

SIMPLE PYTHON APP

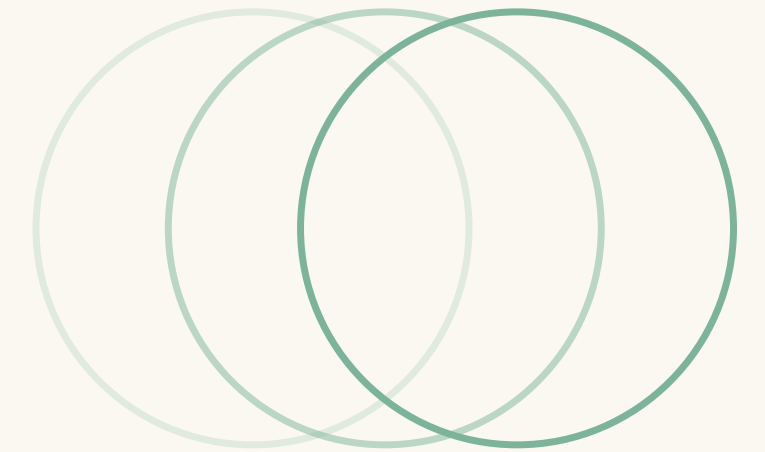
Pelatihan Koding dan Kecerdasan
Artifisial untuk Guru SMPN 3 Bulukerto

KKN-PPN UGM Bulukerto 2025



B9l9kerto.

KEBUTUHAN NGODING PYTHON



LAPTOP DENGAN KONEKSI INTERNET

IDE (INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIROMENT)

SUDAH CUKUP ITU SAJA :D



APLIKASI SEDERHANA

01

SERIOUS

Analisis data, pengembangan web

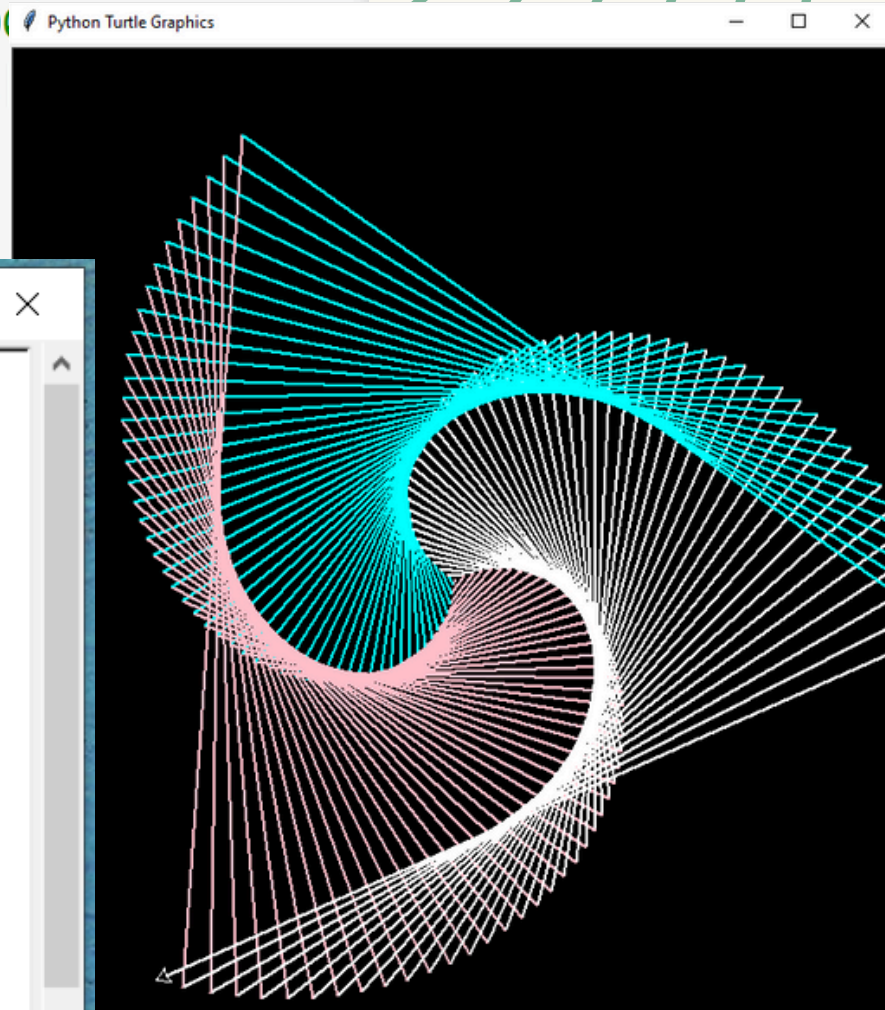
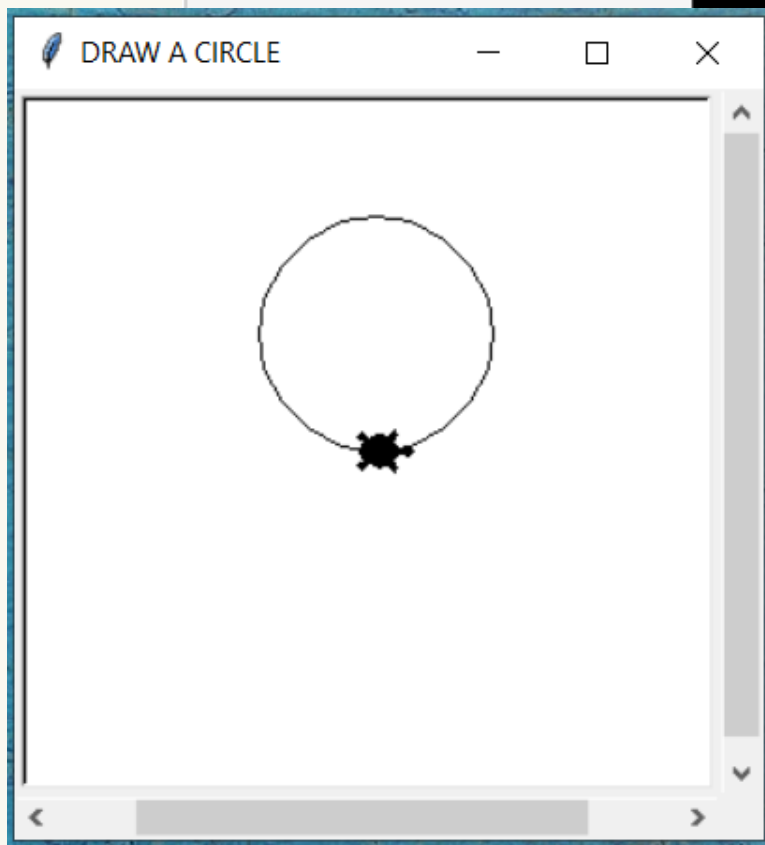
02

SERU

Permainan/Visual (Turtle dan PyGame)

```
import turtle
#clcoding.com
t = turtle.Turtle()
s = turtle.Screen()
s.bgcolor("black")
t.width(2)
t.speed(15)

col = ('white', 'pink', 'cyan')
for i in range (30):
    t.pencolor(col)
    t.forward(i*4)
    t.right(121)
```



TURTLE

Library bawaan Python yang digunakan untuk visualisasi (menggambar) secara vektor.

Namun bisa digunakan untuk mengembangkan game

PRAKTEK →

B9l9kerto.

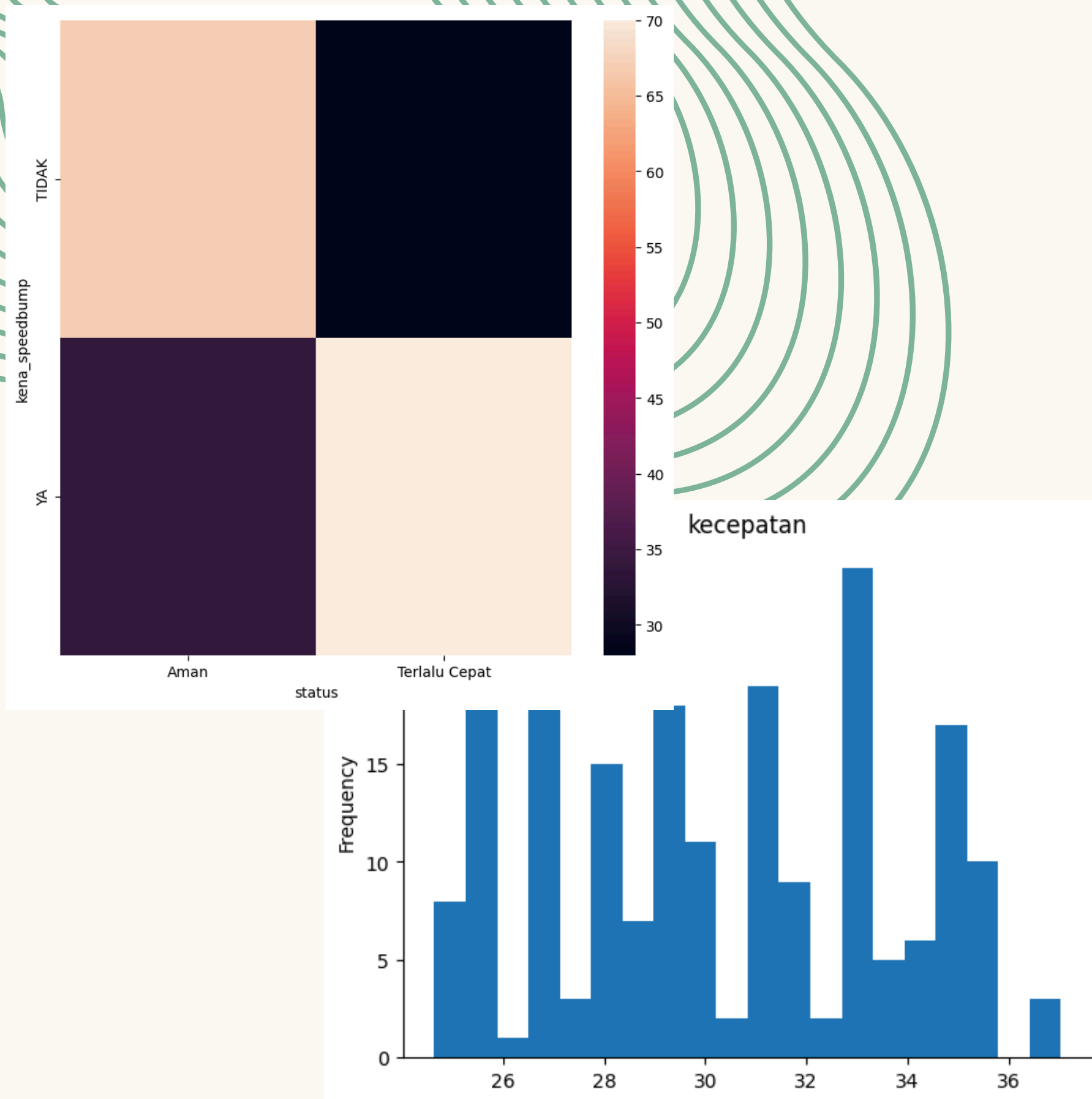


GUIDED PROJECT

Membuat program sederhana yang menerima input nilai-nilai siswa yang kemudian dihitung rata-rata, median, nilai terendah, dan tertinggi.

PRAKTEK →

B9l9kerto.



PANDAS

Library pihak ketiga yang bisa di-import untuk memudahkan pekerjaan mengenai analisis data (terutama data tabular)

Biasanya selain pandas juga digunakan beberapa library seperti: Numpy, Matplotlib, dan Seaborn

PRAKTEK →

Bolokerto.

RECAP PRAKTEK

1. Identifikasi kebutuhan/tujuan akhir program ingin berjalan seperti apa
2. Buat flowchart untuk memudahkan pengembangan alur program
3. Lakukan pemrograman berdasarkan alur dari flowchart
4. Jika kebingungan cari dokumentasi/sumber yang terpercaya
5. Jika ingin bertanya AI **tolong** dicek karena ada potensi nguawur

MORE INFO



FILE PELATIHAN

[https://bit.ly/
PelatihanCodingSMPN3](https://bit.ly/PelatihanCodingSMPN3)