika tidak, silahkan ubah kode diatas sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan untuk menghitung nilai pecahan/decimal !
2. Tambahkan operasi matematika pada aplikasi tersebut untuk menghitung :
 - "x pangkat y" atau sebaliknya,
 - "modulus",
 - "x akar y" atau sebaliknya.

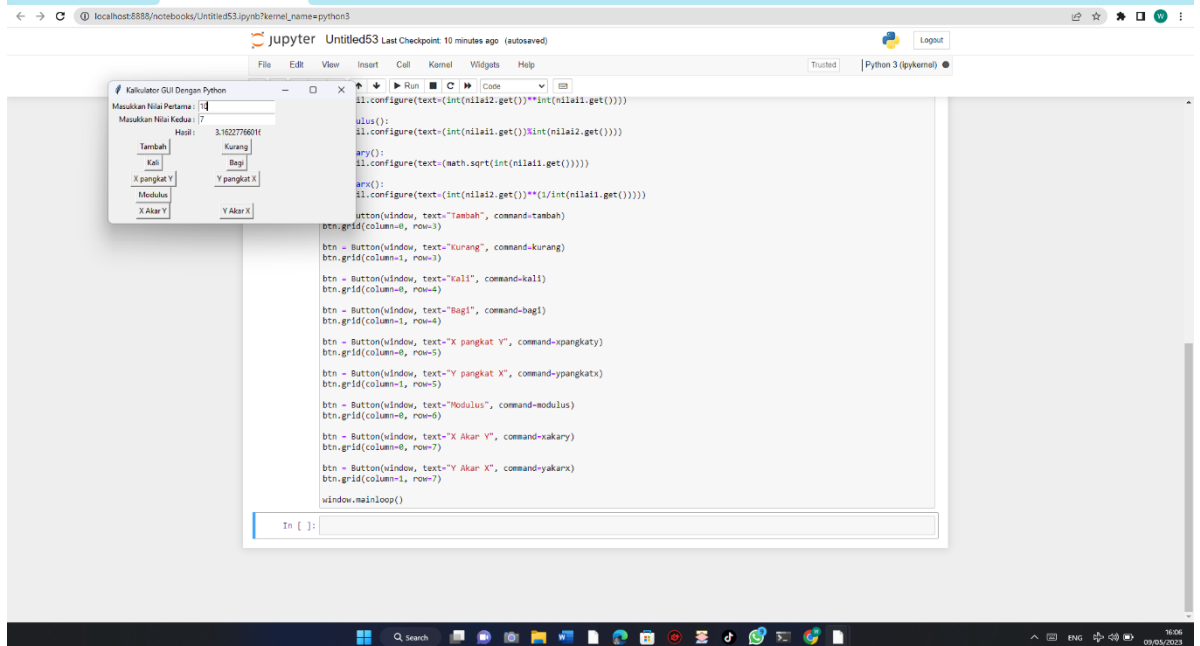
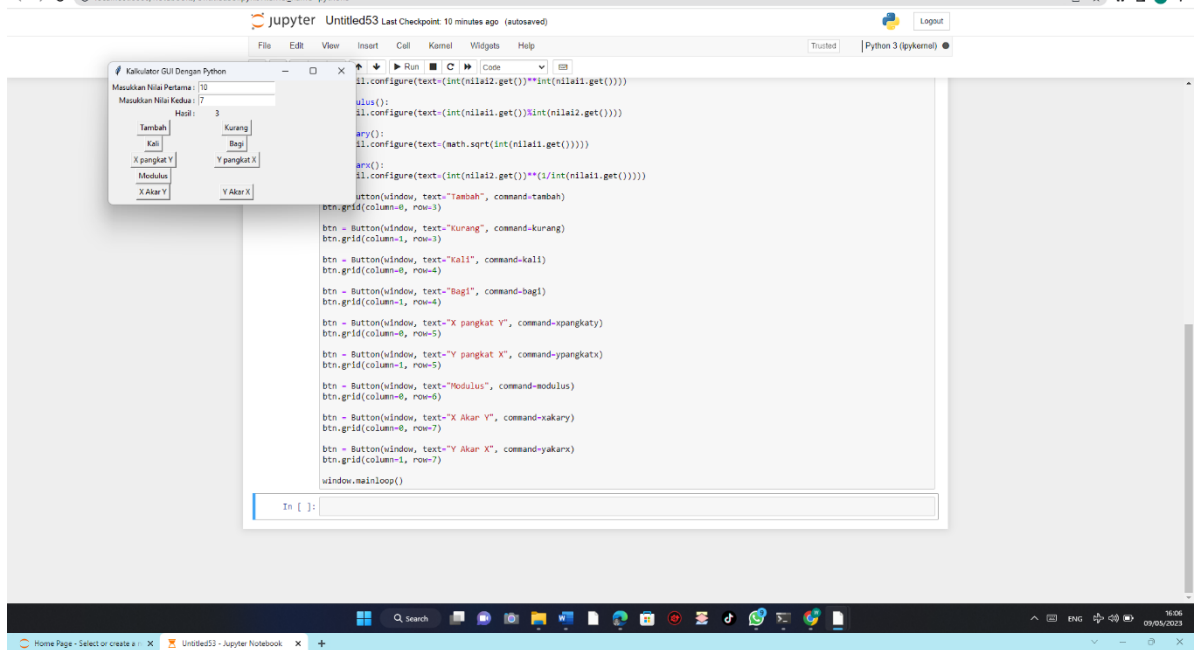
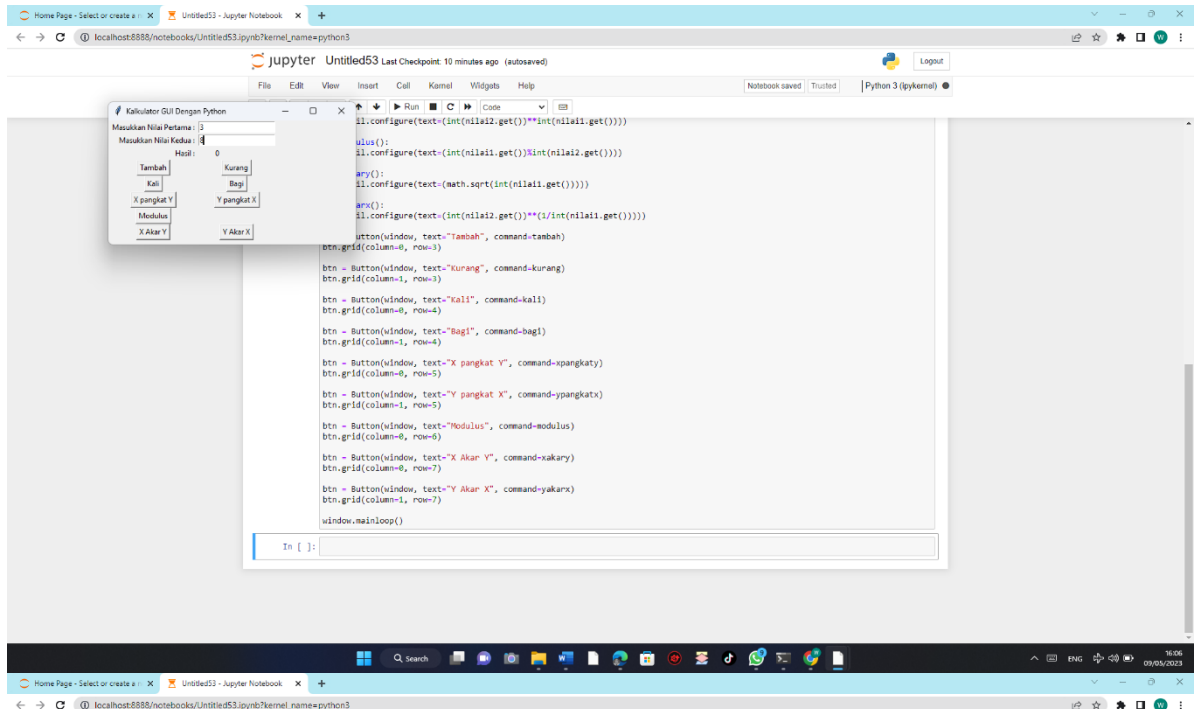
Jawab;

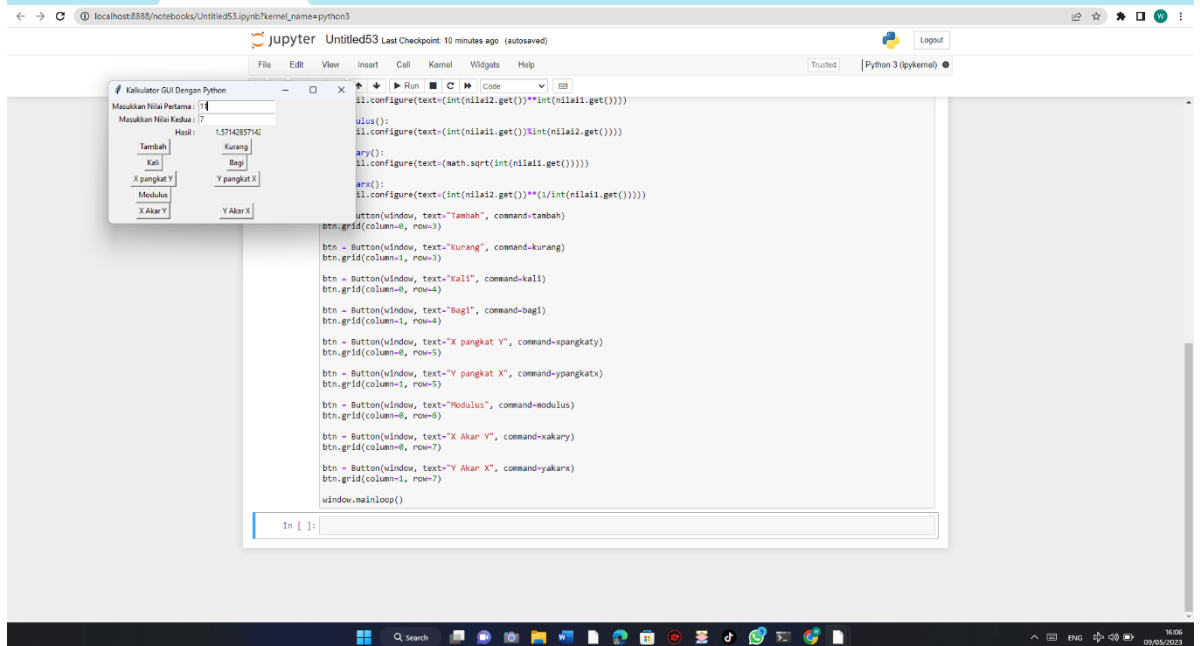
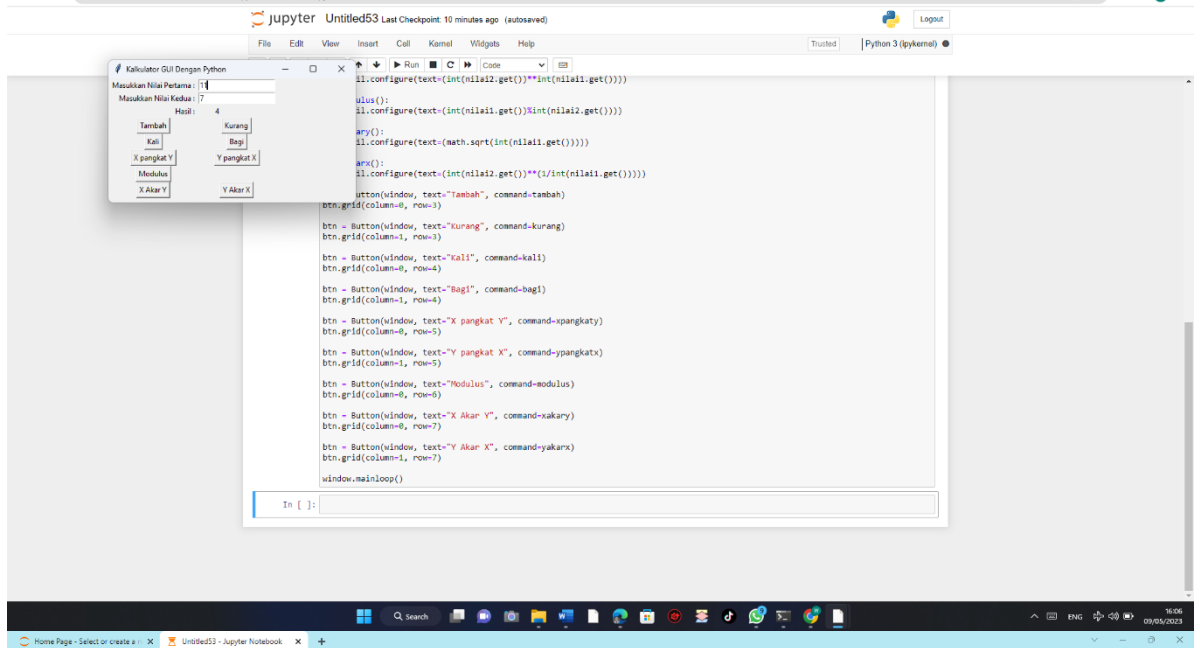
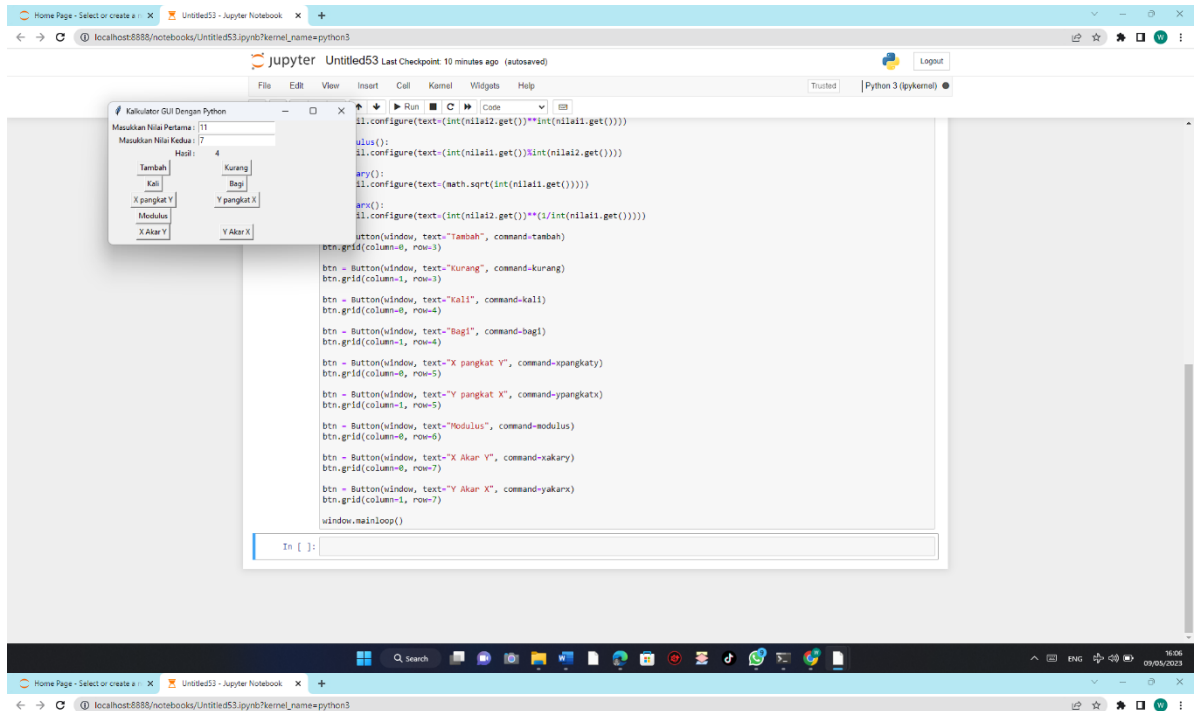
1. Disini saya ubah karna aplikasi tidak dapat digunakan untuk menghitung decimal karna itu saya ubah menggunakan float agar bisa dihitung secara decimal. Lalu kemudian saya uji coba semua fitur yang saya telah tambahkan

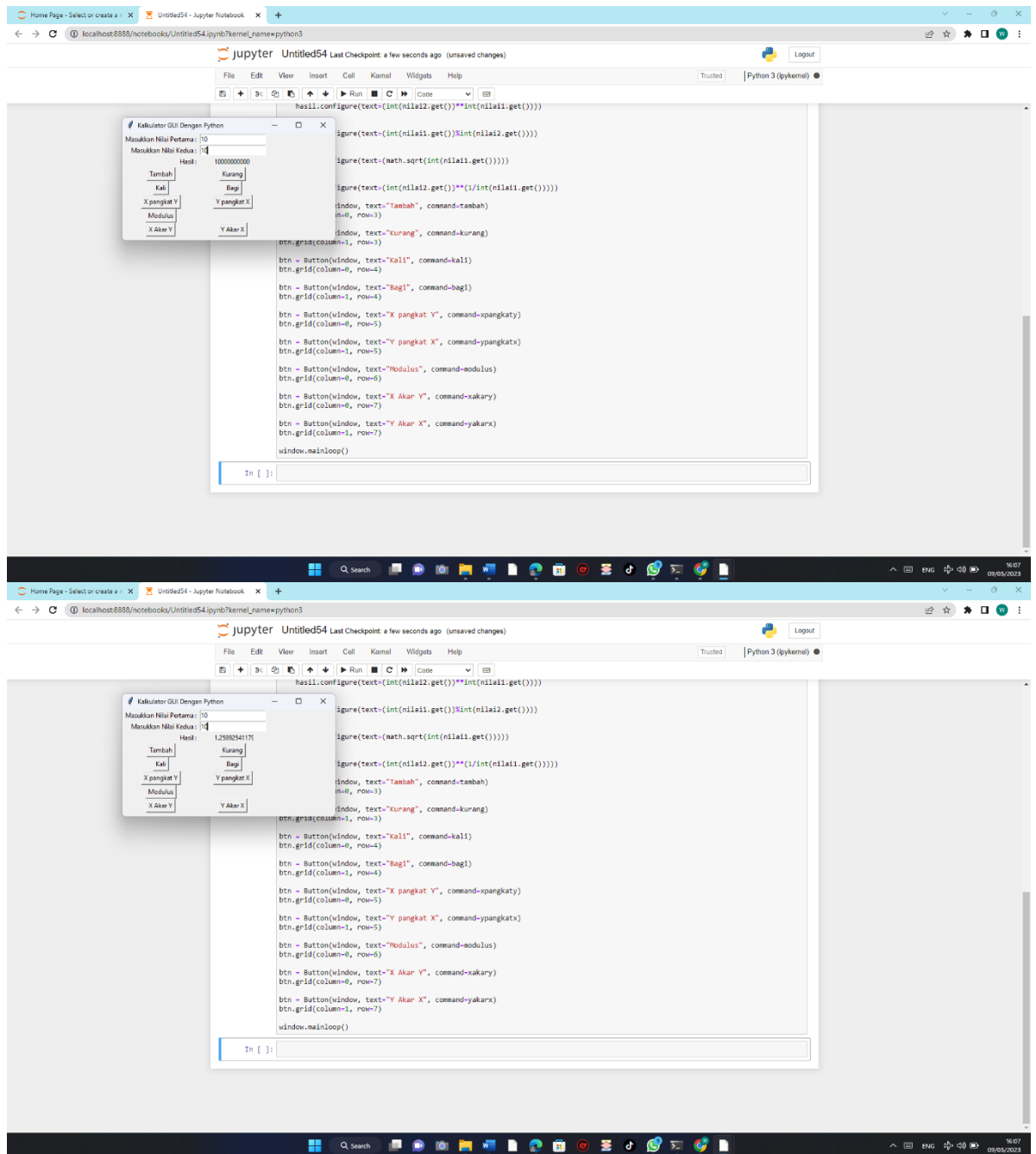




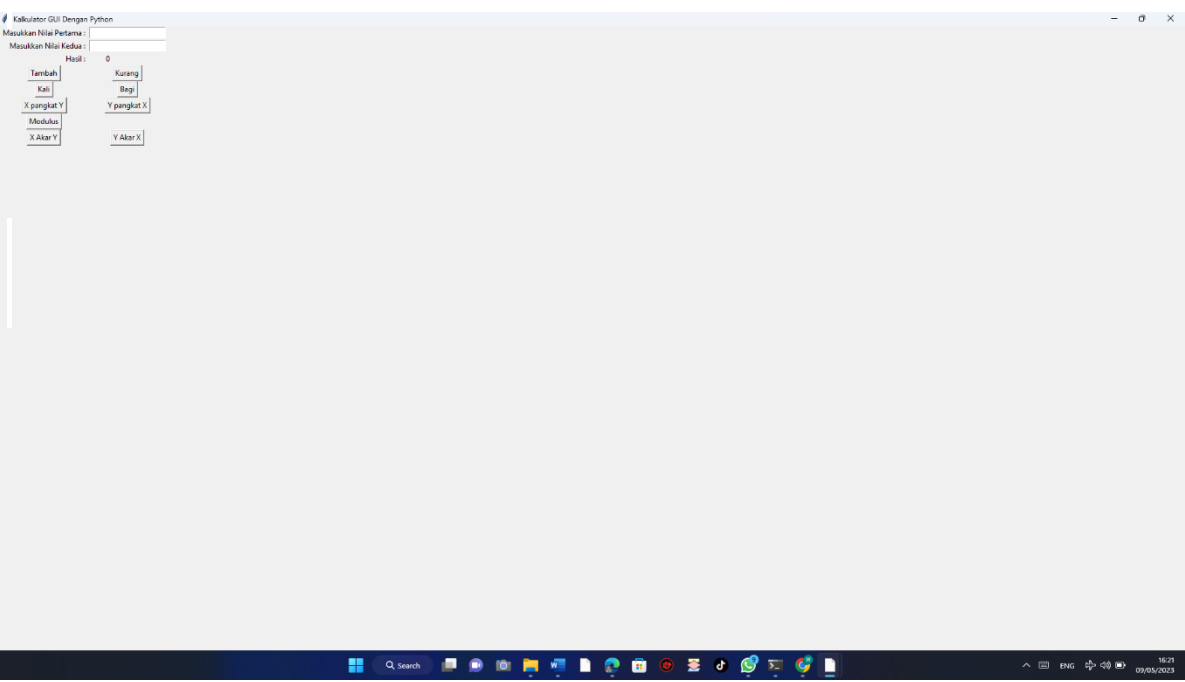


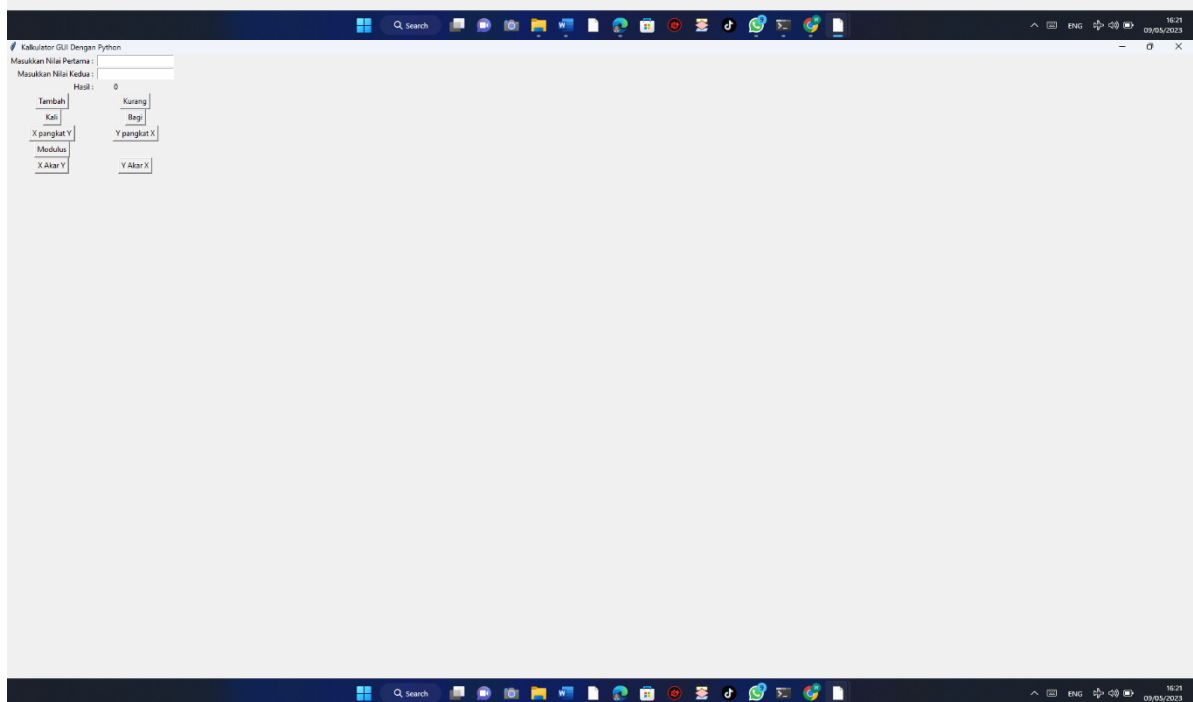
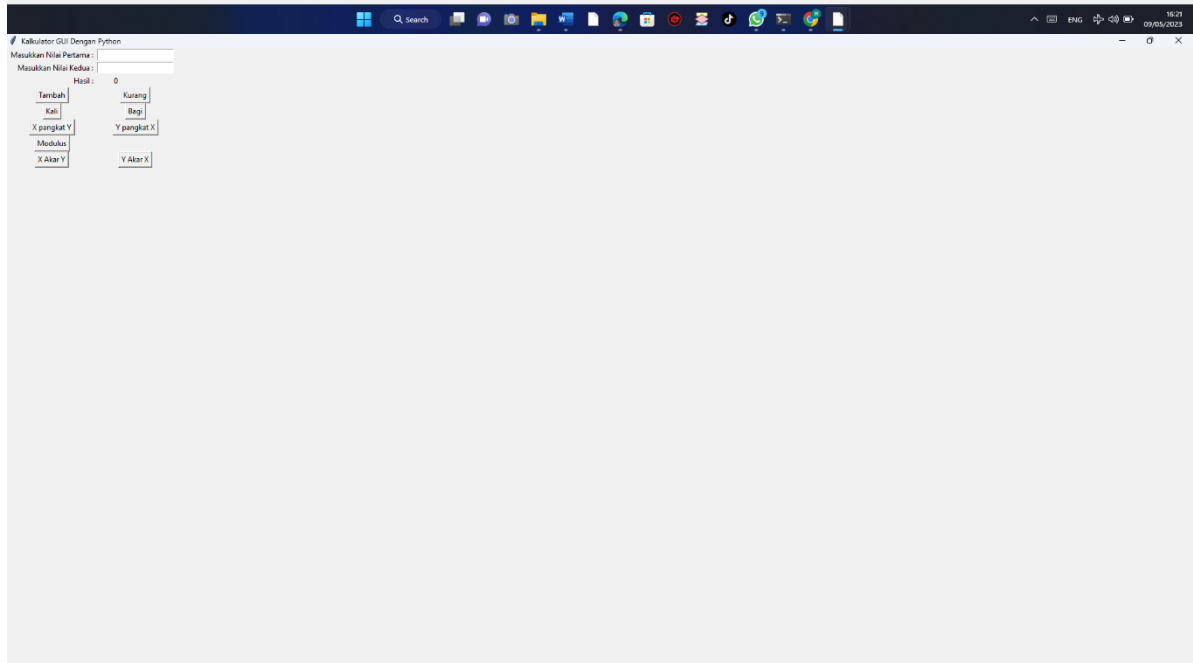
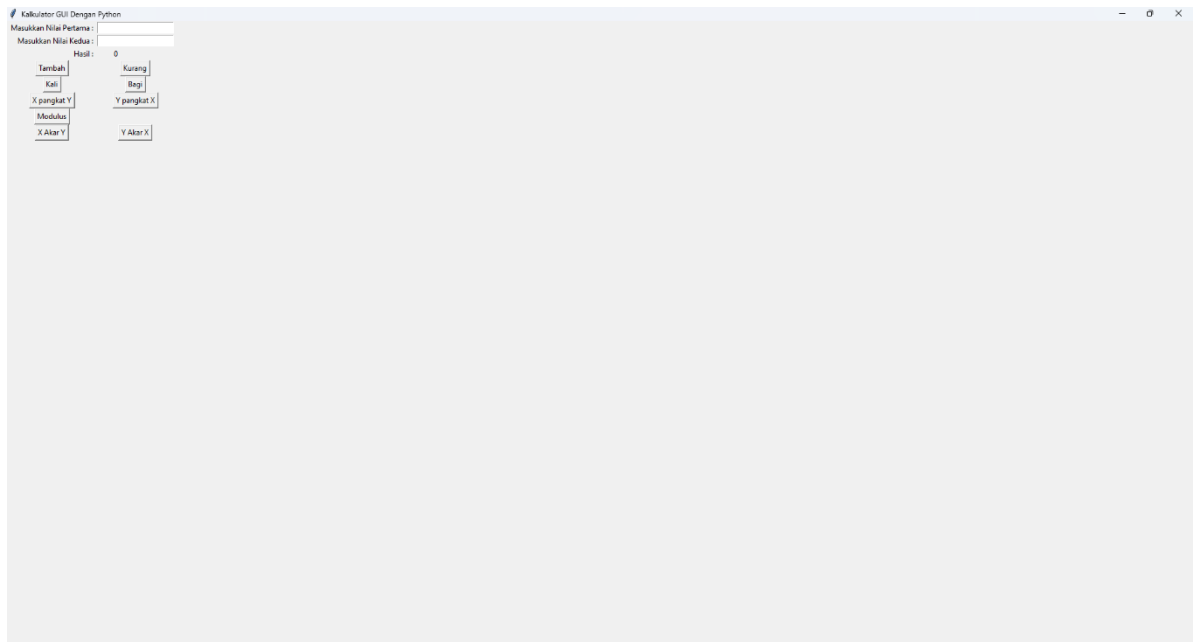






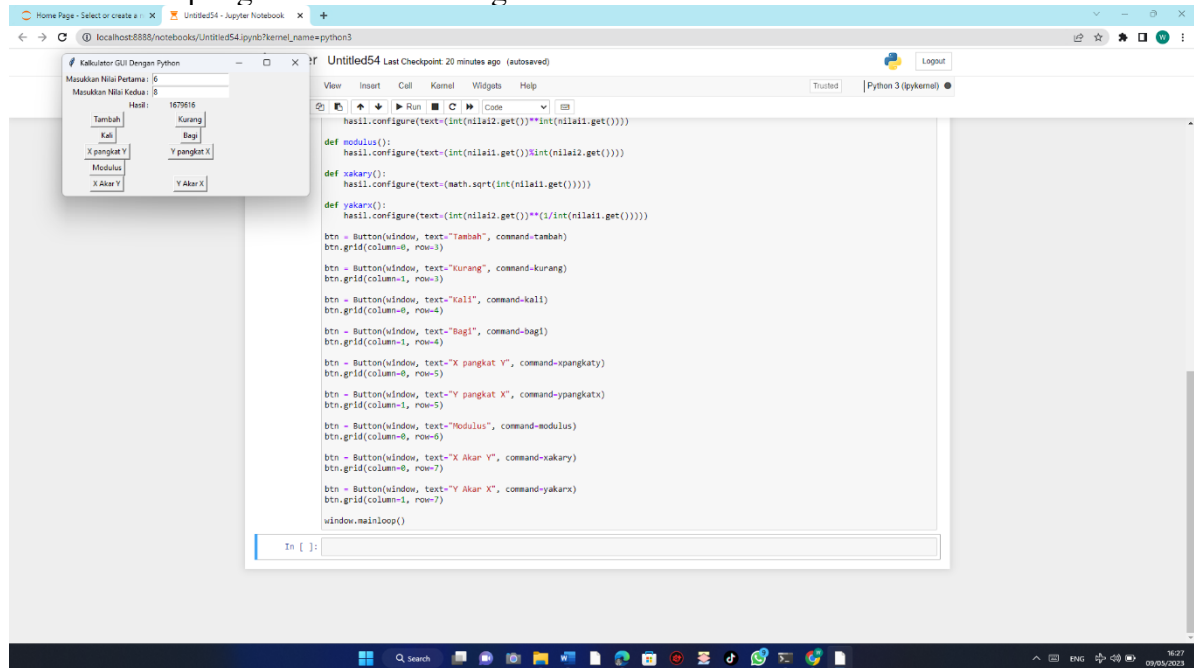
2.



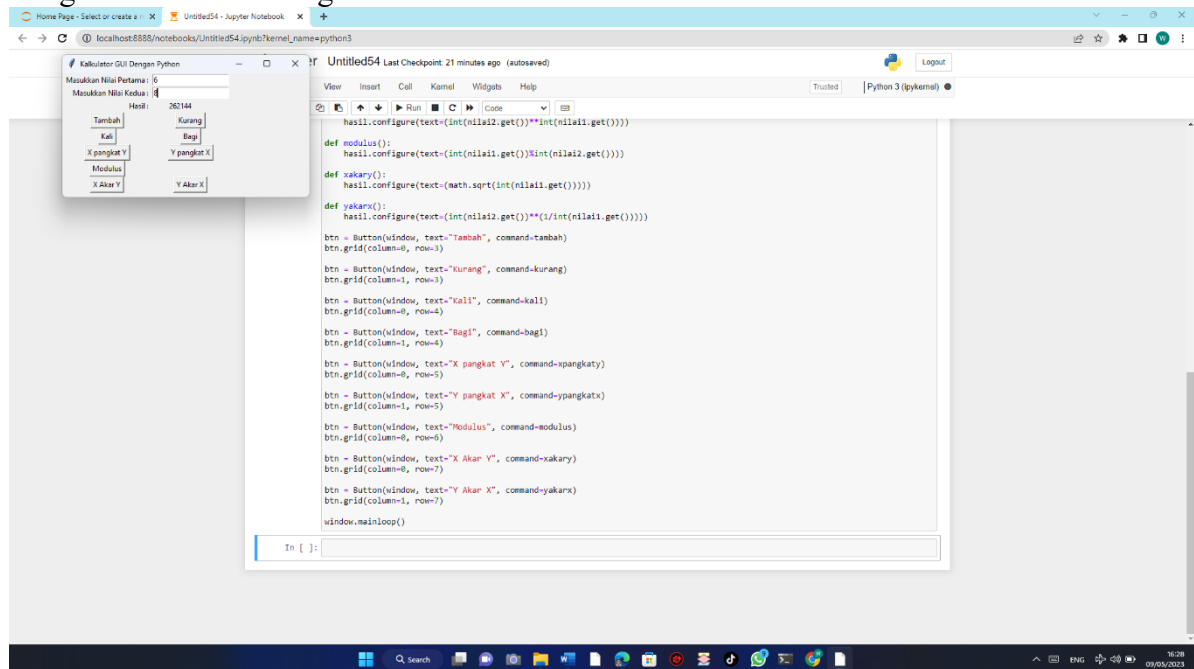


Disini sudah saya tambahkan fitur untuk menghitung X Pangkat Y Dan Sebaliknya Serta saya tambahkan juga Fitur untuk menghitung X Akar Y Dan Sebaliknya

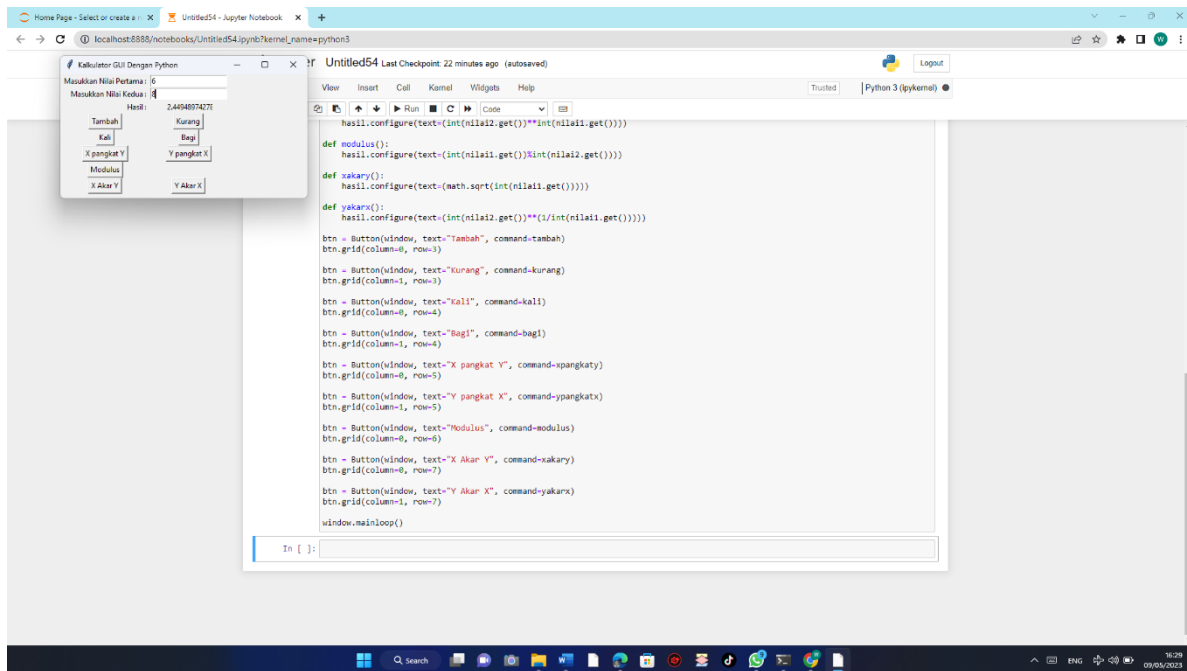
Berikut hasil pengetesan fitur X Pangkat Y:



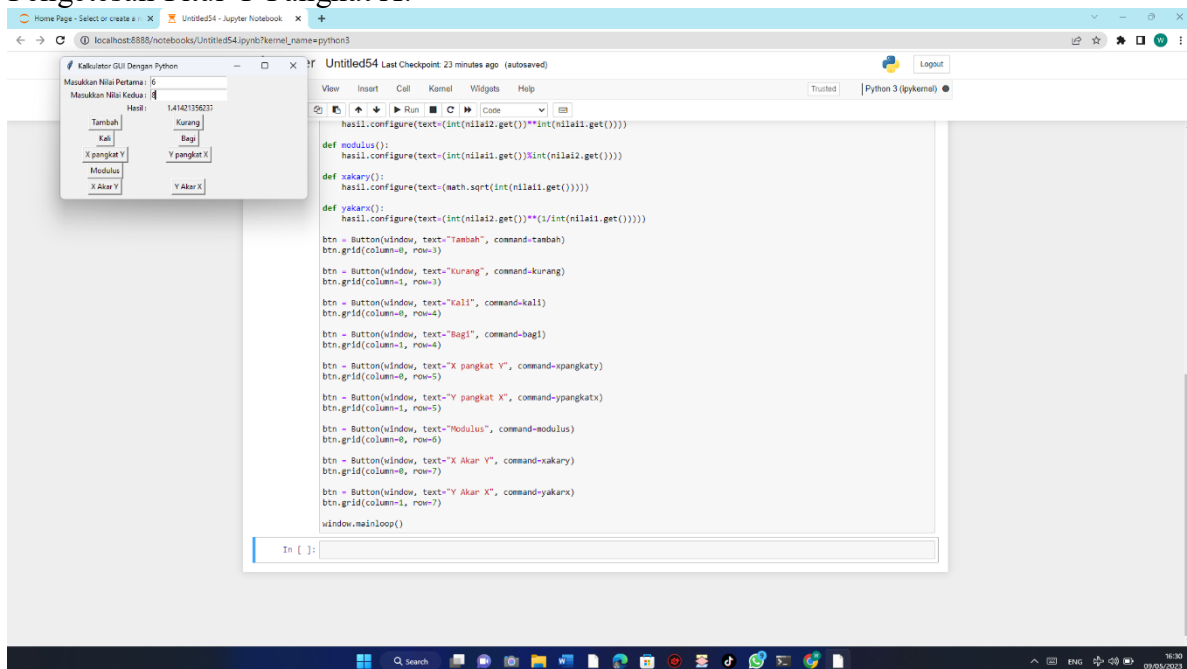
Pengetesan Fitur Y Pangkat X:



Pengetesan Fitur X Akar Y:



Pengetesan Fitur Y Pangkat X:



Hasil Source CODE:

```
from tkinter import *
import math
```

```
window = Tk()
window.title("Kalkulator GUI Dengan Python")
window.geometry('400x200')
```

```
lbl = Label(window, text="Masukkan Nilai Pertama : ",anchor="e",width=20)
lbl.grid(column=0, row=0)
```

```
lbl2 = Label(window, text="Masukkan Nilai Kedua : ",anchor="e",width=20)
lbl2.grid(column=0, row=1)
```

```
lbl3 = Label(window, text="Hasil : ",anchor="e",width=20)
```

```

lbl3.grid(column=0, row=2)

nilai1 = Entry(window,width=20)
nilai1.grid(column=1,row=0)

nilai2 = Entry(window,width=20)
nilai2.grid(column=1,row=1)

hasil = Label(window, text="0",anchor="w",width=10)
hasil.grid(column=1, row=2)

def tambah():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())+int(nilai2.get())))

def kurang():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())-int(nilai2.get())))

