

```

#include <LiquidCrystal.h> //Deklarasi library LCD
#include <Keypad.h> //Deklarasi library Keypad

const byte ROWS = 4; //Deklarasi jumlah baris
const byte COLS = 3; //Deklarasi jumlah kolom
char keys[ROWS][COLS] = {
    {'1','2','3'},
    {'4','5','6'},
    {'7','8','9'},    //Inisialisasi keypad matriks 4x3
    {'*','0','#'}
};

byte rowPins[ROWS] = {10, 9, 8, 7}; //Deklarasi pin yang digunakan untuk baris
byte colPins[COLS] = {13, 12, 11}; //Deklarasi pin yang digunakan untuk kolom

//Inisialisasi Library dengan pin yang digunakan
LiquidCrystal lcd(A0, A1, A2, A3, A4, A5);
Keypad keypad = Keypad( makeKeymap(keys), rowPins, colPins, ROWS, COLS );
void setup() {    //Semua kode dalam fungsi ini akan dieksekusi sekali
    //Set baris dan kolom LCD
    lcd.begin(20, 4);
    lcd.setCursor(1,2);
    lcd.setCursor(4,3);
    lcd.setCursor(0,0);
}

void loop() {    //Semua kode dalam fungsi ini akan dieksekusi berulang
    char key = keypad.getKey(); //Membaca keypad

    if (key) { //Kondisi pilihan jika keypad ditekan
        lcd.print(key); //Menampilkan input dari keypad pada LCD
    }
}

```