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
Daftar Isi

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

Eksplorasi Antarmuka Grafis Pemakaian Tkinter Pada Lingkungan Bahasa Python
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ........................................ V-1
5.1 Kesimpulan ................................................................................ V-1
5.2 Saran ...................................................................................... V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN