



PROYEK AKHIR SEMESTER GASAL

Mata Pelajaran	: Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim
Kelas/Fase	: X / E
Semester	: Gasal
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Materi	: Pemrograman Dasar Terstruktur dengan C#

1. Tujuan Proyek

Proyek akhir ini bertujuan untuk:

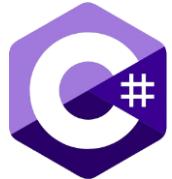
- Mengukur kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep dasar pemrograman C# yang telah dipelajari selama satu semester.
- Melatih kemampuan berpikir logis dan kreatif dalam menyusun aplikasi sederhana.
- Mengembangkan keterampilan menggunakan Visual Studio Community dalam membuat aplikasi Console atau GUI.

2. Ketentuan Umum Proyek

1. Proyek berupa **aplikasi sederhana** menggunakan **bahasa pemrograman C#**.
2. Aplikasi boleh berbasis **Console App** atau **Windows Form App (GUI)**.
3. Proyek **harus memanfaatkan seluruh materi yang telah diajarkan**, yaitu:
 - Variabel dan Tipe Data
 - Input dan Output
 - Operator
 - Percabangan (if, if-else, switch)
 - Perulangan (for, while, do-while)
 - Array
 - Fungsi / Method
4. Proyek dibuat **secara individu** (bukan kelompok).
5. Tema aplikasi **bebas**, selama sesuai dengan tingkat dasar pemrograman dan bermanfaat secara sederhana.
6. Contoh tema proyek:
 - Aplikasi Kasir Mini
 - Aplikasi Nilai Siswa
 - Aplikasi Manajemen Data Barang
 - Aplikasi Penjualan Sederhana
 - Aplikasi Penghitung Gaji Karyawan
 - Aplikasi Reservasi Tiket

3. Ketentuan Teknis

1. Proyek harus bisa **dijalankan tanpa error** di Visual Studio Community.
2. Setiap proyek wajib memiliki:
 - Tampilan input dan output (baik di Console atau GUI).
 - **Minimal 1 fungsi buatan sendiri (method)**.
 - **Minimal 1 struktur data array**.
 - **Minimal 1 struktur percabangan dan 1 struktur perulangan**.
3. Kode program harus disertai **komentar (//)** pada bagian penting untuk menjelaskan fungsi kodennya.



4. Siswa wajib mempresentasikan **hasil proyek** di hadapan guru pada waktu yang ditentukan.

4. Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penjelasan proyek	Minggu ke-1 Nopember 2025	Di kelas
2	Pengumpulan ide proyek (judul dan deskripsi singkat)	Minggu ke-1 Nopember 2025	Tertulis
3	Pengerjaan proyek di ruang GV	Minggu ke-2–3 Nopember 2025	Praktik di bengkel GV
4	Pengumpulan file proyek dan laporan akhir	Minggu ke-4 Nopember 2025	Folder proyek di github
5	Presentasi dan penilaian akhir	Minggu ke-4 Nopember 2025	Di bengkel GV

5. Ketentuan Penilaian

A. Aspek Teknis (70%)

No	Aspek	Bobot
1	Kesesuaian dengan materi yang diajarkan	15%
2	Struktur kode dan logika program	15%
3	Penggunaan variabel, tipe data, operator, input-output, percabangan, perulangan, array, fungsi	20%
4	Program dapat dijalankan tanpa error	10%
5	Kreativitas dan inovasi aplikasi	10%

B. Aspek Non-Teknis (30%)

No	Aspek	Bobot
1	Kedisiplinan dan ketepatan waktu pengumpulan	10%
2	Kerapian dan kelengkapan laporan	10%
3	Presentasi dan kemampuan menjelaskan program	10%

Total Nilai = (Aspek Teknis 70%) + (Aspek Non-Teknis 30%)

6. Ketentuan Laporan Akhir

Laporan akhir disusun dalam format berikut:

Diketik menggunakan Microsoft Word

Font: Times New Roman 12 pt

Spasi: 1.5

Margin: Normal (2,54 cm)

Disimpan dalam format PDF

Nama file: ProyekAkhir_NamaSiswa_Kelas.pdf



Struktur Laporan

1. Halaman Judul (Nama, Kelas, NIS, Judul Proyek)
 2. Deskripsi Proyek (gambaran singkat tentang proyek yang dibuat)
 3. Ringkasan teori singkat tentang C# dan materi yang digunakan
 4. Perancangan Program
 - Struktur program / rancangan antarmuka
 5. Implementasi Program
 - Potongan kode program utama
 - Penjelasan fungsi masing-masing bagian
 - Hasil dan Pembahasan
 - Tampilan output program
 - Hasil uji coba
 6. Lampiran (kode lengkap, screenshot program)
- 7. Pengumpulan**
- File proyek (dalam satu folder di Visual Studio) dan laporan (.pdf) dikirim melalui/upload : **github**.
 - Batas waktu pengumpulan sesuai jadwal.
 - Keterlambatan pengumpulan akan mengurangi nilai kedisiplinan.
- 8. Catatan Tambahan**
- Plagiarisme (menyalin proyek teman atau dari internet tanpa modifikasi) akan mendapat nilai 0.
 - Siswa yang mengalami kendala teknis dapat berkonsultasi kepada guru di waktu yang ditentukan.