def kali():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())*int(nilai2.get())))

def bagi():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())/int(nilai2.get())))

def xpangkaty():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())**int(nilai2.get())))

def ypangkatx():
    hasil.configure(text=(int(nilai2.get())**int(nilai1.get())))

def modulus():
    hasil.configure(text=(int(nilai1.get())%int(nilai2.get())))

def xakary():
    hasil.configure(text=(math.sqrt(int(nilai1.get()))))

def yakarx():
    hasil.configure(text=(int(nilai2.get())**(1/int(nilai1.get()))))

btn = Button(window, text="Tambah", command=tambah)
btn.grid(column=0, row=3)

btn = Button(window, text="Kurang", command=kurang)
btn.grid(column=1, row=3)

btn = Button(window, text="Kali", command=kali)
btn.grid(column=0, row=4)

btn = Button(window, text="Bagi", command=bagi)
btn.grid(column=1, row=4)

btn = Button(window, text="X pangkat Y", command=xpangkaty)
btn.grid(column=0, row=5)

btn = Button(window, text="Y pangkat X", command=ypangkatx)
btn.grid(column=1, row=5)

```

```
btn = Button(window, text="Modulus", command=modulus)
btn.grid(column=0, row=6)
```

```
btn = Button(window, text="X Akar Y", command=xakary)
btn.grid(column=0, row=7)
```

```
btn = Button(window, text="Y Akar X", command=yakarx)
btn.grid(column=1, row=7)
```

```
window.mainloop()
```