

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix

BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Perumusan Masalah	I-3
1.3 Tujuan pemecahan masalah	I-4
1.4 Batasan Masalah	I-4
1.5 Metode Penelitian	I-5
1.6 Sistematika Penulisan	I-6

BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Prinsip dan Konsep Interaksi Manusia – Komputer ...	II-1
2.2 Model IMK	II-3
2.3 Tujuan IMK	II-5
2.4 Prinsip dan Konsep Antarmuka Grafis	II-7
2.5 Komponen Antar Muka Grafis	II-9
2.6 Sejarah dan Pengenalan Bahasa Pemrograman	II-9
2.6.1 Fitur -fitur pada Bahasa Pemrograman Python ..	II-11
2.6.2 Filosofi pada Bahasa Pemrograman Python	II-12
2.6.3 Kelebihan dan keuntungan Python	II-13

2.6.4 Kekurangan Pada bahasa Pemrograman Python	II-16
2.6.7 Pengenalan GUI di Python	II-17
BAB III EKSPLORASI	III-1
3.1 Pengenalan Pustaka Tkinter pada Python	III-1
3.2 Penggunaan pustaka Tkinter pada Python	III-2
3.3 Tkinter Widget	III-3
3.4 Struktur pemrograman Tkinter	III-4
3.5 Geometry Manager	III-8
3.5.1 Event Bindings pada Tkinter	III-10
3.6 Opsi Pada Tkinter Widget	III-11
3.7.1 Opsi packer	III-11
3.7.2 Opsi Grid	III-12
3.7.2 Opsi Common	III-13
3.8 Perintah pemanggilan pustaka Tkinter widget	III-16
BAB IV STUDI KASUS	IV-1
4.1 Rumusan masalah	IV-1
4.2 Pendekatan Masalah	IV-1
4.3 Studi-Kasus	
4.3.1 Membuat Sebuah Frame utama	IV-2
4.3.2 Windows Utama ditambah komponen lain	IV-3
4.3.3 Aplikasi kalkulator Sederhana	IV-4
4.3.3.1 Mekanisme Kerja	IV-5
4.3.3.2 Kesimpulan	IV-8
4.4 Perangkat lunak yang digunakan pada Penelitian	IV-9

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN