

PRAKTIKUM I

HTML DASAR

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami struktur dasar dari dokumen HTML

2. Penunjang

2.1. Struktur Dasar Dokument HTML

HTML merupakan singkatan dari **HyperText Markup Language** adalah script untuk menyusun dokumen-dokumen Web. Dokumen HTML disimpan dalam format teks reguler dan mengandung *tag-tag* yang memerintahkan web browser untuk mengeksekusi perintah-perintah yang dispesifikasikan. Untuk penulisan pada dokumen HTML ini tidak mengandung case sensitif jadi anda bisa menggunakan huruf besar atau kecil. Untuk menyimpan Dokument HTML kamu bisa menyimpan dengan extension HTM atau HTML. Kita menggunakan HTML karena pada software jaman sekarang kita bisa menyimpan file dengan extension lebih dari 3 huruf, karena dulu sebuah software hanya bisa menyimpan file dengan extension hanya 3 huruf maka dari itu Dokument HTML disimpan dengan extension HTM.

Disini kita akan menggunakan plain text editor (Notepad) karena untuk belajar HTML alangkah bagus nya kalau kita membuat manual daripada harus menggunakan HTML Editor (Frontpage, Dreamweaver atau yang lainnya)

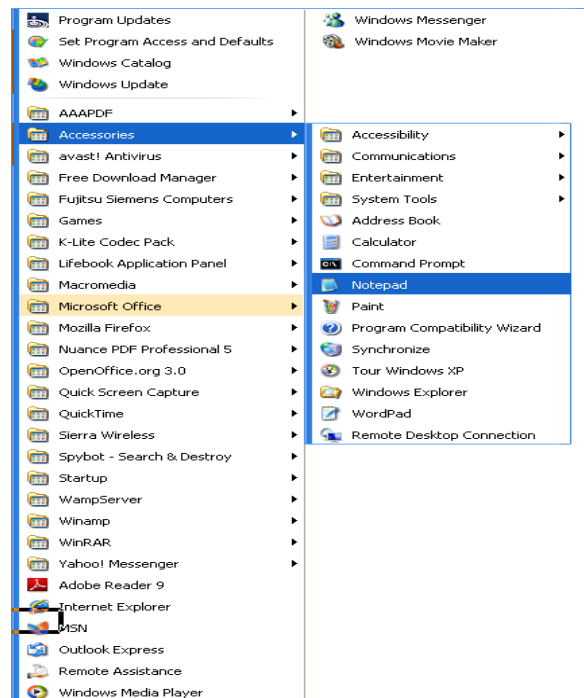
Cara pembuatan Dokument HTML

Klik Start

Pilih All Program

Pilih Accessories

Pilih Notepad



Setelah file notepad terbuka ketikkan Struktur Dasar dokumen HTML seperti contoh dibawah ini

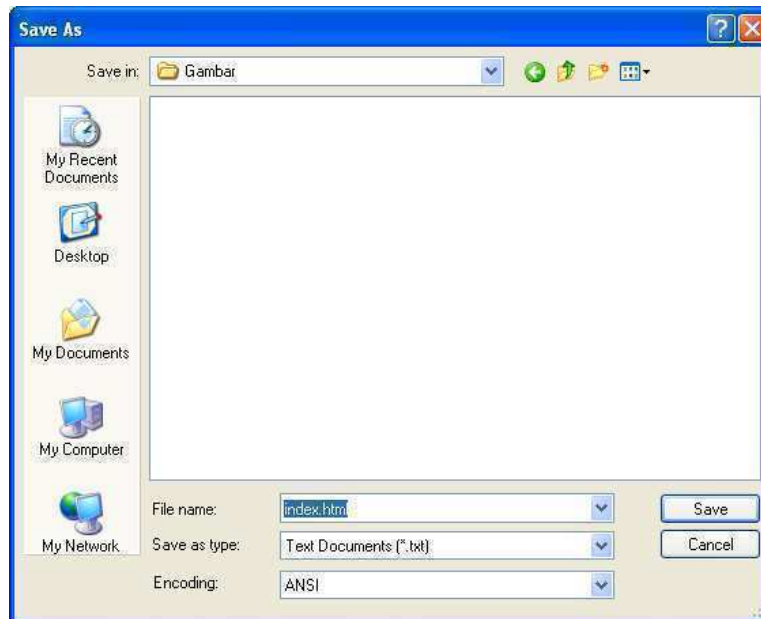
```
Untitled - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Judul Dokumen HTML</title>
</head>
<body>
  Penulisan Informasi web
</body>
</html>
```

Setelah itu simpan file tersebut dengan extension HTML.

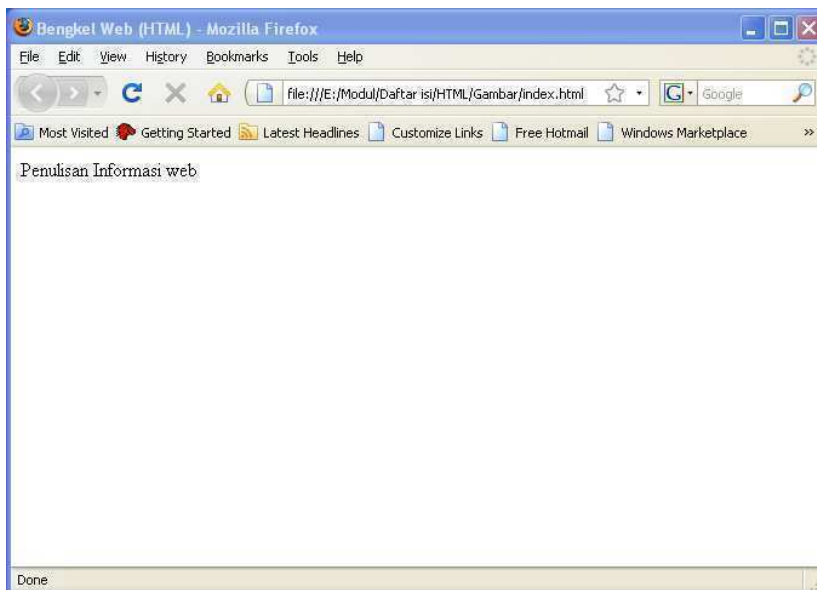
Klik File

Pilih Save

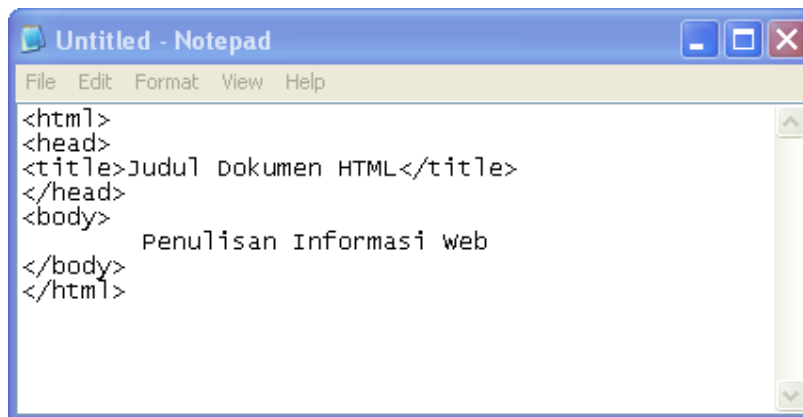
Simpan dengan nama Index.html



Anda bisa melihat hasilnya dengan meng double klik pada file index.html
Seperti contoh yang telah kita buat diatas tadi



Dari struktur dasar HTML di bawah dapat dijelaskan sebagai berikut:



```
Untitled - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Judul Dokumen HTML</title>
</head>
<body>
    Penulisan Informasi web
</body>
</html>
```

a. Tag

Adalah teks khusus (*markup*) berupa dua karakter "<" dan ">", sebagai contoh body adalah tag dengan nama body. Secara umum tag ditulis secara berpasangan, yang terdiri atas **tag pembuka** dan **tag penutup** (ditambahkan karakter "/" setelah karakter "<"), sebagai contoh **<body>** ini adalah tag pembuka isi dokumen HTML, dan **</body>** ini adalah tag penutup isi dokumen HTML.

b. Element

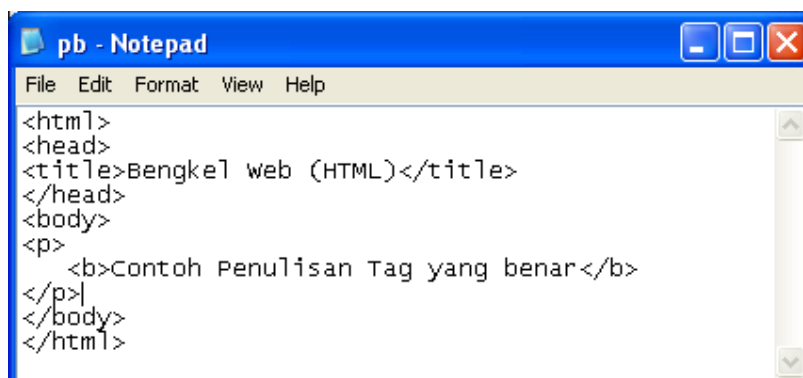
Element terdiri atas tiga bagian, yaitu **tag pembuka**, **isi**, dan **tag penutup**. Sebagai contoh untuk menampilkan judul dokumen HTML pada web browser digunakan , element title, dimana :

<title> ini adalah tag pembuka judul dokumen HTML

Disini Judul Dokumen HTML ini adalah isi judul dokumen HTML

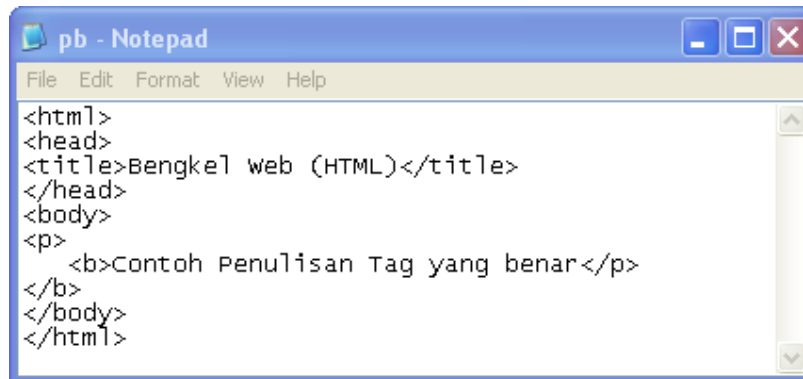
</title> ini adalah tag penutup judul dokumen HTML

Tag-tag yang ditulis secara berpasangan pada suatu element HTML, tidak boleh saling tumpang tindih dengan pasangan tag-tag lainnya. Contoh penulisan tag-tag yang benar.



```
pb - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<p>
    <b>Contoh Penulisan Tag yang benar</b>
</p>
</body>
</html>
```

Contoh penulisan tag-tag yang salah



```
pb - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<p>
  <b>Contoh Penulisan Tag yang benar</p>
</b>
</body>
</html>
```

c. Attribute

Attribute mendefinisikan property dari suatu element HTML, yang terdiri atas nama dan nilai. Penulisananya adalah sebagai berikut:

<TAG

nama-attr="nilai-attr"

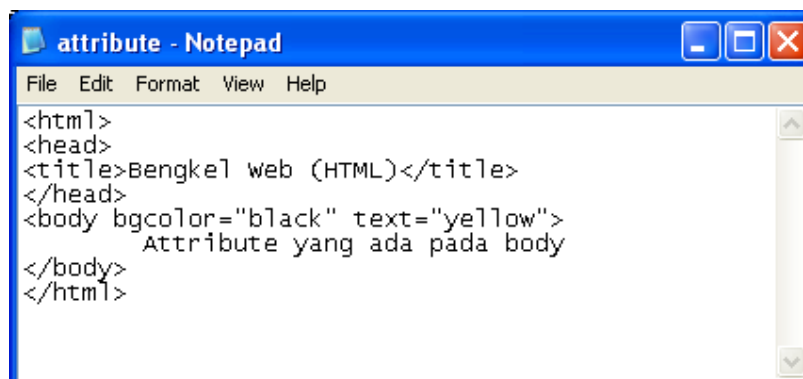
nama-attr="nilai-attr"

.....

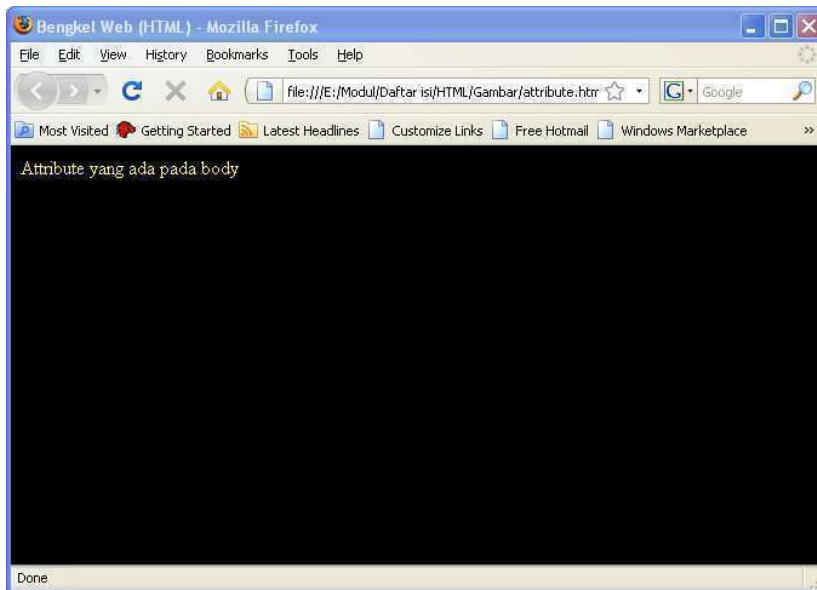
>

</TAG>

Secara umum nilai attribute harus berada dalam tanda petik satu atau dua. Sebagai contoh, untuk membuat warna teks menjadi kuning dan latarbelakang halaman web menjadi hitam, penulisannya adalah



```
attribute - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body bgcolor="black" text="yellow">
  Attribute yang ada pada body
</body>
</html>
```



d. Element HTML

Menyatakan pada browser bahwa dokumen Web yang digunakan adalah HTML.

Sintaks:

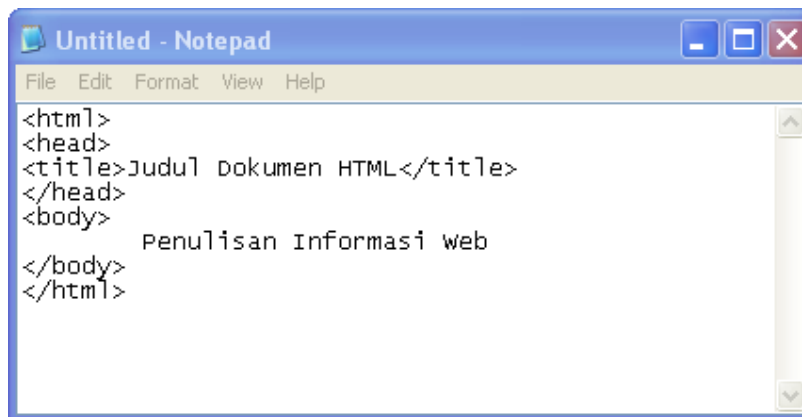
A screenshot of a Notepad window titled "Untitled - Notepad". The menu bar includes "File", "Edit", "Format", "View", and "Help". The text content is as follows:

```
<html>
<head>
<title>Judul Dokumen HTML</title>
</head>
<body>
    Penulisan Informasi web
</body>
</html>
```

e. Element HEAD

Merupakan kepala dari dokumen HTML. Tag <head> dan tag </head> terletak di antara tag <html> dan tag </html>.

Sintaks:

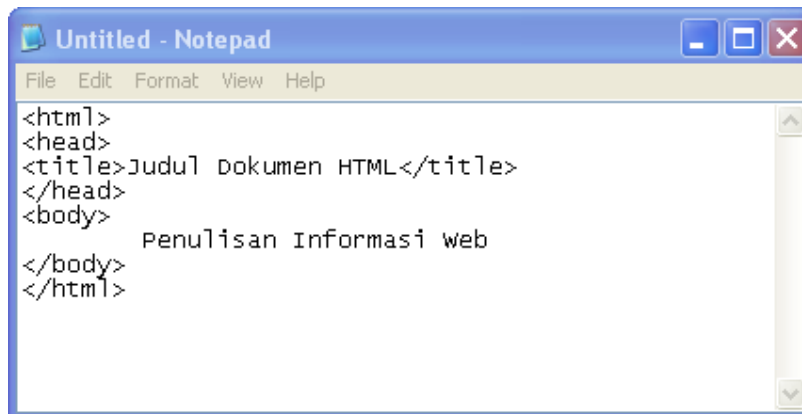


```
Untitled - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Judul Dokumen HTML</title>
</head>
<body>
    Penulisan Informasi web
</body>
</html>
```

f. Element TITLE

Merupakan judul dari dokumen HTML yang ditampilkan pada judul jendela browser. Tag <title> dan tag </title> terletak di antara tag <head> dan tag </head>.

Sintaks:

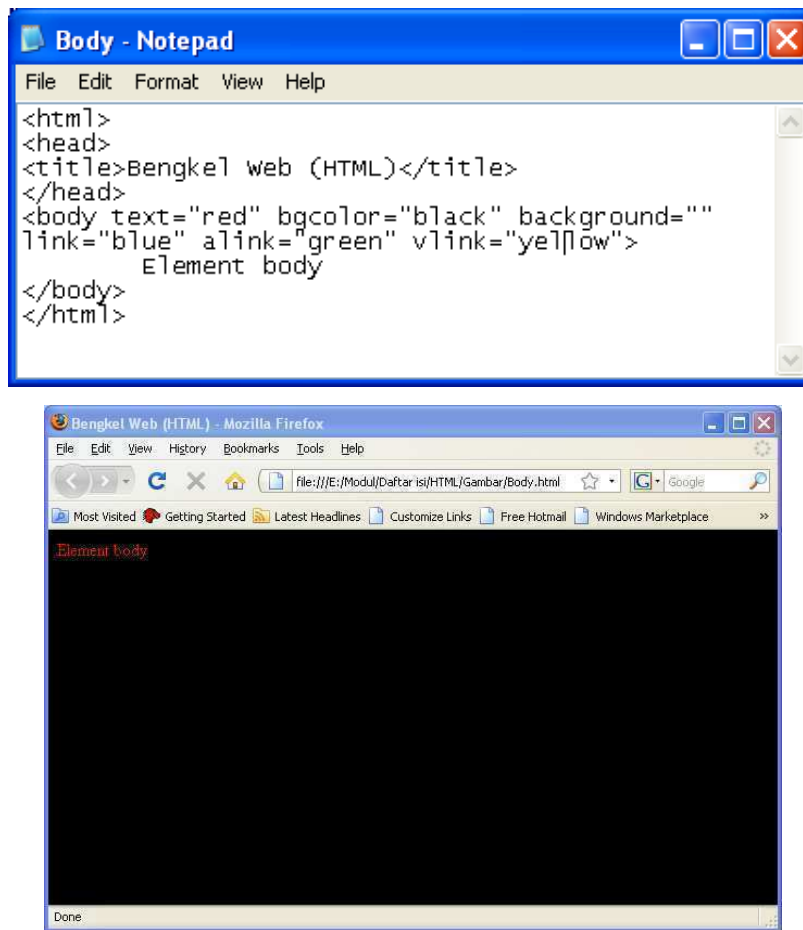


```
Untitled - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Judul Dokumen HTML</title>
</head>
<body>
    Penulisan Informasi web
</body>
</html>
```

g. Element BODY

Element ini untuk menampilkan isi dokumen HTML. Tag <body> dan tag </body> terletak di bawah tag <head> dan tag </head>. Element BODY mempunyai attribute-attribute yang menspesifikasikan khususnya warna dan latarbelakang dokumen yang akan ditampilkan pada browser.

Sintaks:



Attribute **text** memberikan warna pada teks, **bgcolor** memberikan warna pada latarbelakang dokumen HTML, **background** memberikan latarbelakang dokumen HTML dalam bentuk gambar, **link** memberikan nilai warna untuk link, **alink** memberikan warna untuk link yang sedang aktif, **vlink** memberikan warna untuk link yang telah dikunjungi.

Jika attribute **bgcolor** dan **background** keduanya dispesifikasikan maka attribute **background** yang akan digunakan, akan tetapi jika nilai attribute **background** (gambar) tidak ditemukan pada dokumen HTML maka attribute **bgcolor** yang akan digunakan.

TUGAS

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Dasar

Simpan nama file: HTMLDASAR_MenampilkanText.html

Menampilkan text:

Hari ini saya belajar HTML dasar, ternyata HTML dasar mudahnya :)

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Dasar

Simpan nama file: HTMLDASAR_MerubahWarnaText.html

Merubah warna teks menjadi biru

Latihan 3:

Judul Dokumen HTML : HTML Dasar

Simpan nama file: HTMLDASAR_MerubahWarnaBackground.html

Merubah warna background menjadi hitam.

Latihan 4:

Judul Dokumen HTML : HTML Dasar

Simpan nama file: HTMLDASAR_MerubahBackgroundGambar.html

Merubah background dengan suatu gambar

Catatan :

images/ = nama direktori file gambar disimpan

PoliteknikAceh.jpg = nama file gambar

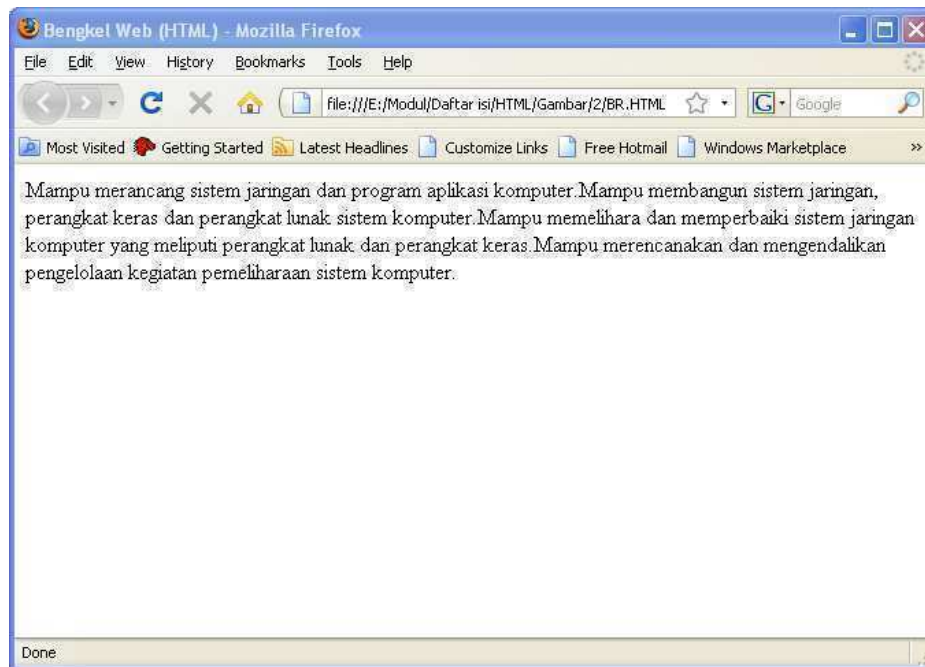
PRAKTIKUM II HTML FORMAT TEKS

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk pemformatan teks.

2. Penunjang

2.1. HTML Format Text

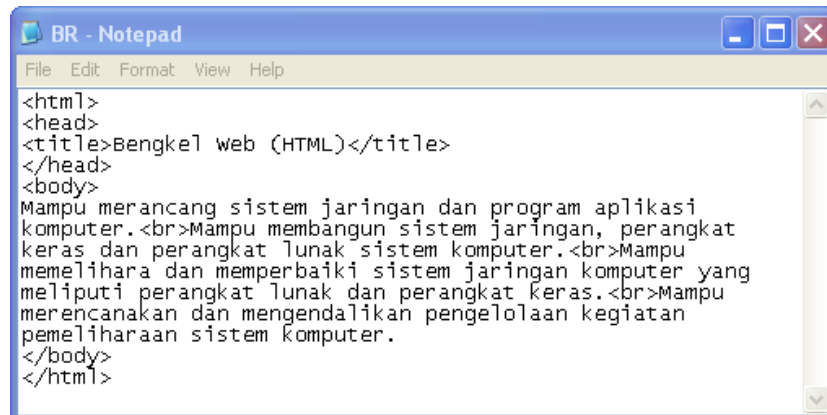


Dari browser diatas kita bisa menggunakan element-element di bawah ini untuk mempercantik penampilan.

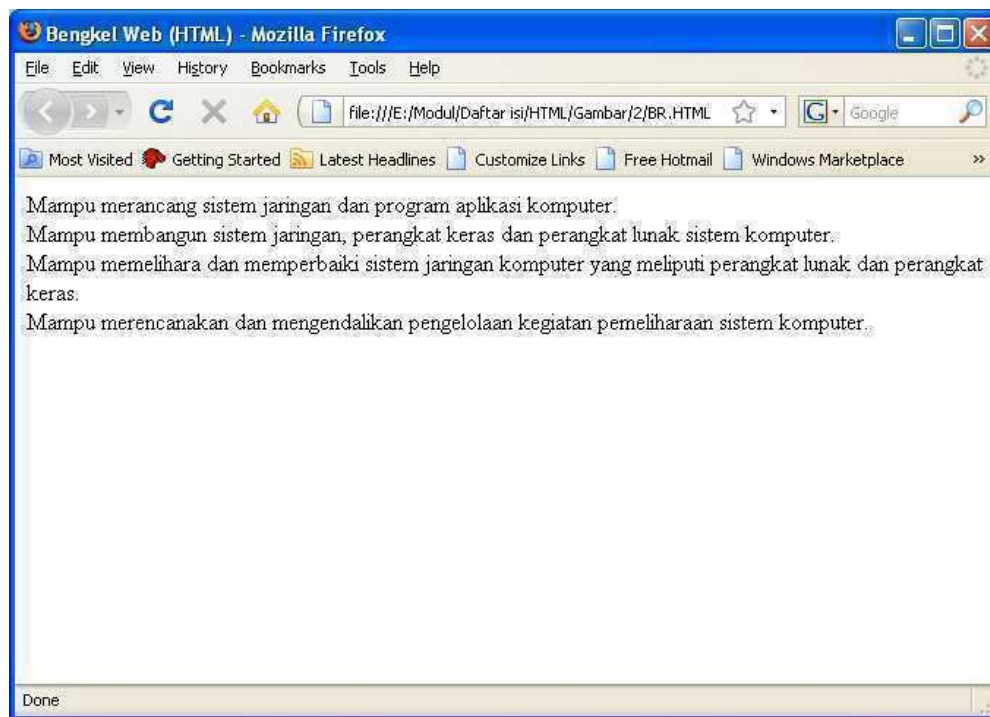
a. ELEMENT BR (Line Break)

Element BR berfungsi untuk ganti baris. Dan element BR ini tidak mempunyai tag penutup.

Sintaks:



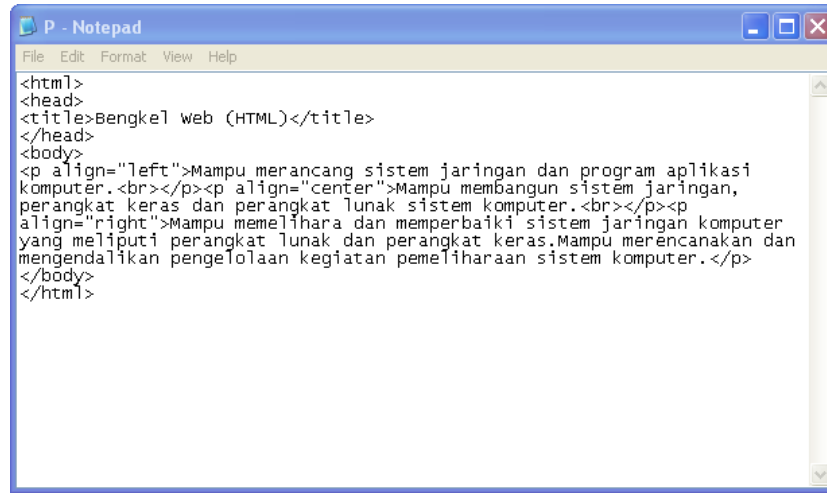
```
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi
komputer.<br>Mampu membangun sistem jaringan, perangkat
keras dan perangkat lunak sistem komputer.<br>Mampu
memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer yang
meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.<br>Mampu
merencanakan dan mengendalikan pengelolaan kegiatan
pemeliharaan sistem komputer.
</body>
</html>
```



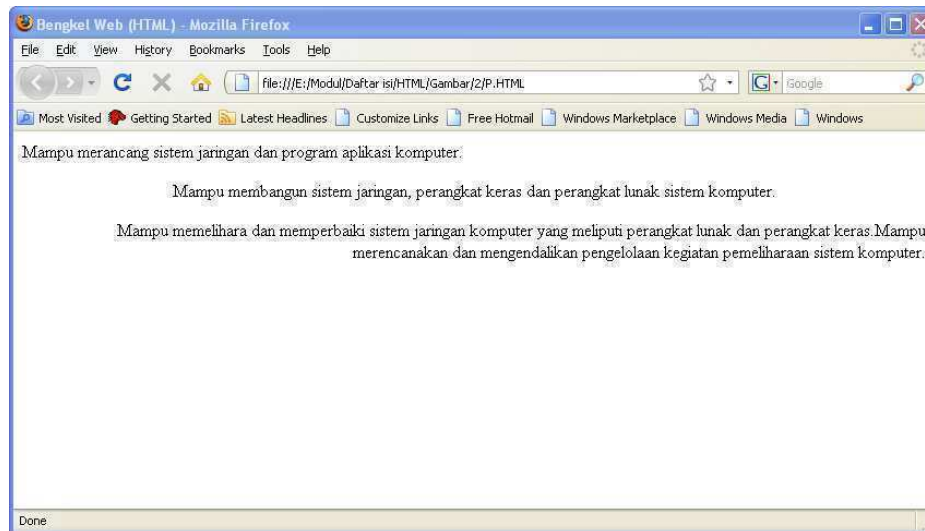
b. ELEMENT P (Paragraph)

Element P berfungsi untuk ganti paragraf yang diikuti dengan baris kosong di awal dan akhir paragraf. Tag penutup `</p>` sifatnya optional jika suatu paragraf diikuti oleh paragraph berikutnya. Jika tag `</p>` diabaikan, maka paragraf itu tidak akan diikuti dengan baris kosong di akhir paragraf. Element P mempunyai attribute yaitu ***align*** yang bernilai ***"left"***, ***"center"***, ***"right"*** yang menspesifikasikan posisi tepi horizontal dari paragraf (default: "left").

Sintaks:



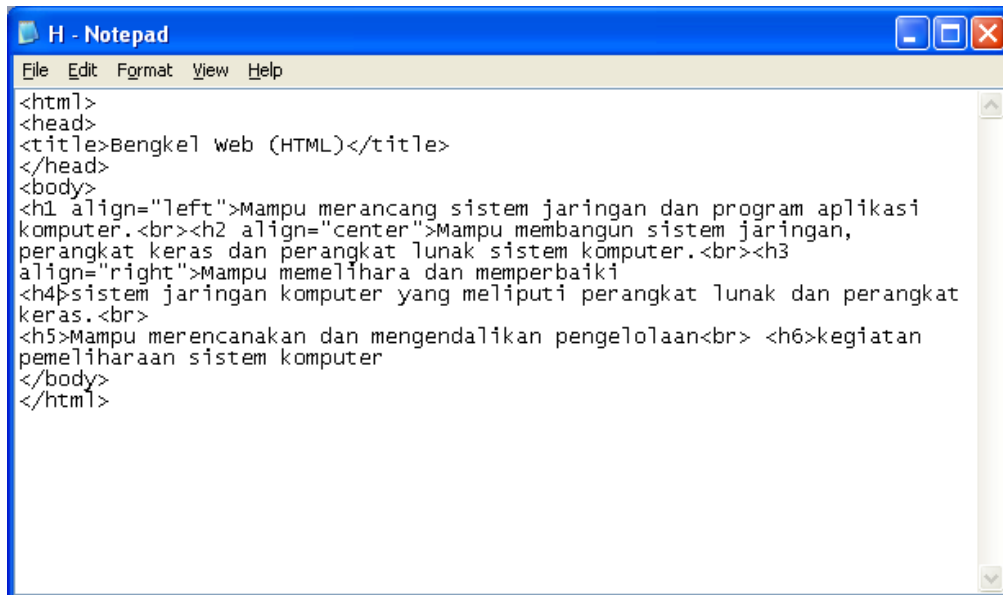
```
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<p align="left">Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi
komputer.<br></p><p align="center">Mampu membangun sistem jaringan,
perangkat keras dan perangkat lunak sistem komputer.<br></p><p
align="right">Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer
yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu merencanakan dan
mengendalikan pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem komputer.</p>
</body>
</html>
```



c. ELEMENT H1,H2,H3,H4,H5,H6 (Header)

Element H1,H2,H3,H4,H5,H6 berfungsi untuk membuat header dengan format 6 jenis ukuran huruf dan tercetak tebal. Nilai ukuran huruf terbesar adalah H1 dan terkecil adalah H6. Element ini mempunyai attribute yaitu ***align*** yang bernilai "***left***", "***center***", "***right***" yang menspesifikasikan posisi horizontal dari header (default: "left").

Sintaks :



```

<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<h1 align="left">Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi
komputer.<br><h2 align="center">Mampu membangun sistem jaringan,
perangkat keras dan perangkat lunak sistem komputer.<br><h3
align="right">Mampu memelihara dan memperbaiki
<h4>sistem jaringan komputer yang meliputi perangkat lunak dan perangkat
keras.<br>
<h5>Mampu merencanakan dan mengendalikan pengelolaan<br> <h6>kegiatan
pemeliharaan sistem komputer
</body>
</html>

```

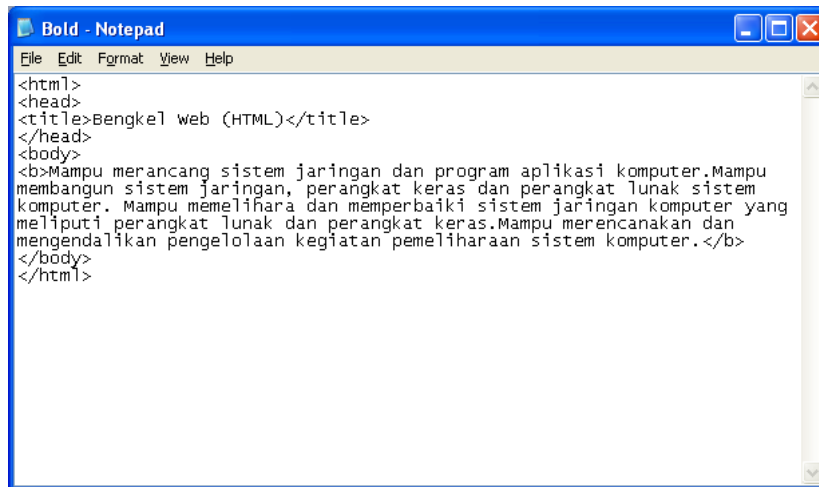


d. ELEMENT B (Bold)

Element B berfungsi untuk membuat tampilan teks tercetak tebal (bold).

` `

Sintaks:



```
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<b>Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi komputer.Mampu
membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak sistem
komputer. Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer yang
meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu merencanakan dan
mengendalikan pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem komputer.</b>
</body>
</html>
```

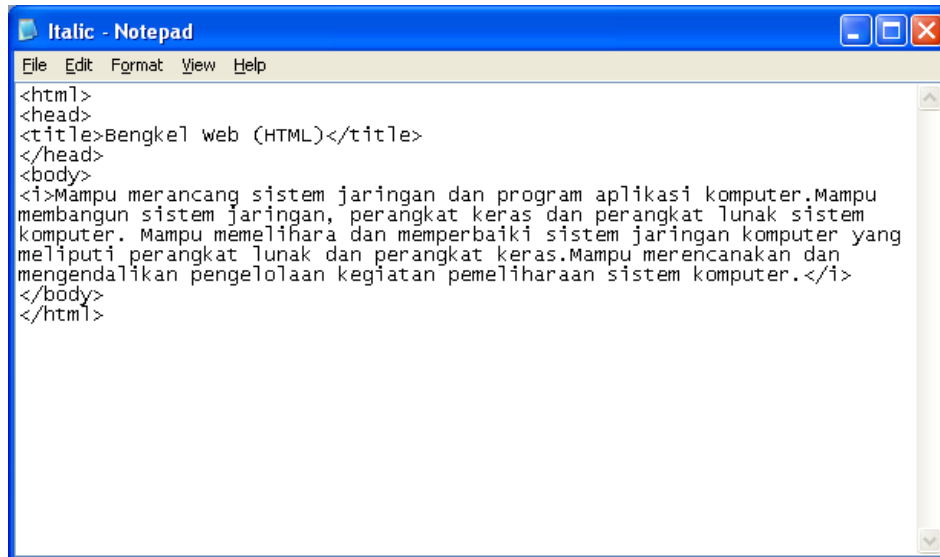


e. ELEMENT I (Italic)

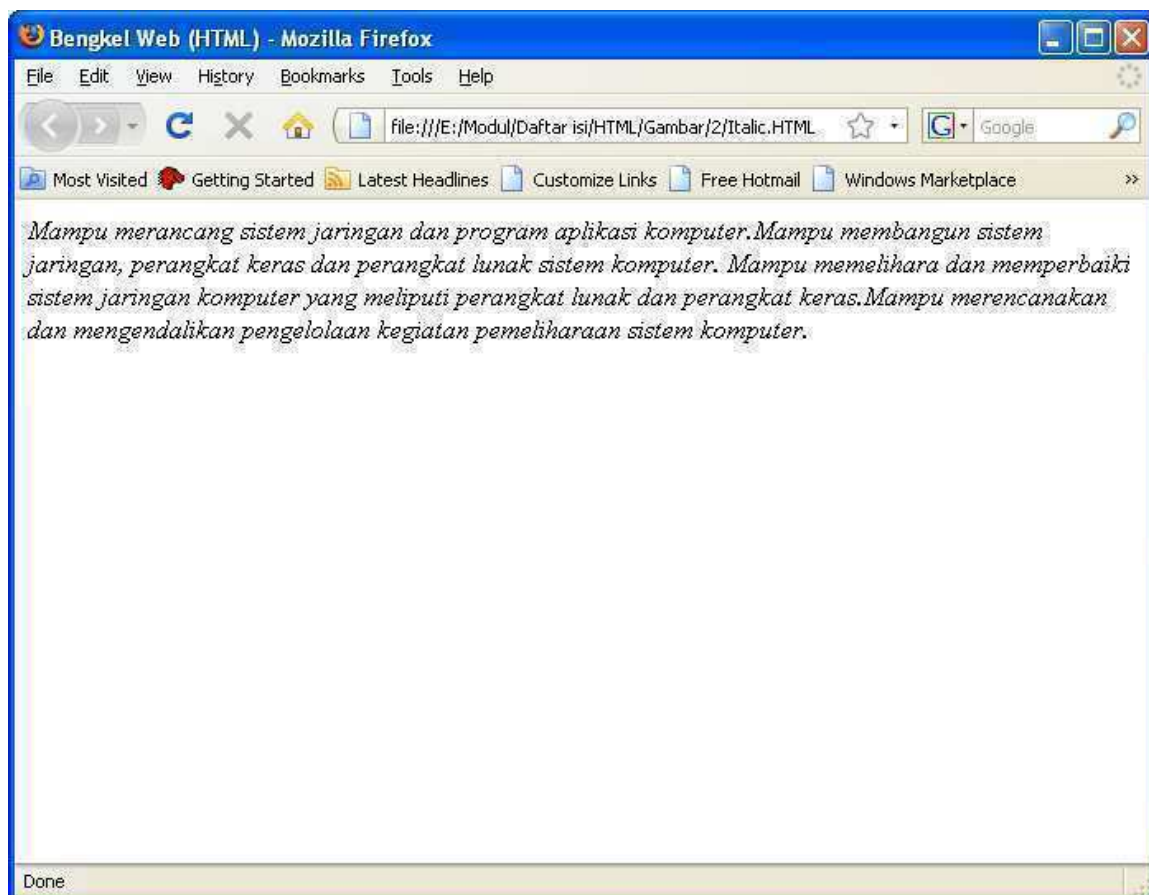
Element I berfungsi untuk membuat tampilan teks tercetak miring (italic).

```
<i> ..... </i>
```

Sintaks:



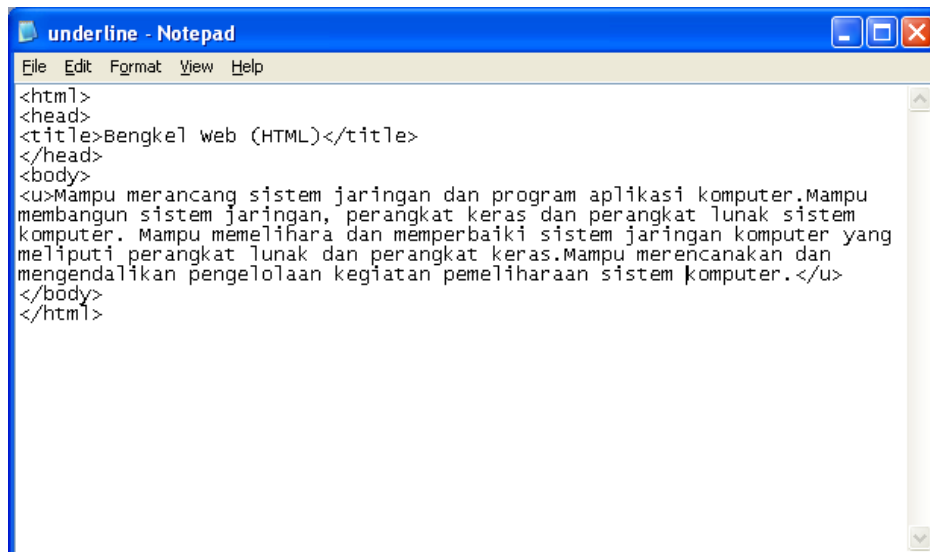
```
Italic - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<i>Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi komputer.Mampu
membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak sistem
komputer. Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer yang
meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu merencanakan dan
mengendalikan pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem komputer.</i>
</body>
</html>
```



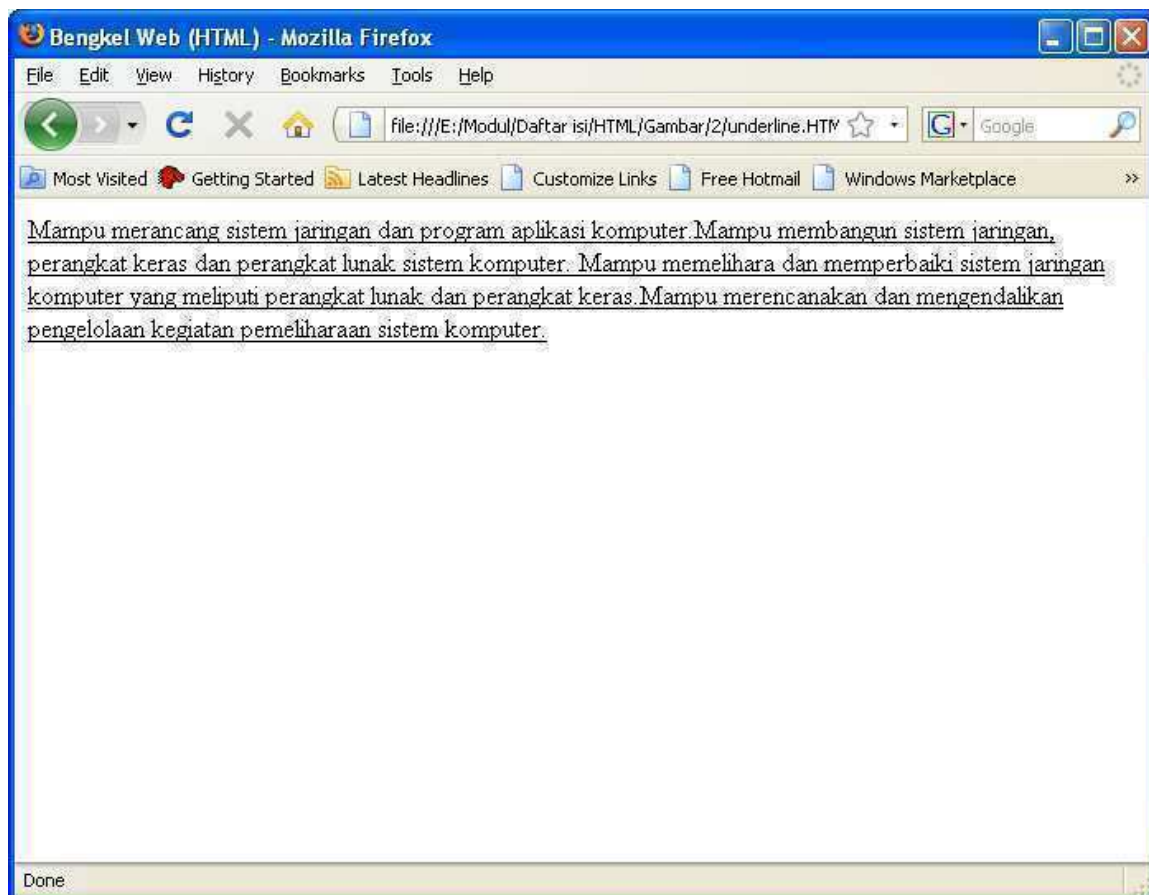
f. ELEMENT U (Underline)

Element U berfungsi untuk membuat tampilan teks tercetak garis bawah (underline). `<u> ... </u>`

Sintaks:



```
underline - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<u>Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi komputer.Mampu
membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak sistem
komputer. Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer yang
meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu merencanakan dan
mengendalikan pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem komputer.</u>
</body>
</html>
```

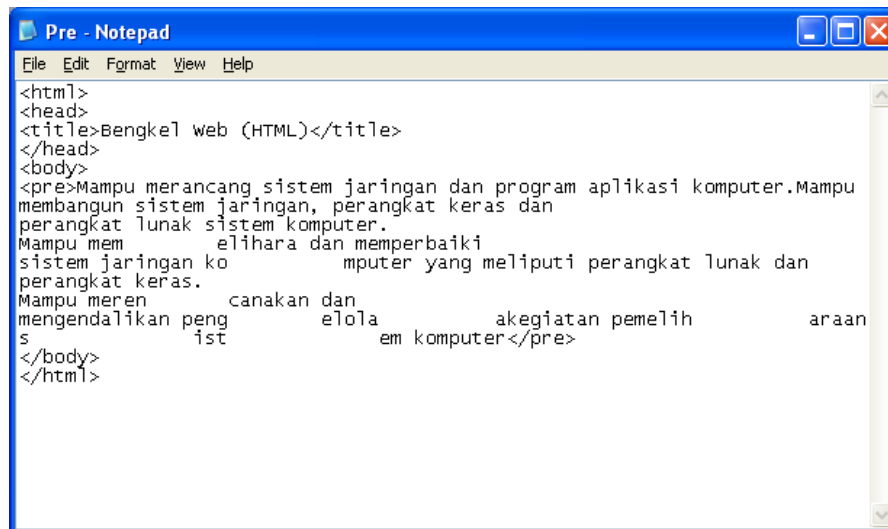


g. ELEMENT PRE (Preformatted text)

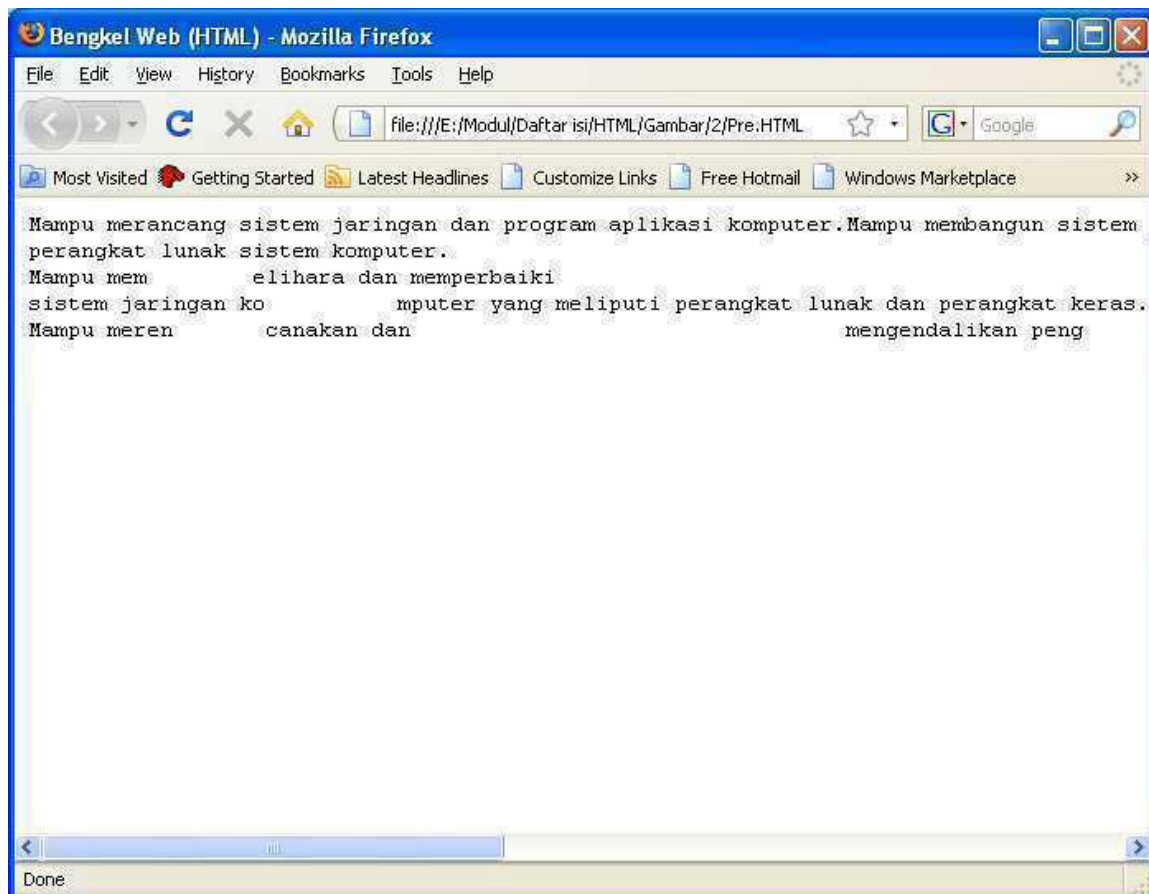
Element PRE berfungsi untuk menampilkan teks seperti apa adanya.

```
<pre> .... </pre>
```

Sintaks:



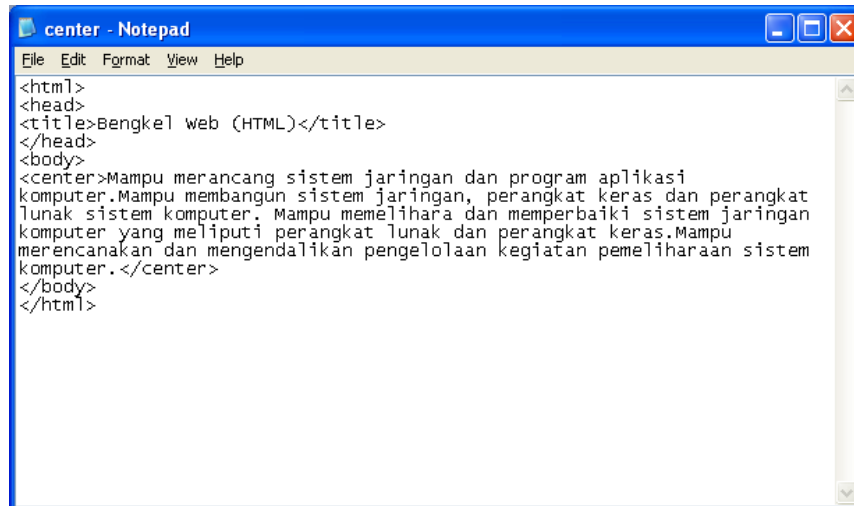
```
Pre - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<pre>Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi komputer.Mampu
membangun sistem jaringan, perangkat keras dan
perangkat lunak sistem komputer.
Mampu mem elihara dan memperbaiki
sistem jaringan ko mputer yang meliputi perangkat lunak dan
perangkat keras.
Mampu meren canakan dan
mengendalikan peng elola akegiatan pemelih araan
s ist em komputer</pre>
</body>
</html>
```



h. ELEMENT CENTER

Element CENTER berfungsi untuk menampilkan teks dengan posisi horizontal ditengah. <center> ... </center>

Sintaks:



```
center - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<center>Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi
komputer.Mampu membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat
lunak sistem komputer. Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan
komputer yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu
merencanakan dan mengendalikan pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem
komputer.</center>
</body>
</html>
```

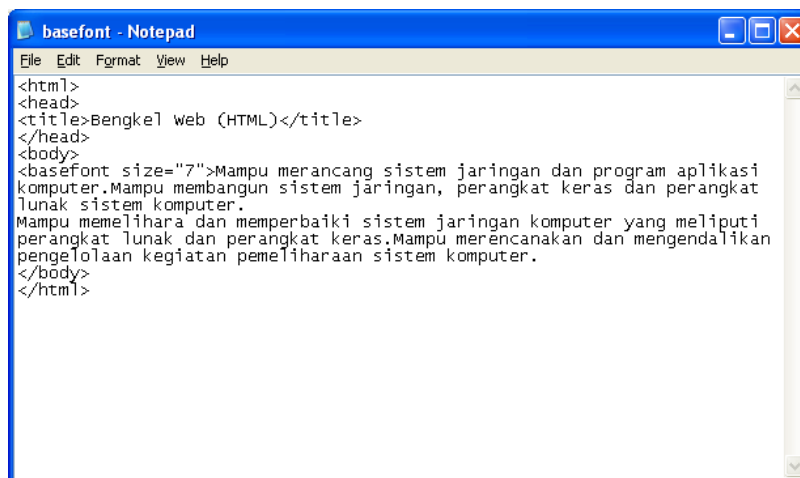


i. ELEMENT BASEFONT

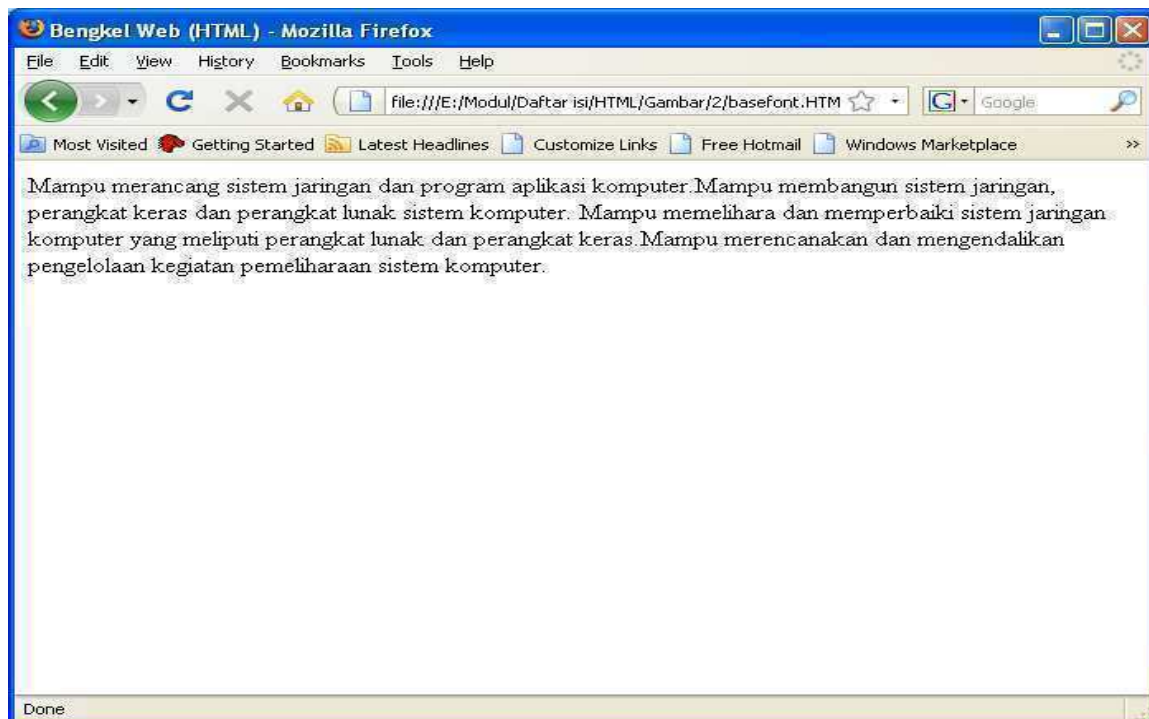
Element BASEFONT berfungsi untuk merubah dasar ukuran huruf tampilan dari web browser. Attribute dari element ini adalah **size** yang merupakan ukuran huruf dengan nilai "1" sampai dengan "7" pixel, atau berupa ukuran relatif (+ atau -), default nya adalah "3" pixel. Element ini tidak mempunyai tag penutup.

Sintaks:

<basefont size="pixel">



```
basefont - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<basefont size="7">Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi
komputer.Mampu membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat
lunak sistem komputer.
Mampu memelihara dan memperbaiki sistem jaringan komputer yang meliputi
perangkat lunak dan perangkat keras.Mampu merencanakan dan mengendalikan
pengelolaan kegiatan pemeliharaan sistem komputer.
</body>
</html>
```



j. ELEMENT FONT

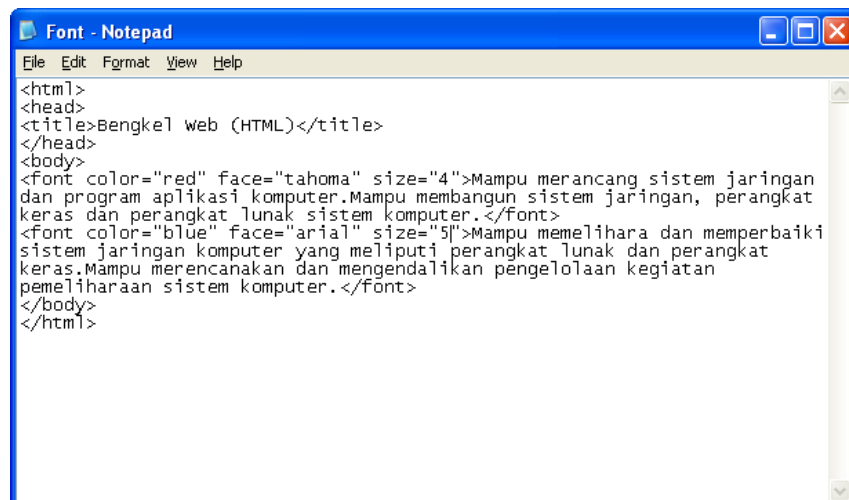
Element FONT berfungsi untuk merubah jenis, ukuran dan warna dari tampilan huruf. Element ini mempunyai attribute **color** untuk merubah warna huruf, **face** untuk merubah jenis huruf (jika lebih dari satu jenis huruf, harus dibatasi dengan koma), dan **size** untuk merubah ukuran huruf (pixel).

Sintaks:

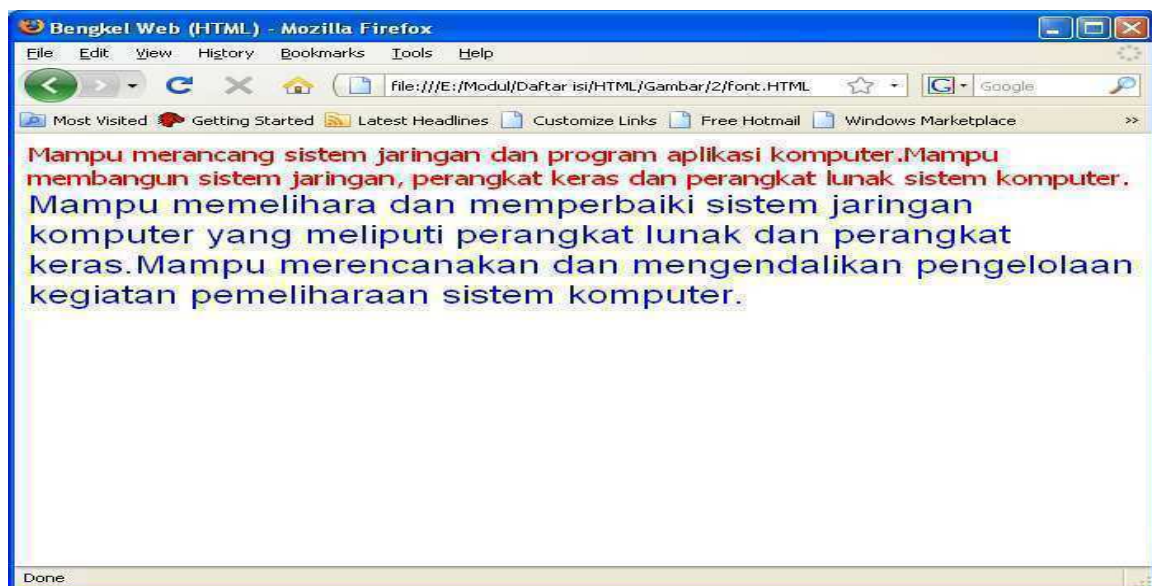
```
<font color="warna" face="font" size="pixel">
```

.....

```
</font>
```



```
Font - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<font color="red" face="tahoma" size="4">Mampu merancang sistem jaringan
dan program aplikasi komputer.Mampu membangun sistem jaringan, perangkat
keras dan perangkat lunak sistem komputer.</font>
<font color="blue" face="arial" size="5">Mampu memelihara dan memperbaiki
sistem jaringan komputer yang meliputi perangkat lunak dan perangkat
keras.Mampu merencanakan dan mengendalikan pengelolaan kegiatan
pemeliharaan sistem komputer.</font>
</body>
</html>
```



k. ELEMENT HR (Horizontal Rule)

Element HR berfungsi untuk membuat suatu garis horizontal. Element ini tidak mempunyai tag penutup dan mempunyai attribute **align** untuk menempatkan posisi secara horizontal ("left", "center", "right"), **size** untuk ukuran ketebalan garis ("pixel"), **width** untuk ukuran panjang garis ("persen"), dan **noshade** (garis solid).

Sintaks:

<hr align="left" | "center" | "right" size="pixel" width="persen" noshade>



```
HR - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
Mampu merancang sistem jaringan dan program aplikasi komputer.Mampu
membangun sistem jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak sistem
komputer
<hr align="center" size="4" width="100%" noshade>Mampu memelihara dan
memperbaiki sistem jaringan komputer yang meliputi perangkat lunak dan
perangkat keras.Mampu merencanakan dan mengendalikan pengelolaan kegiatan
pemeliharaan sistem komputer
</body>
</html>
```



Tugas

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ELEmentBR.html

Menampilkan teks dengan ganti baris (element BR):

Belajar bahasa pemrograman web. Dengan materi dasar HTML. Dan JSP

Belajar bahasa pemrograman web.

Dengan materi dasar HTML.

Dan JSP.

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ELEmentP.html

Menampilkan teks dalam bentuk paragraf (element P):

Tampilan teks sebelum paragraf.

Tampilan teks paragraf pertama.

Tampilan teks paragraf kedua.

Tampilan teks setelah paragraf.

Tugas tambahan:

Gantilah setiap tag `</p>` dengan element BR, dan lihat hasilnya.

Latihan 3:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_PAlign.html

Menampilkan posisi horizontal kelurusan paragraf:

Paragraf ini pada posisi rata kiri (default)

Paragraf ini pada posisi rata tengah

Paragraf ini pada posisi rata kanan

Paragraf ini pada posisi rata kiri

Latihan 4:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ELEmentH.html

Menampilkan teks sebagai header (element H):

Ini Heading-6

Ini Heading-5

Ini Heading-4

Ini Heading-3

Ini Heading-2

Ini Heading-1

Tugas tambahan:

Tempatkanlah tampilan isi element H3 di kanan dan H5 di tengah.

Latihan 5:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementIBU.html

Menampilkan teks dalam format tebal, miring dan garis bawah:

Ini normal teks

Ini teks tercetak tebal (bold)

Ini teks tercetak miring (italic)

Ini teks tercetak garis bawah (underline)

Tugas tambahan:

Buat teks tercetak miring dan tebal.

Latihan 6:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementPRE.html

Menampilkan teks dalam bentuk apa adanya (element PRE):

Ini bentuk penulisan preformatted text
apapun bentuknya tulisan ini akan ditampilkan
pada web browser
seperti apa adanya, alias yang ditulis

Latihan 7:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementCenter.html

Menampilkan teks pada posisi tengah jendela web browser (element CENTER):

Teks ini terletak di tengah layar web browser
dengan menggunakan element CENTER

Latihan 8:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementBasefont.html

Menampilkan teks berdasarkan element BASEFONT:

Teks ini mempunyai size = 1

Teks ini mempunyai size = 2

Teks ini mempunyai size = 3

Teks ini mempunyai size = 4

Teks ini mempunyai size = 5

Teks ini mempunyai size = 6

Teks ini mempunyai size = 7

Latihan 9:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementFont.html

Menampilkan teks dengan menggunakan element FONT:

Teks dengan format color=fuchia; size=+2; face=verdana

Teks dengan format color=gray; size=6; face=algerian

Teks dengan format color=red; size=-1; face=impact

Latihan 10:

Judul Dokumen HTML : HTML Format Text

Simpan nama file: HTMLFormatText_ElementHR.html

Menampilkan garis horizontal menggunakan elemen HR:



Tugas tambahan:

Buatlah garis horizontal di bawah ini dengan size=5, align=center dengan urutan width 20%, 35%, 45%:

PRAKTIKUM III

HTML Daftar Urutan

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk pembuatan daftar urutan.

2. Penunjang

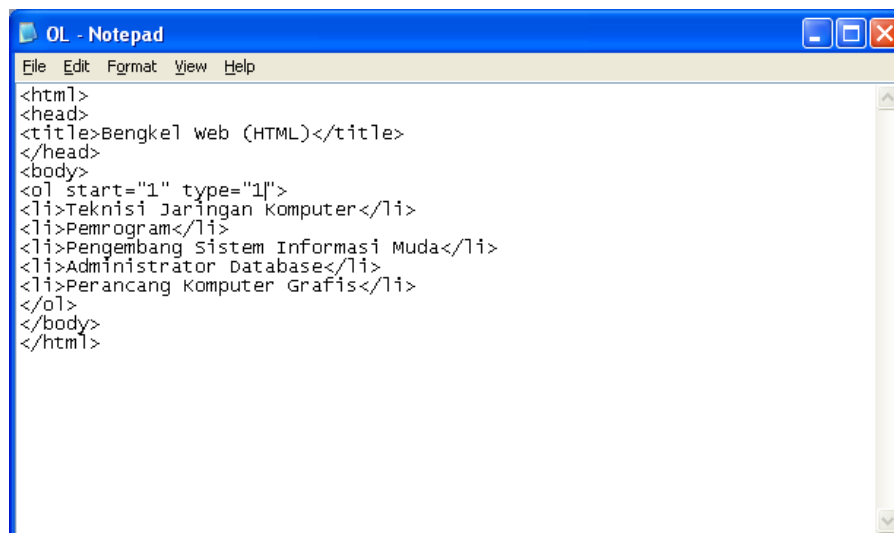
2.1. HTML Daftar Urutan

a. ELEMENT OL (Orderd List)

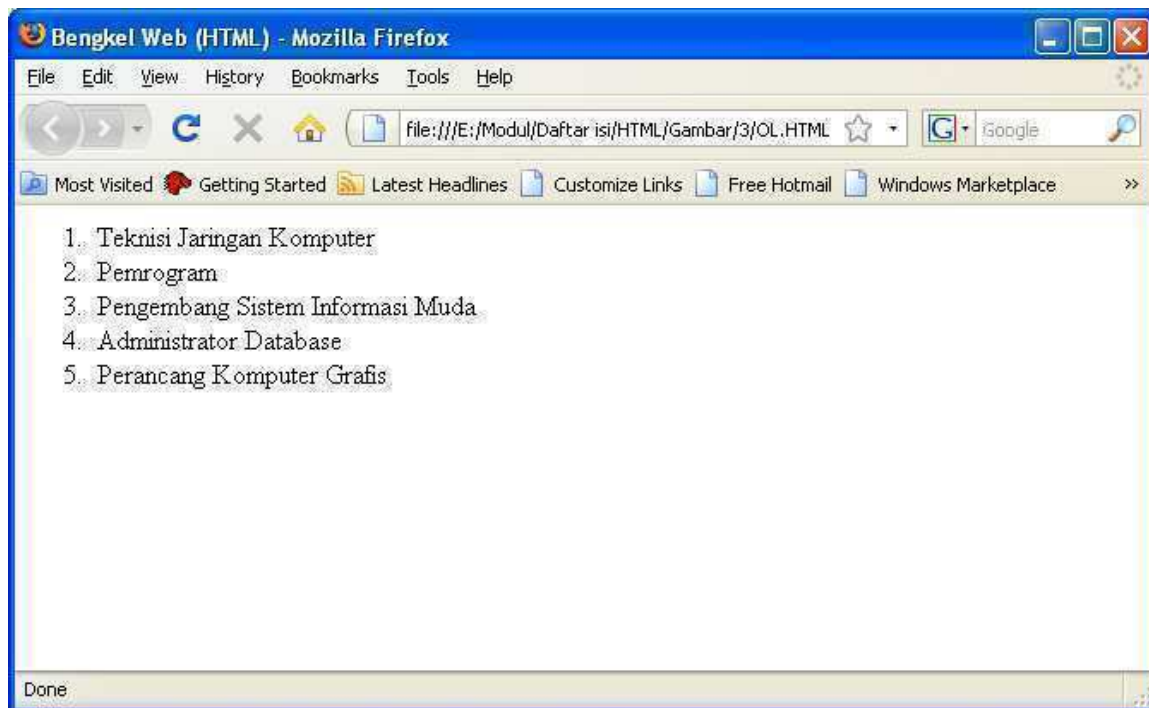
Element OL berfungsi untuk membuat nomor daftar urut. Element ini mempunyai attribute yaitu **start**, dan **type**. Attribute **start** berfungsi untuk memberikan nilai awal dari daftar urutan, attribute **type** berfungsi untuk memilih bentuk daftar urutan yaitu **A** untuk abjad huruf besar, **a** untuk abjad huruf kecil, **I** untuk abjad romawi besar, **i** untuk abjad romawi kecil, **1** untuk angka decimal (default: start="1" type="1"). Dalam element OL harus terdapat beberapa element LI.

Sintaks:

```
<ol start="number" type="A" | "a" | "I" | "i" | "1">  
  <li> ..... </li>  
</ol>
```



```
OL - Notepad  
File Edit Format View Help  
<html>  
<head>  
<title>Bengkel web (HTML)</title>  
</head>  
<body>  
<ol start="1" type="1">  
<li>Teknisi Jaringan Komputer</li>  
<li>Pemrogram</li>  
<li>Pengembang Sistem Informasi Muda</li>  
<li>Administrator Database</li>  
<li>Perancang Komputer Grafis</li>  
</ol>  
</body>  
</html>
```



b. ELEMENT UL (Unordered List)

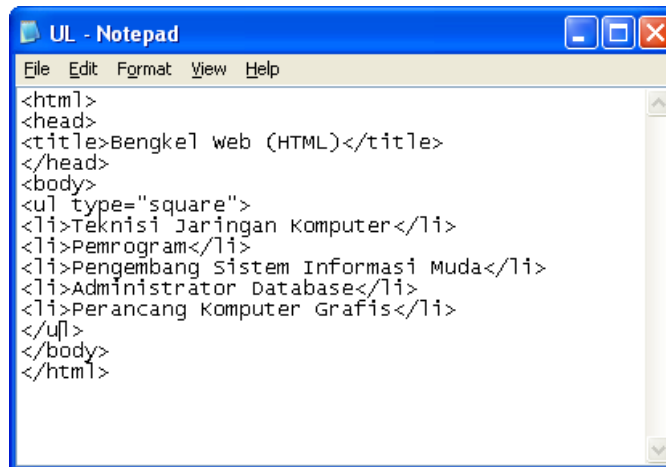
Element UL berfungsi untuk membuat daftar tanpa nomor urut (dalam format bullet). Element ini mempunyai attribute yaitu **type**. Attribute **type** berfungsi untuk memilih bentuk bullet yang digunakan. Nilai dari pada attribute type ini adalah "circle", "square" dan "disc" . Dalam element UL harus terdapat beberapa element LI.

Sintaks:

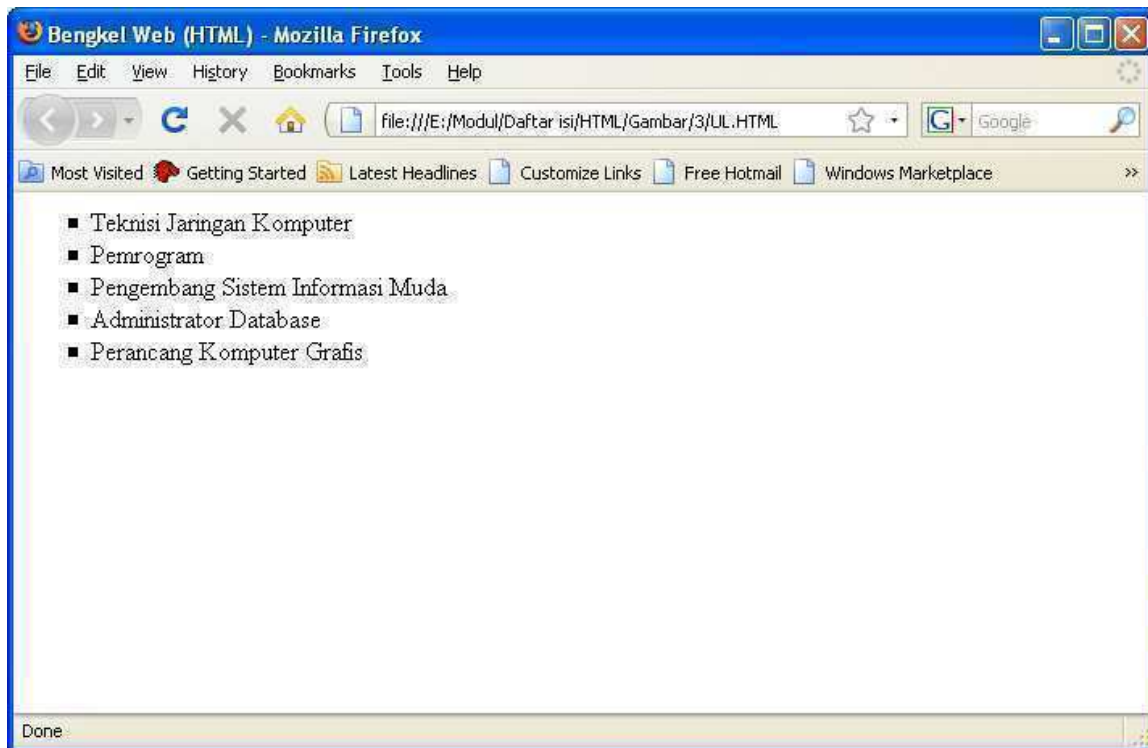
```
<ul type="circle" | "square" | "disc">
```

```
.....
```

```
</ul>
```



```
UL - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<ul type="square">
<li>Teknisi Jaringan Komputer</li>
<li>Pemrogram</li>
<li>Pengembang Sistem Informasi Muda</li>
<li>Administrator Database</li>
<li>Perancang Komputer Grafis</li>
</ul>
</body>
</html>
```



c. ELEMENT LI (List Item)

Element LI merupakan isi dari pada daftar. Element ini harus berada di dalam element OL atau UL. Element ini mempunyai attribute **type** dan **value**. Nilai attribute **type** adalah **A,a,I,i,1, circle, square, disc** dan attribute **value** berisikan nilai nomor urutan dari attribute type.

Sintaks:

```
<li type="A" | "a" | "I" | "i" | "1" | "circle" | "square" | "disc">
```

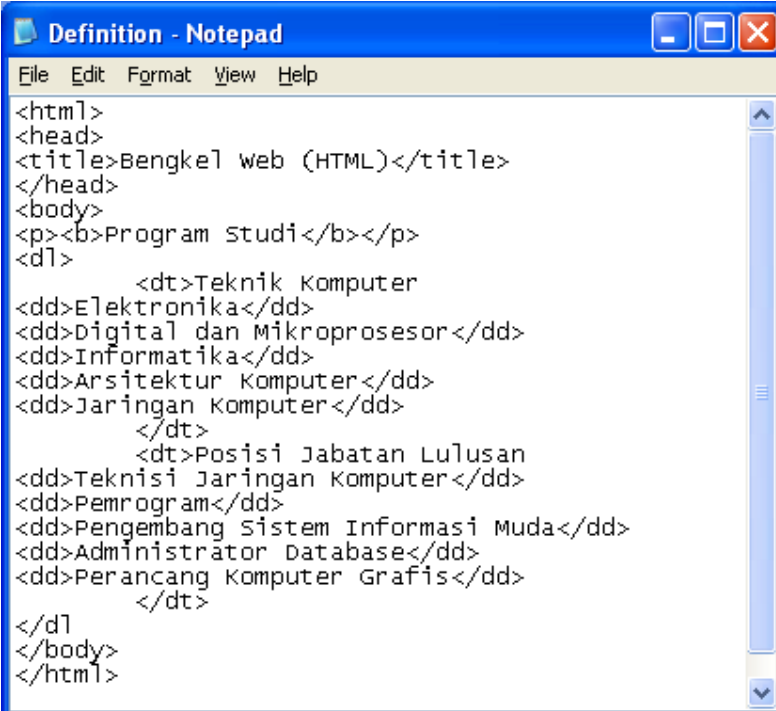
.....

d. DEFINITION LIST

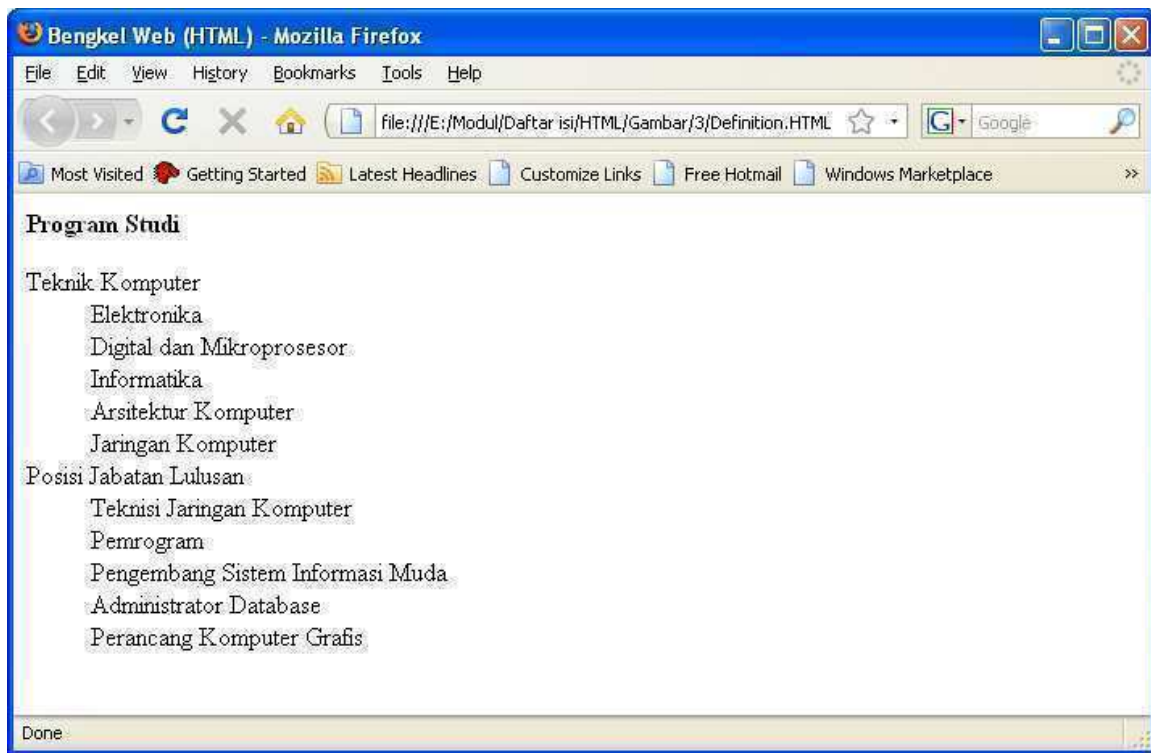
Definition List terdiri diapit oleh tag <DL> ... </DL> dan <DT> tag menentukan definition term serta <DD> tag menentukan definition itu sendiri.

Sintaks:

```
<dl>
  <dt>
<dd> .... </dd>
  </dt>
</dl>
```



```
Definition - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<p><b>Program studi</b></p>
<dl>
  <dt>Teknik Komputer
  <dd>Elektronika</dd>
  <dd>Digital dan Mikroprosesor</dd>
  <dd>Informatika</dd>
  <dd>Arsitektur Komputer</dd>
  <dd>Jaringan Komputer</dd>
  </dt>
  <dt>Posisi Jabatan Lulusan
  <dd>Teknisi Jaringan Komputer</dd>
  <dd>Pemrogram</dd>
  <dd>Pengembang Sistem Informasi Muda</dd>
  <dd>Administrator Database</dd>
  <dd>Perancang Komputer Grafis</dd>
  </dt>
</dl>
</body>
</html>
```



Soal Latihan :

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan Menyimpan script Latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Daftar Urutan

Simpan nama file: HTMLDaftarUrutan _ElementOL1.html

Menampilkan teks dengan daftar urut (element OL):

Matakuliah Teknik Komputer Semester 3:

1. Jaringan Komputer 2
2. Sistem Terdistribusi 2
3. Bengkel Web 2
4. Sistem Operasi

5. Konsep Teknologi Informasi

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Daftar Urutan

Simpan nama file: HTMLDaftarUrutan _ElementOLa.html

Menampilkan teks dengan daftar urut (element OL):

Matakuliah Teknik Komputer Semester 3:

- a. Jaringan Komputer 2
- b. Sistem Terdistribusi 2
- c. Bengkel Web 2
- d. Sistem Operasi
- e. Konsep Teknologi Informasi

Latihan 3:

Judul Dokumen HTML : HTML Daftar Urutan

Simpan nama file: HTMLDaftarUrutan _ElementOL1a.html

Menampilkan teks dengan daftar urut (element OL):

1. Matakuliah Teknik Komputer Semester 3:

- a. Jaringan Komputer 2
- b. Sistem Terdistribusi 2
- c. Bengkel Web 2
- d. Sistem Operasi
- e. Konsep Teknologi Informasi

Tugas tambahan:

Ubahlah tampilannya dalam format kombinasi ordered list dan unordered list.

PRAKTIKUM IV

HTML Table

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk pembuatan tabel.

2. Penunjang

2.1. HTML Table

a. ELEMENT TABLE

Element TABLE berfungsi untuk membuat suatu data multidimensi yang terdiri atas kolom dan baris. Element ini mempunyai attribute seperti **align**, **bgcolor**, **border**, **cellpadding**(jarak antara tepi sel dengan isi sel), **cellspacing**(jarak antara sel), **width**(lebar tabel), **height**(tinggi tabel). Element TABLE berisikan element CAPTION, TH, TR dan TD.

Sintaks:

<table

align="left" | "center" | "right"

bgcolor="color"

border="pixel"

cellpadding="pixel"

cellspacing="pixel"

width="pixel" | "%"

height="pixel" | "%" >

.....

</table>

b. ELEMENT CAPTION

Element CAPTION berfungsi untuk membuat judul dari tabel. Element ini harus berada di dalam element TABLE dan mempunyai attribute **align** dengan nilai **top**(judul terletak di atas tabel), dan **bottom**(judul terletak di bawah tabel).

Sintaks:

```
<caption align="top" | "bottom">  
.....  
</caption>
```

c. ELEMENT TR (Table Row)

Element TR mendefinisikan baris pada tabel dan element ini harus berada di dalam element TABLE. Pada element TR terdapat element TH dan TD. Attribute yang terdapat pada element ini adalah **align**, **valign**(posisi vertikal), dan **bgcolor**.

Sintaks:

```
<tr  
  align="left" | "center" | "right"  
  valign="top" | "middle" | "bottom"  
  bgcolor="color">  
.....  
</tr>
```

d. ELEMENT TH (Table Header) dan TD (Table Data)

Element TH dan TD merupakan informasi pada tabel. TH mendefinisikan isi sel sebagai header sel pada kolom tabel dan datanya tercetak tebal dan dengan posisi ditengah sel. Element TH dan TD ini harus terletak di dalam element TR. Attribute kedua element ini adalah **align**, **valign**, **bgcolor**, **colspan**, **rowspan**

Sintaks:

```
<th  
  align="left" | "center" | "right"  
  valign="top" | "middle" | "bottom"  
  bgcolor="color"  
  colspan="number"  
  rowspan="number">
```

.....
</th>

<td

align="left" | "center" | "right"

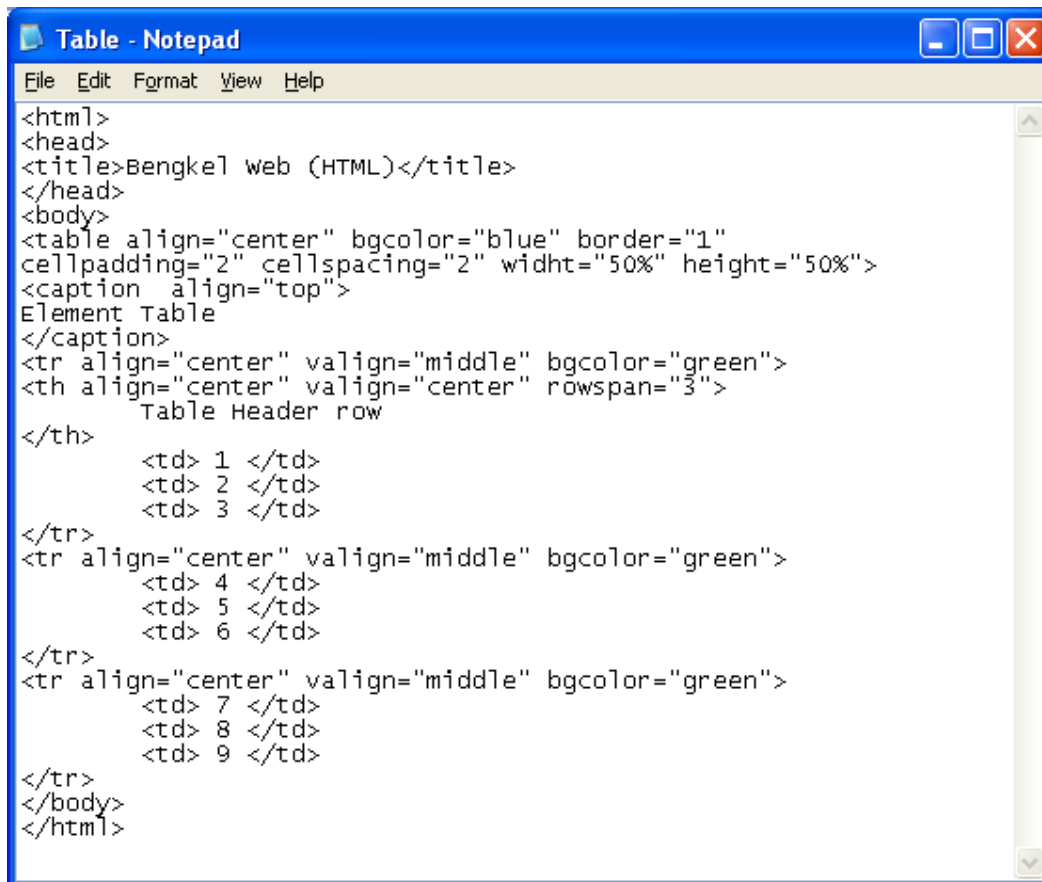
valign="top" | "middle" | "bottom"

bgcolor="color"

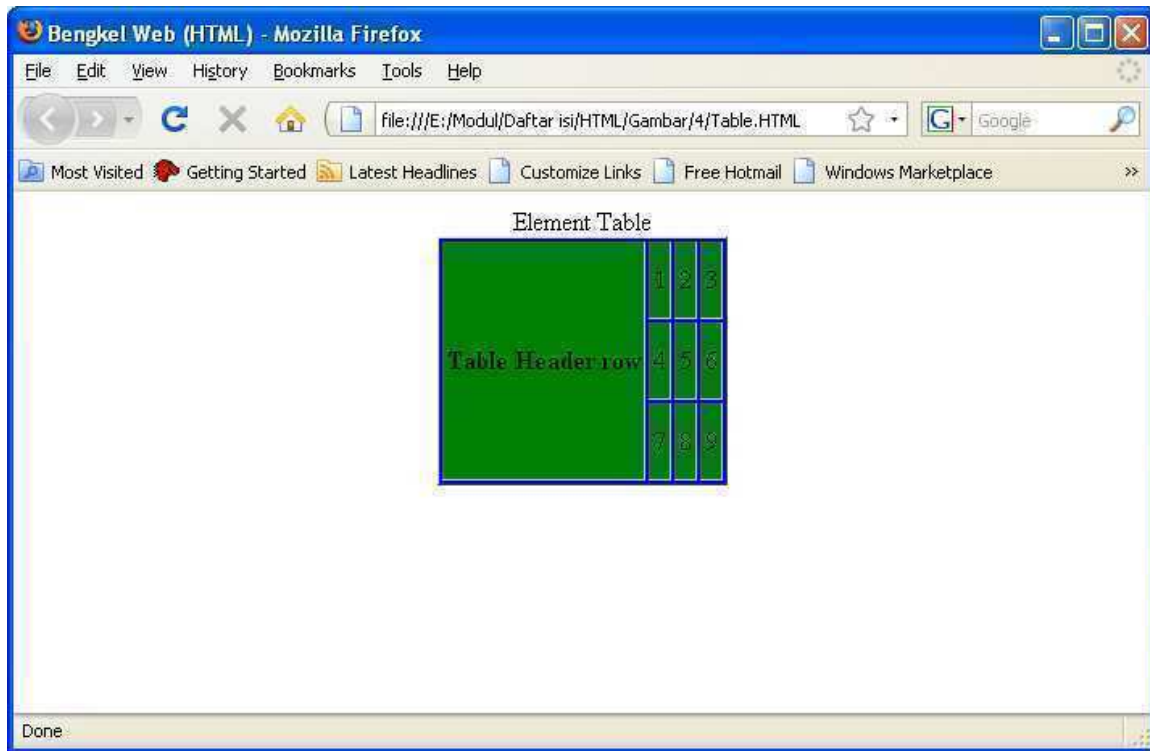
colspan="number"

rowspan="number">

.....
</td>



```
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<table align="center" bgcolor="blue" border="1"
cellpadding="2" cellspacing="2" width="50%" height="50%">
<caption align="top">
Element Table
</caption>
<tr align="center" valign="middle" bgcolor="green">
<th align="center" valign="center" rowspan="3">
Table Header row
</th>
<td> 1 </td>
<td> 2 </td>
<td> 3 </td>
</tr>
<tr align="center" valign="middle" bgcolor="green">
<td> 4 </td>
<td> 5 </td>
<td> 6 </td>
</tr>
<tr align="center" valign="middle" bgcolor="green">
<td> 7 </td>
<td> 8 </td>
<td> 9 </td>
</tr>
</body>
</html>
```



Soal Latihan :

Gunakan teks editor misalkan **"Notepad"** untuk menyunting dan menyimpan script menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Tabel

Simpan nama file: HTMLTabel_MembuatTabelText.html

Buat tabel untuk teks di bawah ini:

Tabel Absen

No.	Nama	Absen
1.	Komeng	Hadir
2.	Budi Anduk	Hadir
3.	Tukul Arwana	Hadir

Tugas tambahan:

1. Ganti ukuran cellpadding, cellspacing, border dengan lainnya.
2. Berikan nilai width dan height pada tabel hingga 100%.

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Tabel

Simpan nama file: HTMLtabel_MembuatTabelBaris.html

Dari Latihan 1 gantilah warna background baris tabel menjadi baris-1=blue baris-2=yellow baris-3=red baris-4=green

Tugas tambahan:

Ubahlah align pada baris-2 kolom-1 dan baris-4 kolom-2 ke kanan

Latihan 3:

Judul Dokumen HTML : HTML Tabel

Simpan nama file: HTMLtabel_MembuatTabelColspan.html

Buat tabel untuk teks di bawah ini:

Tabel Absen

Data Siswa		
No.	Nama	Absen
1.	Komeng	Hadir
2.	Budi Anduk	Hadir
3.	Tukul Arwana	Hadir

PRAKTIKUM V

HTML Image

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk menampilkan gambar.

2. Penunjang

2.1. HTML Image

a. ELEMENT IMG

Element IMG berfungsi untuk menampilkan gambar. Element ini tidak mempunyai tag penutup dan mempunyai attribute yaitu **align**, **alt** (teks alternatif jika gambar tidak tampil), **border** (menentukan ketebalan garis), **height**, **width**, **hspace** (jarak kosong posisi horizontal, **vspace** (jarak kosong posisi vertikal), **src** (lokasi dari gambar itu disimpan beserta nama file-nya).

Sintaks:

<img

align="left" | "right" | "top" | "middle" | "bottom"

alt="text"

border="pixel"

width="pixel" | "%"

height="pixel" | "%"

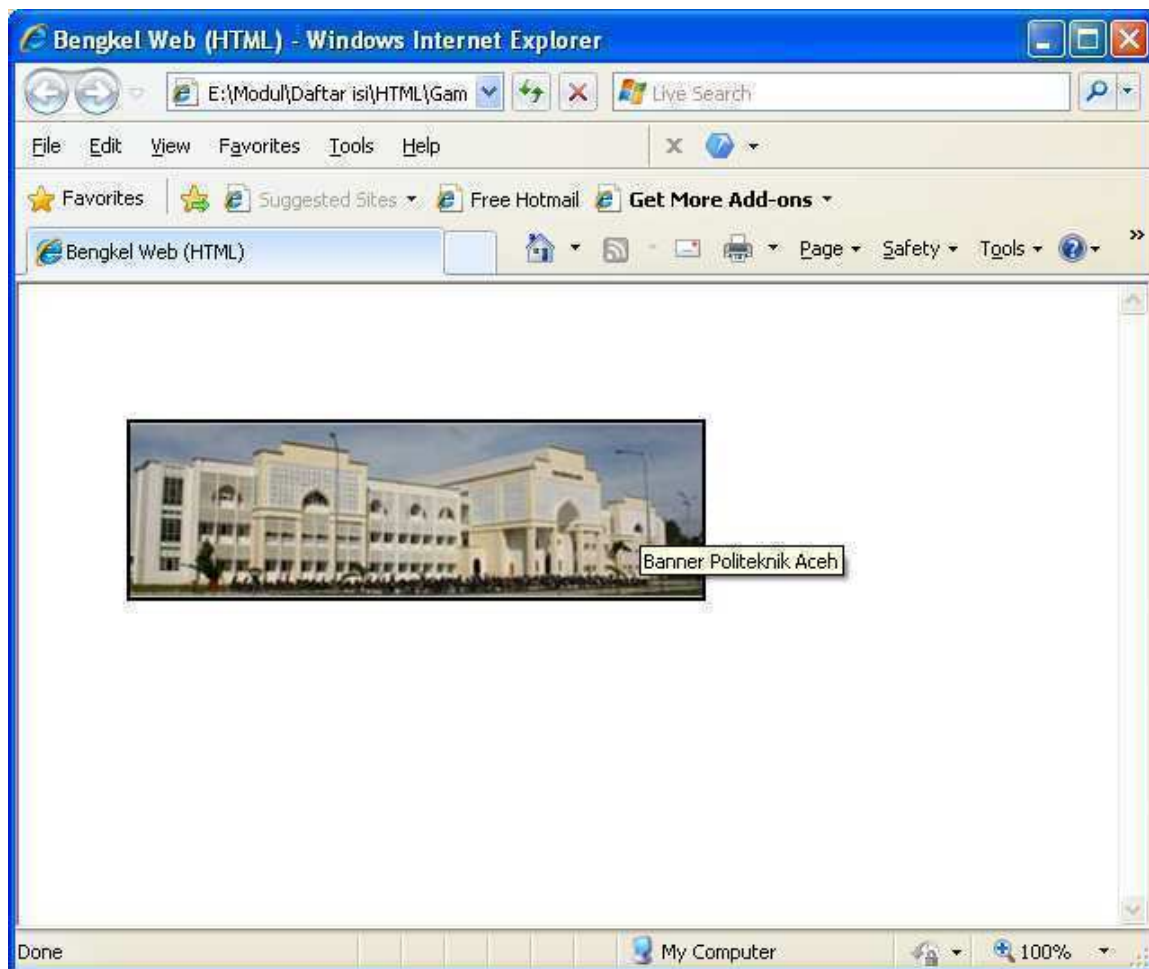
hspace="pixel"

vspace="pixel"

src="uri">

```
Gambar - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>

</body>
</html>
```



Soal Latihan :

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan menyimpan script menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Imagem

Simpan nama file: HTMLImage_Gambar.html

Tampilkan gambar (PoltekAceh.jpg) dengan ukuran width dan height 160pixel dan border 8pixel :

Tugas tambahan:

Letakkan gambar tersebut ke kanan, setelah itu ke kiri.

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Imagem

Simpan nama file: HTMLImage_GambarDirectory.html

Dari Latihan 1 ubah gambar menjadi yang terdapat dalam direktori /images dengan nama PoltekAceh.jpg

Latihan 3:

Judul Dokumen HTML : HTML Imagem

Simpan nama file: HTMLImage_GambarText.html

Tampilkan gambar PoltekAceh.jpg dengan ukuran width dan height 80pixel dan border 8pixel serta teks seperti di bawah ini:

**Profil Singkat Politeknik Aceh**

Politeknik Aceh didirikan atas prakarsa Pemerintah Kota Banda Aceh bekerjasama dengan pihak BRR, USAID dan Chevron Corporation. Untuk pengembangan sistem pendidikannya dipercayakan pada Swisscontact dan Politeknik Manufaktur Negeri (POLMAN) Bandung.

Politeknik Aceh merupakan lembaga pendidikan jenjang Diploma 3 berorientasi praktis dalam bidang akuntansi, teknik elektronika, teknik komputer serta teknik mekatronika yang diselaraskan dengan kebutuhan kompetensi tenaga kerja industri.

Dikelola oleh Yayasan Politeknik Aceh dan didukung manajemen dan staf pengajar yang kompeten serta sarana prasarana lengkap dan terkini, mulai dari kampus, laboratorium serta peralatan proses belajar mengajar dengan perbandingan rasio yang sangat ideal.

PRAKTIKUM VI

HTML Hyperlink

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk menghubungkan ke internal atau eksternal halaman web.

2. Penunjang

2.1. HTML Hyperlink

a. ELEMENT A

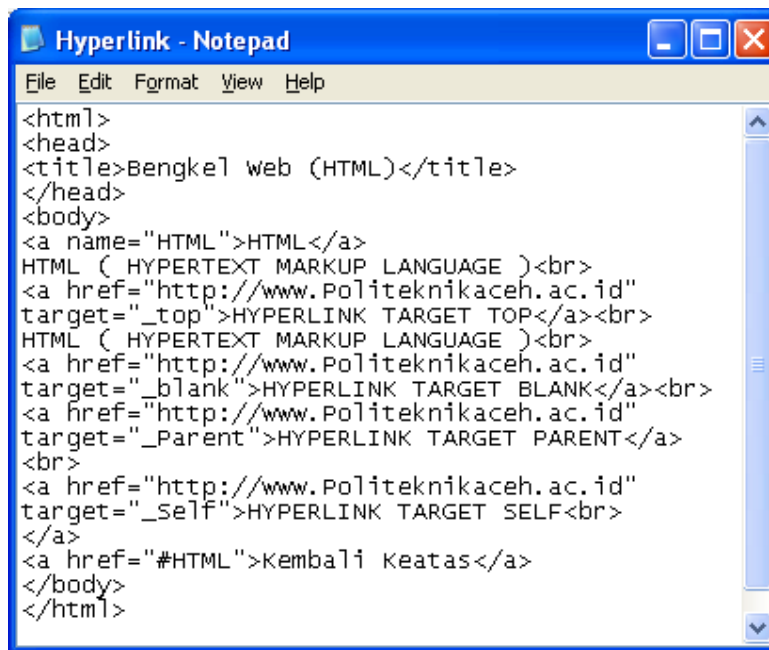
Element A berfungsi untuk menghubungkan ke internal ataupun eksternal halaman web. Element ini mempunyai attribute **href**, **name**, dan **target**. Attribute **href** berfungsi sebagai hypertext reference yang mempunyai nilai URI (uniform resource identifier) yang akan menghubungkan ke eksternal halaman web. Attribute **name** berfungsi untuk menghubungkan ke tempat tujuan dalam halaman web (anchor). Attribute **target** berfungsi untuk menampilkan halaman web pada suatu jendela frame atau jendela baru.

Sintaks:

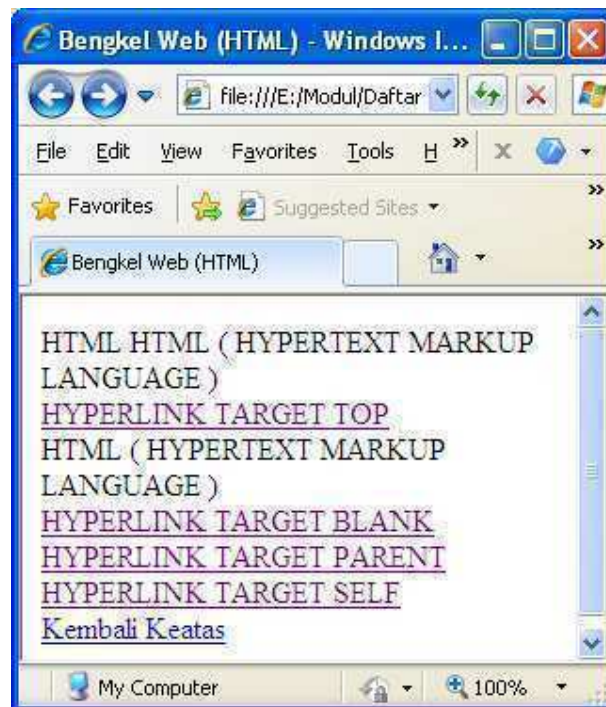
```
<a href="uri" name="name" target="_blank" | "parent" | "_top" | "_self">
```

```
.....
```

```
</a>
```



```
<html>
<head>
<title>Bengkel web (HTML)</title>
</head>
<body>
<a name="HTML">HTML</a>
HTML ( HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE )<br>
<a href="http://www.Politeknikaceh.ac.id"
target="_top">HYPERLINK TARGET TOP</a><br>
HTML ( HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE )<br>
<a href="http://www.Politeknikaceh.ac.id"
target="_blank">HYPERLINK TARGET BLANK</a><br>
<a href="http://www.Politeknikaceh.ac.id"
target="_Parent">HYPERLINK TARGET PARENT</a>
<br>
<a href="http://www.Politeknikaceh.ac.id"
target="_self">HYPERLINK TARGET SELF<br>
</a>
<a href="#HTML">Kembali Keatas</a>
</body>
</html>
```



Soal Latihan :

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Judul Dokumen HTML : HTML Hyperlink

Simpan nama file: HTML Hyperlink_LinkExternal.html

Membuat link eksternal:

Link:

1. yahoo
2. google
3. d3tkj

Tugas tambahan:

Tambahkan setiap link dengan target "_blank", "_parent", "_self", "_top". Amatilah hasilnya.

Latihan 2:

Judul Dokumen HTML : HTML Hyperlink

Simpan nama file: HTML Hyperlink_LinkInternal.html

Membuat link internal dan anchor:

Link internal dan anchor adalah link yang menunjuk ketempat yang ada dalam dokument ini.

kebagian akhir

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian pertama dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kedua dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian ketiga dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keempat dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian kelima dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

Ini adalah teks bagian keenam dalam dokumen ini.

kebagian pertama

Tugas tambahan:

Buatlah link ke bagian ketiga dari posisi bagian keenam.

PRAKTIKUM VII

HTML FORM

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami penggunaan element-element untuk pembuatan form.

2. Penunjang

2.1. HTML Form

a. ELEMENT FORM

Element FORM berfungsi untuk mendefinisikan form interaktif. Element ini mempunyai attribute yaitu **action**, dan **method**. Attribute action berisikan aksi terhadap form yang dikirim (URI) dan attribute method berisikan metode form melakukan proses pengiriman(GET/POST).

Sintaks:

```
<form action="action" method="GET" | "POST">
```

```
.....
```

```
</form>
```

b. ELEMENT INPUT

Element INPUT berfungsi untuk mendefinisikan input yang akan dimasukkan pengguna. Element ini mempunyai attribute yaitu **name**, **size**, **type**, **value**, **checked**. Attribute name mendefinisikan nama dari input kontrol form, attribute size mendefinisikan ukuran teks pada input kontrol, type mendefinisikan bentuk-bentuk input kontrol, value mendefinisikan nilai awal/reset/submit, checked mendefinisikan pilihan terpilih pada type radio/checkbox. Element ini tidak mempunyai tag penutup dan harus berada di dalam element FORM.

Sintaks:

```
<input
```

```
  name="name"
```

```
  size="number"
```

```
  type="text" | "checkbox" | "radio" | "submit" | "reset"
```

```
value="value"  
checked >
```

c. ELEMENT SELECT

Element SELECT berfungsi untuk mendefinisikan opsi pilihan pada form kontrol. Element ini mempunyai attribute yaitu **name**, **size**, **multiple**(diizinkan banyak pilihan). Element ini harus berada di dalam element FORM.

Sintaks:

```
<select  
    name="name"  
    size="number"  
    multiple >  
.....  
</select>
```

d. ELEMENT OPTION

Element OPTION mendefinisikan opsi pilihan pada menu SELECT. Element ini mempunyai attribute **selected**, dan **value**. Attribute selected opsi terpilih dan attribute value berisikan nilai element OPTION.

Sintaks:

```
<option  
    selected  
    value="number" >  
.....  
</option>
```

e. ELEMENT TEXTAREA

Element TEXTAREA berfungsi sebagai input kontrol form untuk memasukkan teks lebih dari satu baris. Element ini mempunyai attribute yaitu **name**, **cols**, **rows**. Attribute name mendefinisikan nama input

kontrol form element textarea, attribute cols mendefinisikan jumlah kolom textarea yang terlihat, dan attribute rows mendefinisikan jumlah baris textarea yang terlihat. Element ini harus berada di dalam element FORM

Sintaks:

```
<textarea  
    name="name"  
    cols="number"  
    rows="number" >  
.....  
</textarea>
```

Soal Latihan :

Gunakan teks editor misalkan "**Notepad**" untuk menyunting dan menyimpan script latihan di bawah ini. Untuk melihat hasilnya bukalah file tersebut dengan menggunakan web browser atau gunakan editor yang telah tersedia pada modul ini dengan mengklik **menu Editor**.

Latihan 1:

Buat form dengan input kontrol form seperti text, checkbox, radio, reset, submit, seperti tampilan di bawah ini:

Form Data Mahasiswa

Apakah kamu Mahasiswa Politeknik Aceh

Program studi :

- Teknik Komputer
- Teknik Elektronika
- Teknik Mekatronika

Latihan 2:

Dari latihan 1 tambahkan menu select seperti gambar di bawah ini:

Form Data Mahasiswa

Apakah kamu Mahasiswa Politeknik Aceh

Program studi :

- Teknik Komputer
- Teknik Elektronika
- Teknik Mekatronika

Asal daerah kamu

PRAKTIKUM VIII PENDAHULUAN

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami struktur dasar dari javascript

2. Pengantar

Javascript diperkenalkan pertama kali oleh **Netscape** pada tahun 1995. Pada awalnya bahasa ini dinamakan "*LiveScript*" yang berfungsi sebagai bahasa sederhana untuk browser Netscape Navigator 2. Pada masa itu bahasa ini banyak di kritik karena kurang aman, pengembangannya yang terkesan burn burn dan tidak ada pesan kesalahan yang di tampilkan setiap kali kita membuat kesalahan pada saat menyusun suatu program. Kemudian sejalan dengan sedang giatnya kerjasama antara **Netscape** dan **Sun** (pengembang bahasa pemrograman "*Java*") pada masa itu, maka Netscape memberikan nama "*JavaScript*" kepada bahasa tersebut pada tanggal 4 desember 1995. Pada saat yang bersamaan **Microsoft** sendiri mencoba untuk mengadaptasikan teknologi ini yang mereka sebut sebagai "*Jscript*" di browser Internet Explorer 3.

Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengijjinkan pengekseskusion perintah perintah di sisi user, yang artinya di sisi browser bukan di sisi server web.

Javascript bergantung kepada browser(navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip skrip dan Javascript dan tentu saja terselip di dalam dokumen HTML. Javascript juga tidak memerlukan kompilator atau penterjemah khusus untuk menjalankannya (pada kenyataannya kompilator Javascript sendiri sudah termasuk di dalam browser tersebut). Lain halnya dengan bahasa "Java" (dengan mana JavaScript selalu di banding bandingkan) yang memerlukan kompilator khusus untuk menterjemahkannya di sisi user/klien.

2.1. Keperluan JavaScript

Untuk mempelajari pemrograman Java Script, ada dua piranti yang diperlukan, yaitu:

a. Teks Editor

Digunakan untuk menuliskan kode-kode Java Script, teks editor yang dapat digunakan antara lain notepad dan ultra edit.

b. Web Browser

Digunakan untuk menampilkan halaman web yang mengandung kode-kode Java Script. Web browser yang digunakan harus mendukung Java Script.

2.2. Penulisan JavaScript

Kode Java Script dituliskan pada file HTML. Terdapat dua cara untuk menuliskan kode-kode Java Script agar dapat ditampilkan pada halaman HTML, yaitu

a. Javascript ditulis pada file yang sama

Untuk penulisan dengan cara ini, perintah yang digunakan adalah

```
<SCRIPT LANGUAGE= "JavaScript" >program java scrip disini</SCRIPT>.
```

Perintah tersebut biasanya diletakkan :

1. Bagian Head
2. Bagian Body (jarang digunakan).

```
<HTML> <HEAD><TITLE></TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
```

```
kode javascript disini
```

```
</SCRIPT>
```

```
<BODY>
```

```
kode HTML disini
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

3. Simpan dengan nama Filename.html

b. Javascript ditulis pada file terpisah

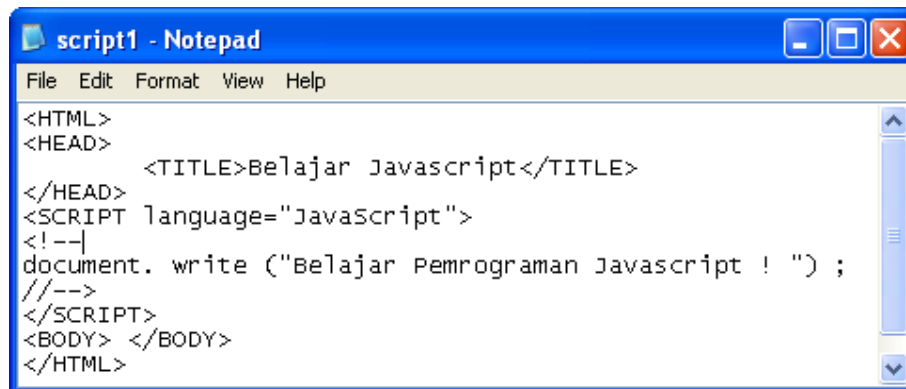
Kode Javascript bisa juga kita buat dalam file terpisah dengan tujuan agar dokumen HTML isinya tidak terlalu panjang. Atribut yang digunakan adalah:

```
<SCRIPT SRC= "namafile.js"> ...</SCRIPT>
```

Diantara tag <SCRIPT> dan <SCRIPT> tidak diperlukan lagi kode Javascriptnya karena sudah dibuat dalam file terpisah. File yang mengandung kode Javascript berekstensi .js

2.3. Program pertama JavaScript

Pada bagian ini kita akan membuat program dengan menggunakan Javascript. Program ini akan menampilkan teks " Belajar Pemrograman Javascript"



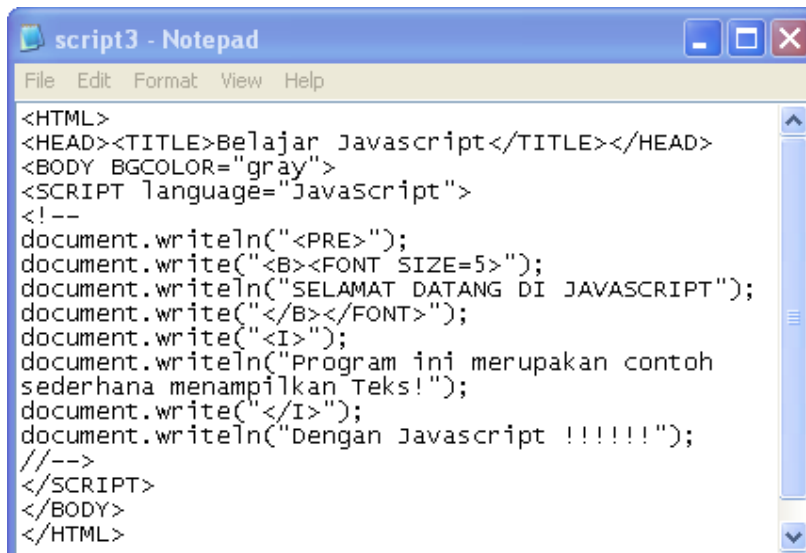
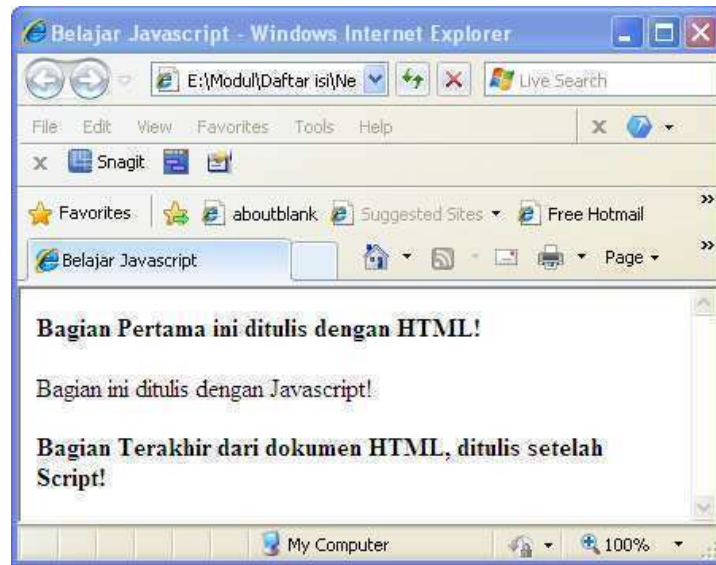
```
script1 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Belajar Javascript</TITLE>
</HEAD>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--|
document. write ("Belajar Pemrograman Javascript ! ") ;
//-->
</SCRIPT>
<BODY> </BODY>
</HTML>
```



Berikut diberikan beberapa contoh program sederhana dengan menggunakan Javascript :

A screenshot of a Notepad window titled "script2 - Notepad". The menu bar includes "File", "Edit", "Format", "View", and "Help". The text area contains the following code:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Belajar Javascript</TITLE>
</HEAD><BODY>
<B>Bagian Pertama ini ditulis dengan HTML!</B>
<P>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--
document.write("Bagian ini ditulis dengan Javascript!");
//-->
</SCRIPT>
<P>
<B>Bagian Terakhir dari dokumen HTML, ditulis setelah
Script!</B>
</BODY>
</HTML>
```



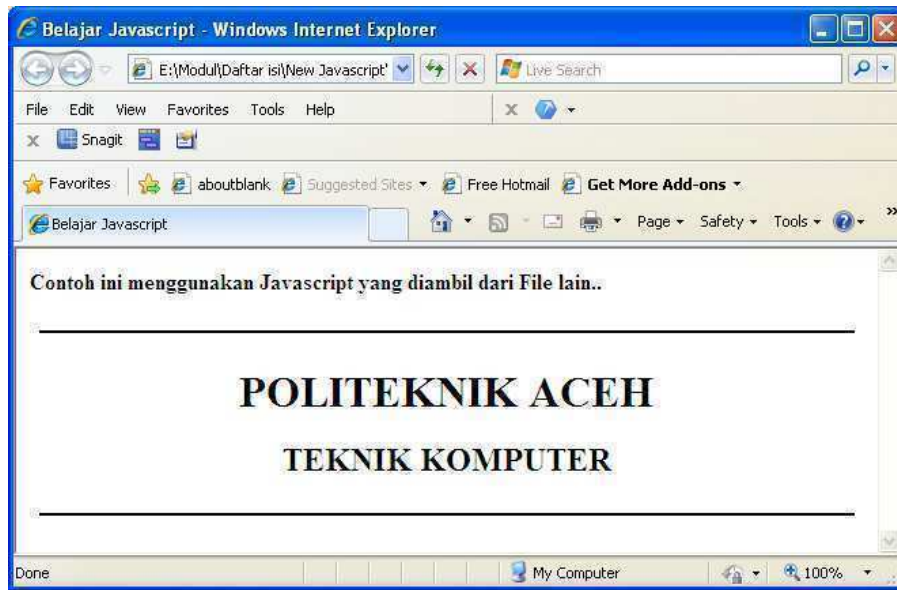
File isi.js

```
document.writeln("<CENTER>");
document.writeln("<HR WIDTH=600 COLOR=Black>");
document.writeln("<H1>POLITEKNIK ACEH</H1>");
document.writeln("<H2>TEKNIK KOMPUTER<H2>");
document.writeln("<HR WIDTH=600 COLOR=Black>");
document .writeln("</CENTER>");
```

File HTML

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Belajar Javascript</TITLE>
</HEAD> <HTML>
<BODY>
<B>Contoh ini menggunakan Javascript yang diambil dari File lain..</B><P>
<SCRIPT language="JavaScript" SRC="javascript/isi.js"></SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Note : untuk penyimpanan *isi.js* sediakan 1 folder khusus script untuk javascript supaya memudahkan anda untuk mengatur file.



2.4. Komentar

Sama seperti bahasa pemrograman lain. Javascript juga menyediakan fasilitas untuk menuliskan komentar, komentar ini berguna bila nantinya anda atau orang lain membaca program. Pemberian komentar dalam Javascript dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menuliskan komentar setelah tanda garis miring dua kali, contoh :

```
//ini komentar
```

atau

```
/*ini juga komentar */
```

PRAKTIKUM IX VARIABEL JAVASCRIPT

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Variabel yang ada pada javascript

2. Variabel dalam javascript

Variabel adalah empat dimana kita menyimpan nilai-nilai atau informasi-informasi pada JavaScript. Variabel yang dideklarasikan dapat di isi dengan nilai apa saja. Dalam JavaScript pendeklarasian sebuah variabel sifatnya opsional, artinya anda boleh mendeklarasikan atau tidak hal tersebut tidak menjadi masalah. Jika anda memberi nilai pada variabel, maka dalam JavaScript dianggap bahwa anda telah mendeklarasikan variabel tersebut.

Aturan penamaan variabel :

- Harus diawali dengan karakter (huruf atau baris bawah)
- Tidak boleh menggunakan spasi
- Huruf Kapital dan kecil memiliki arti yang berbeda
- Tidak boleh menggunakan kata-kata yang merupakan perintah dalam JavaScript.

Deklarasi Variabel

Var nama_variabel = nilai

Atau

Nama variabel = nilai

Contoh :

```
var nama;                Nama = "Cut Tari"
var nama = "Luna Maya"   X = 1980;
var X = 1986;            Y = 08123123212
var Y;
```

2.1. Type Data

Tidak seperti bahasa pemrograman lainnya, JavaScript tidak memiliki tipe data secara eksplisit. Hal ini dapat dilihat dan beberapa contoh variabel diatas. Anda mendeklarasikan variabel tapi tidak menentukan tipenya. Meskipun JavaScript tidak memiliki tipe data secara eksplisit. JavaScript mempunyai tipe data implisit. Terdapat empat macam tipe data implisit yang dimiliki oleh JavaScript yaitu :

- Numerik, seperti : 2137612236, 1000, 45, 3.146789 dsb
- String, seperti : "Hallo", "April", "Jl. Pango Raya", "Banda Aceh" dsb
- Boolean, bernilai true atau false
- Null, variabel yang tidak diinisialisasi

2.2. Type Numeric

Pada dasarnya JavaScript hanya mengenal dua macam tipe numerik, yaitu bilangan bulat (integer) dan bilangan pecahan(real/float). Untuk bilangan bulat, kita dapat merepresentasikan dengan basis desimal, oktal atau heksadesimal.

Contoh :

```
var A = 100;
```

```
var B = 0x2F;
```

untuk pendeklarasian tipe bilangan real, dapat menggunakan tanda titik atau notasi ilmiah (notasi E).

Contoh :

```
var a = 3.14533567;
```

```
var b = 1.23456E+3;
```

2.3. Type String

Untuk mendeklarasikan tipe string dapat dilakukan dengan cara menuliskan string diantara tanda petik tunggal (') atau tanda petik ganda (")

Contoh :

```
var str ='Contoh deklarasi string';
```

```
var str1 = "cara ini juga bisa untuk menulis string";
```

2.4. Type Boolean

Tipe boolean hanya mempunyai nilai True atau False. Tipe ini biasanya digunakan untuk mengecek suatu kondisi atau keadaan.

Contoh :

```
var X = (Y > 90);
```

contoh diatas menunjukkan bahwa jika Y lebih besar dan 90 maka X akan bernilai True.

2.5. Type Null

Tipe Null digunakan untuk merepresentasikan variabel yang tidak diberi nilai awal (inisialisasi).

2.6. Operator

Operator pada JavaScript terbagi menjadi enam, yaitu :

- Aritmatika
- Pemberian nilai (Assign)
- Pemanipulasian bit (bitwise)
- Perbandingan
- Logika
- String

a) Operator Aritmatika

Digunakan untuk operan beripe numerik. Ada dua macam operator aritmatik, yaitu operator numerik tunggal dan operator aritmatik biner. Perbedaan kedua operator terletak pada jumlah operan yang harus dioperasikan.

Operator	Tunggal/Biner	Keterangan
+	Biner	Penjumlahan
-	Biner	Pengurangan
*	Biner	Perkalian
/	Biner	Pembagian
%	Biner	Modulus
-	Tunggal	Negasi

++	Tunggal	Penambahan dengan satu
--	Tunggal	Pengurangan dengan satu

b) Operator pemberian nilai

Digunakan untuk memberikan nilai ke suatu operan atau mengubah nilai suatu operan.

Operator	keterangan	Contoh	Ekuivalen
=	Sama dengan	X=Y	
+=	Ditambah dengan	X+=Y	X=X+Y
-=	Dikurangi dengan	X-=Y	X=X-Y
=	Dikali dengan	X=Y	X=X*Y
/=	Dibagi dengan	X/=Y	X=X/Y
%=	Modulus dengan	X%=Y	X=X%Y
&=	Bit AND dengan	X&Y	X=X&Y
=	Bit OR	X =Y	X=X Y

c) Operator manipulasi bit

Operasi ini berhubungan dengan pemanipulasian bit pada operan bertipe bilangan bulat.

Operator	Keterangan
&	Bit AND
	Bit OR
^	Bit XOR
~	Bit NOT
<<	Geser ke kiri
>>	Geser ke Kanan
>>>	Geser ke kanan dengan diisi nol

Contoh :

var A = 12; // A = 1100b

var B = 10; // B = 1010b

var C=A &B

maka akan dihasilkan bilangan seperti berikut :

1100b

1010b AND

1000b

```
var A = 12;
```

```
var C = A<< 2 var D = A >> 1
```

maka variabel C akan bernilai 48(0011 0000b)

variabel D akan bernilai 6 (0110b)

d) Operator perbandingan

Digunakan untuk membandingkan dua buah operan. Operan yang dikenal operator ini dapat bertipe string, numerik, maupun ekspresi lain.

Operator	Keterangan
=	Sama dengan
!=	Tidak sama dengan
>	Lebih besar
<	Lebih Kecil
>=	Lebih besar atau sama dengan
<=	Lebih kecil atau sama dengan

e) Operator logika

Digunakan untuk mengoperasikan operan yang bertipe boolean.

Operator	Keterangan
&&	Operator logika AND
	Operator Logika OR
!	Operator logika NOT

Contoh :

```
var A = true;
```

```
var B = false;
```

```
var C = A && B; //menghasilkan false var D=A||B; // false
```

```
var E = !A; //false
```

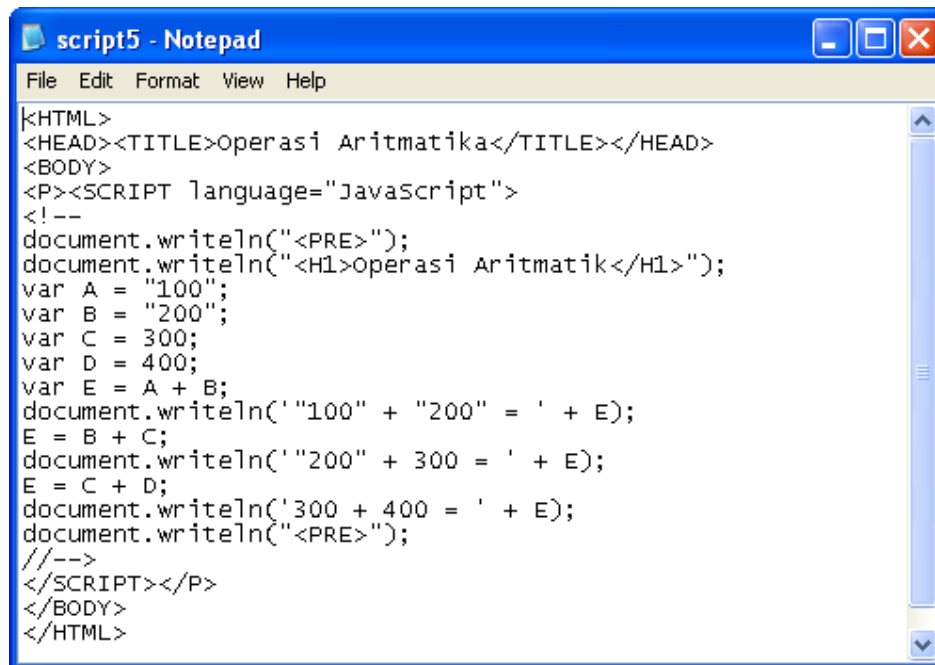
f) Operator string

Selain operator perbandingan, operator string pada JavaScript juga mengenal satu operator lagi yang bernama PENGGABUNGAN. Operator ini digunakan untuk menggabungkan beberapa string menjadi sebuah string yang lebih panjang.

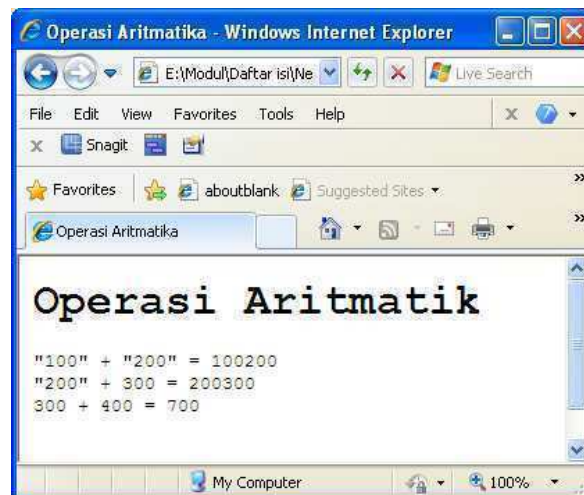
Contoh :

```
nama = "Java" + "Script";
```

akan menghasilkan "JavaScript" pada variabel nama



```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Operasi Aritmatika</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P><SCRIPT language="JavaScript">
<!--
document.writeln("<PRE>");
document.writeln("<H1>Operasi Aritmatik</H1>");
var A = "100";
var B = "200";
var C = 300;
var D = 400;
var E = A + B;
document.writeln('"100" + "200" = ' + E);
E = B + C;
document.writeln('"200" + 300 = ' + E);
E = C + D;
document.writeln('300 + 400 = ' + E);
document.writeln("<PRE>");
//-->
</SCRIPT></P>
</BODY>
</HTML>
```



Memasukkan Data

Untuk memasukkan data dari keyboard dapat dilakukan dengan menggunakan perintah input.

```
script6 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Memasukkan Bilangan</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P><SCRIPT language="JavaScript">
<!--
function jumlah()
{
var bill = parseFloat(document.fform.bilangan1.value);
if (isNaN (bill)) bill=0.0;
var bil2 = parseFloat(document.fform.bilangan2.value);
if (isNaN (bil2)) bil2=0.0;
var hasil = bill + bil2;
alert ("Hasil Penjumlahan = " + hasil);
}
//-->
</SCRIPT>
</P> <FORM NAME ="fform">
<H1><BR>Memasukkan Data Lewat keyboard</H1>
<PRE>
Bilangan Pertama :<input type="text" size="11"
name="bilangan1"> <br><br>
Bilangan Kedua :<input type="text" size="11"
name="bilangan2">
</PRE>
<P>
<INPUT TYPE="button" value="Jumlahkan" onclick="jumlah()">
<INPUT TYPE="reset" value="Ulang">
</FORM>
```



PRAKTIKUM X OBJECT JAVASCRIPT

1. Tujuan

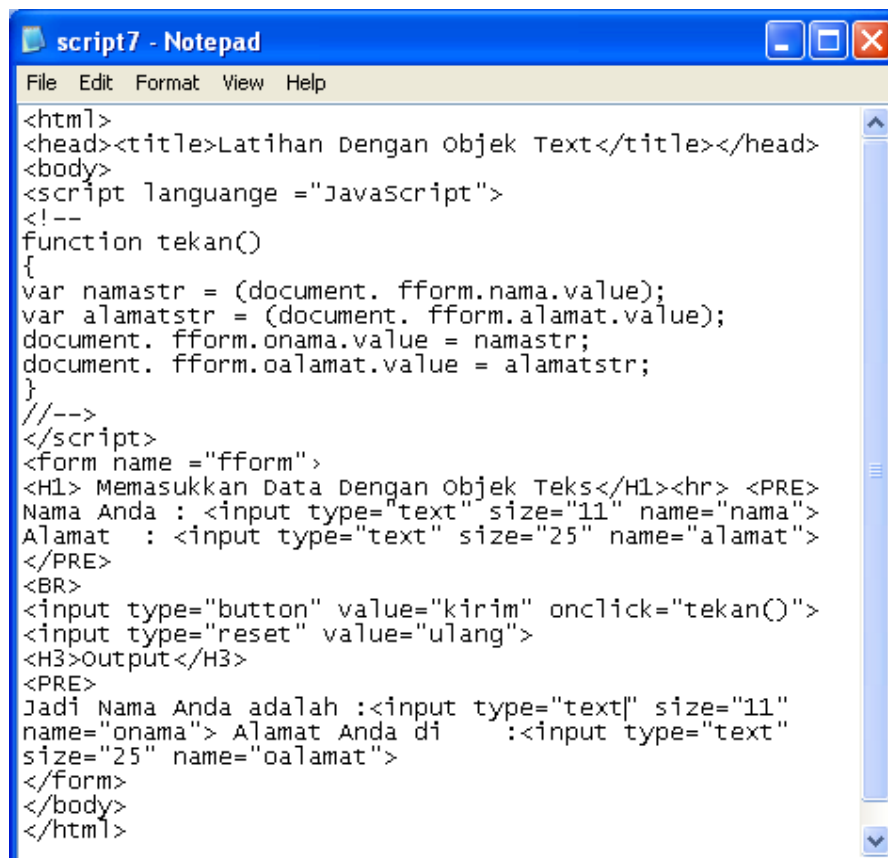
Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Object – object yang ada pada javascript

2. Object untuk memasukkan data

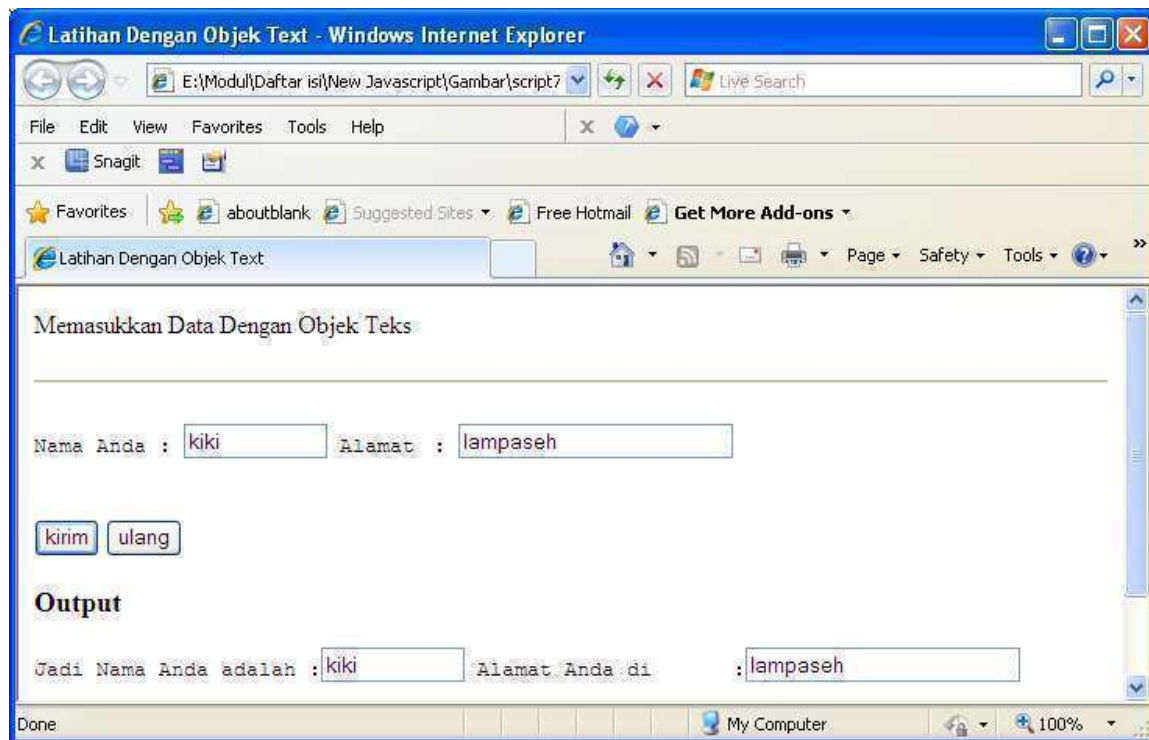
Terdapat beberapa objek yang dapat digunakan untuk memasukkan data. Objek - objek tersebut biasanya terdapat dalam suatu form. Adapun objek-objek tersebut meliputi Objek Text, Objek Radio, Objek Checkbox, Objek Textarea, dan Objek Select.

2.1. Object Text

Untuk menginputkan data kita dapat menggunakan komponen/objek text. Contoh penggunaannya dapat kita lihat pada contoh berikut :



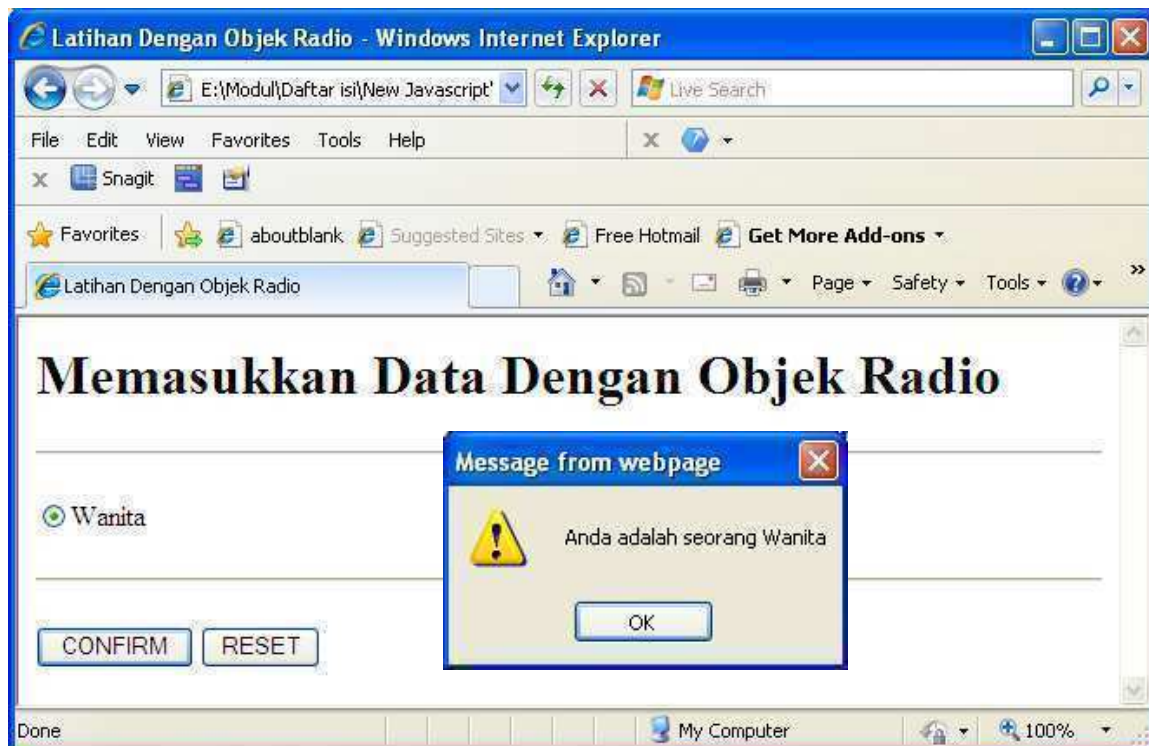
```
script7 - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head><title>Latihan Dengan Objek Text</title></head>
<body>
<script language = "JavaScript">
<!--
function tekan()
{
var namastr = (document. fform.nama.value);
var alamatstr = (document. fform.alamat.value);
document. fform.onama.value = namastr;
document. fform.oalamat.value = alamatstr;
}
//-->
</script>
<form name = "fform">
<H1> Memasukkan Data Dengan Objek Teks</H1><hr> <PRE>
Nama Anda : <input type="text" size="11" name="nama">
Alamat : <input type="text" size="25" name="alamat">
</PRE>
<BR>
<input type="button" value="kirim" onclick="tekan()">
<input type="reset" value="ulang">
<H3>Output</H3>
<PRE>
Jadi Nama Anda adalah :<input type="text" size="11"
name="onama"> Alamat Anda di :<input type="text"
size="25" name="oalamat">
</form>
</body>
</html>
```



2.2. Object Radio

Objek radio adalah komponen yang digunakan untuk melakukan suatu pemilihan data. Karena selalu berupa Array, untuk mengakses satu tombol radio digunakan `radio[indeks]`. Disamping itu objek radio juga mempunyai nilai `True` jika dipilih dan `False` jika tidak. Untuk memilih suatu objek radio menggunakan properti `Checked`.

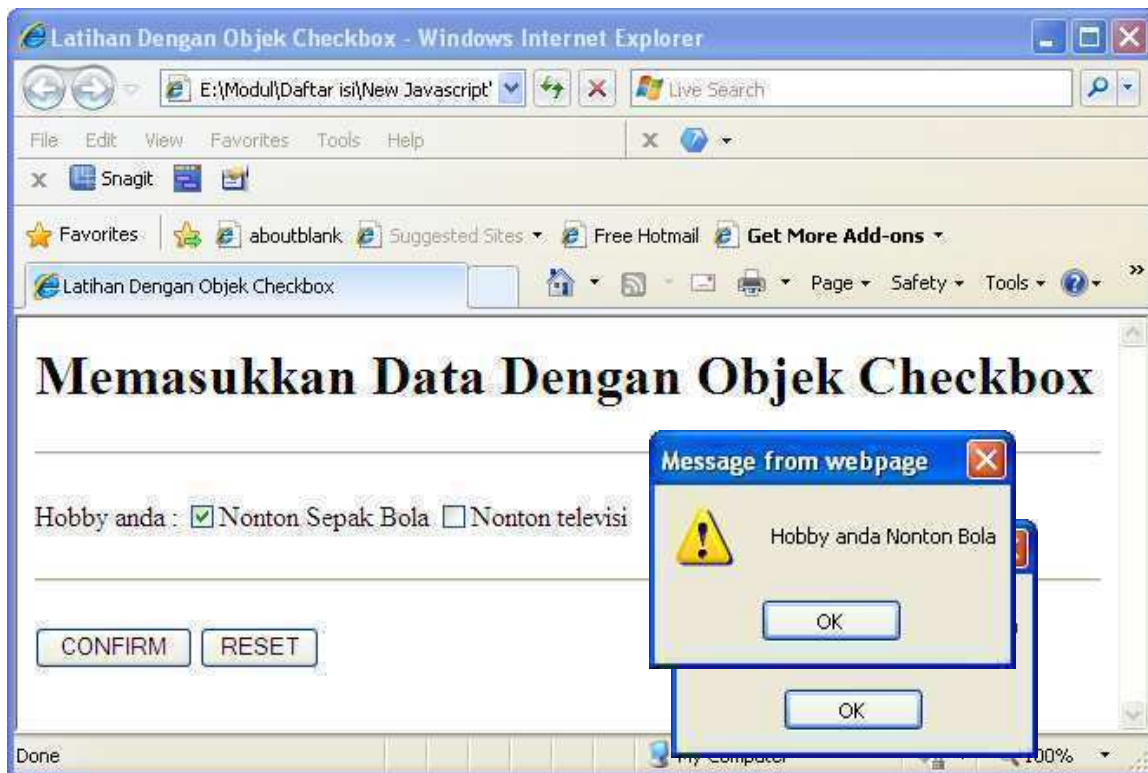
```
script8 - Notepad
File Edit Format View Help
<head><title>Latihan dengan Objek Radio</title></head>
<body>
<script language = "JavaScript">
<!--|
function radio_box(form)
{
  var ket = "";
  if (form.wanita.checked == true)
  {
    ket = "wanita";
  }
  else
  {
    ket = "Pria";
  }
  alert('Anda adalah seorang ' +ket);
}
//-->
</script>
<form>
<H1> Memasukkan Data dengan Objek Radio</H1><hr>
<p><input type="radio" value="wanita"
name="wanita">wanita</p>
<hr>
<p><input type="button" value="CONFIRM"
onclick="radio_box(this.form)">
<input type="reset" value="RESET"></p>
</form>
</body>
</html>
```



2.3. Object Checkbox

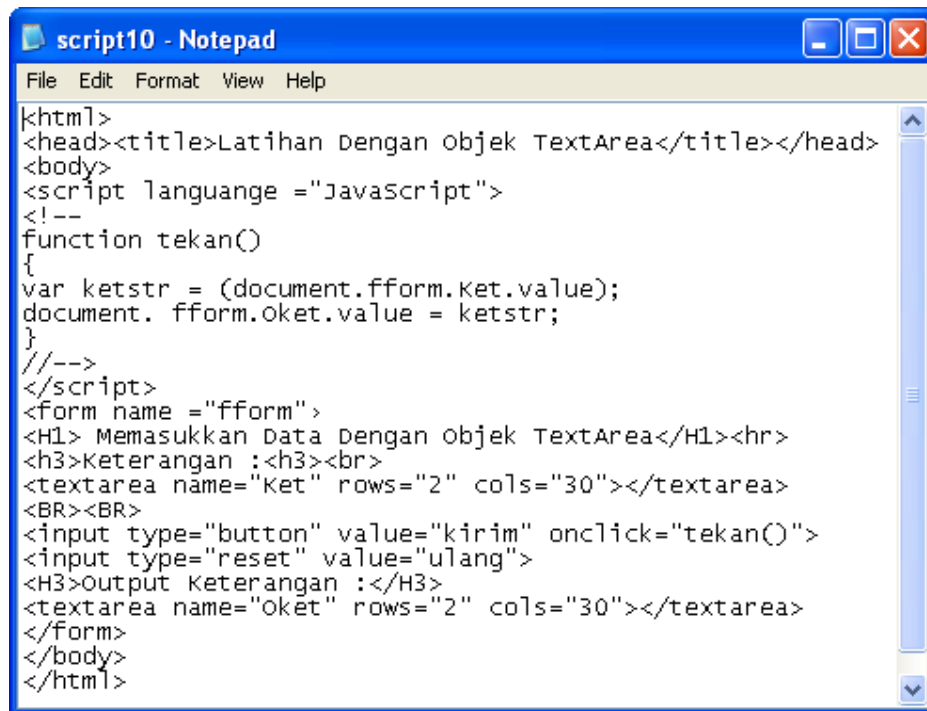
Objek checkbox menyimpan informasi tentang elemen form yang berupa kotak cek. Penggunaannya hampir sama seperti objek radio.

```
script9 - Notepad
File Edit Format View Help
<body>
<script language = "JavaScript">
<!--
function radio_box(form)
{
var ket = "";
var ket1 = "";
    if (form.bola.checked == true)
    {
        ket = "Nonton Bola";
    }
    if (form.tv.checked == true)
    {
        ket1 = "Nonton TV";
    }
    alert('Hobby anda ' +ket+' '+ket1);
}
//-->
</script>
<form>
<h1> Memasukkan Data Dengan Objek Checkbox</h1><hr>
<p>Hobby anda :
<input type="checkbox" value="ON" name="bola">Nonton Sepak Bola
<input type="checkbox" value="ON" name="tv">Nonton televisi</p>
<hr>
<p>
<input type="button" value="CONFIRM"
onclick="radio_box(this.form)">
<input type="reset" value="RESET"></p>
</form>
</body>
</html>
```



2.4. Object TextArea

Objek textarea menyimpan informasi tentang elemen form yang berupa kotak teks dengan banyak baris.

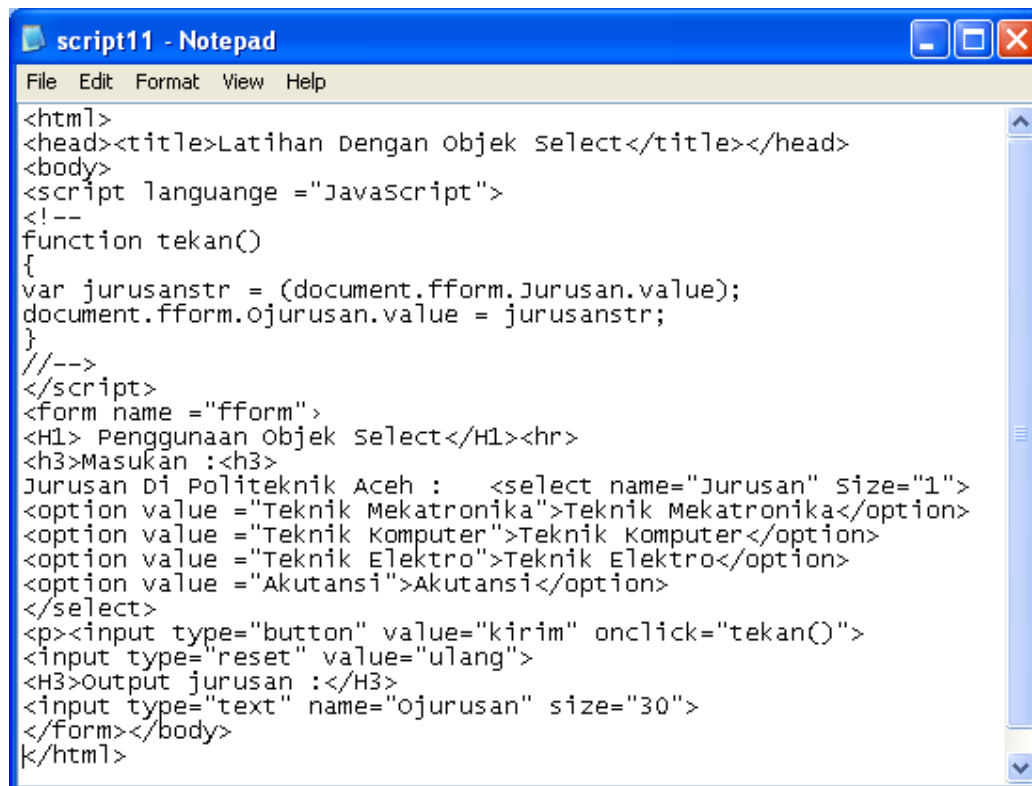


```
script10 - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head><title>Latihan Dengan Objek TextArea</title></head>
<body>
<script language = "JavaScript">
<!--
function tekan()
{
var ketstr = (document.fform.ket.value);
document. fform.oket.value = ketstr;
}
//-->
</script>
<form name = "fform">
<H1> Memasukkan Data Dengan Objek TextArea</H1><hr>
<h3>keterangan :</h3><br>
<textarea name="ket" rows="2" cols="30"></textarea>
<BR><BR>
<input type="button" value="kirim" onclick="tekan()">
<input type="reset" value="ulang">
<H3>Output keterangan :</H3>
<textarea name="oket" rows="2" cols="30"></textarea>
</form>
</body>
</html>
```



2.5. Object Select

Objek Select menyimpan informasi tentang elemen form yang berupa kotak daftar. Objek select berguna apabila di dalam form terdapat banyak pilihan yang telas mempunyai nilai tertentu.



```
script11 - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head><title>Latihan Dengan objek select</title></head>
<body>
<script language ="JavaScript">
<!--
function tekan()
{
var jurusanstr = (document.fform.jurusan.value);
document.fform.ojurusan.value = jurusanstr;
}
//-->
</script>
<form name ="fform" >
<h1> Penggunaan objek select</h1><hr>
<h3>Masukan :</h3>
Jurusan Di Politeknik Aceh : <select name="Jurusan" size="1">
<option value ="Teknik Mekatronika">Teknik Mekatronika</option>
<option value ="Teknik Komputer">Teknik Komputer</option>
<option value ="Teknik Elektro">Teknik Elektro</option>
<option value ="Akutansi">Akutansi</option>
</select>
<p><input type="button" value="kirim" onclick="tekan()">
<input type="reset" value="ulang">
<h3>Output jurusan :</h3>
<input type="text" name="ojurusan" size="30">
</form></body>
</html>
```



PRAKTIKUM XI PERCABANGAN

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Percabangan yang ada pada javascript

2. Percabangan

Untuk membuat suatu halaman yang dinamis dan interaktif, perancang halaman Web membutuhkan perintah-perintah yang dapat mengatur aliran dari informasi. Berdasarkan hasil komputasi yang telah dilakukan, JavaScript akan membuat keputusan jalur mana yang akan dieksekusi. Pada dasarnya dalam JavaScript terdapat dua macam pernyataan percabangan yaitu if .else dan switch.

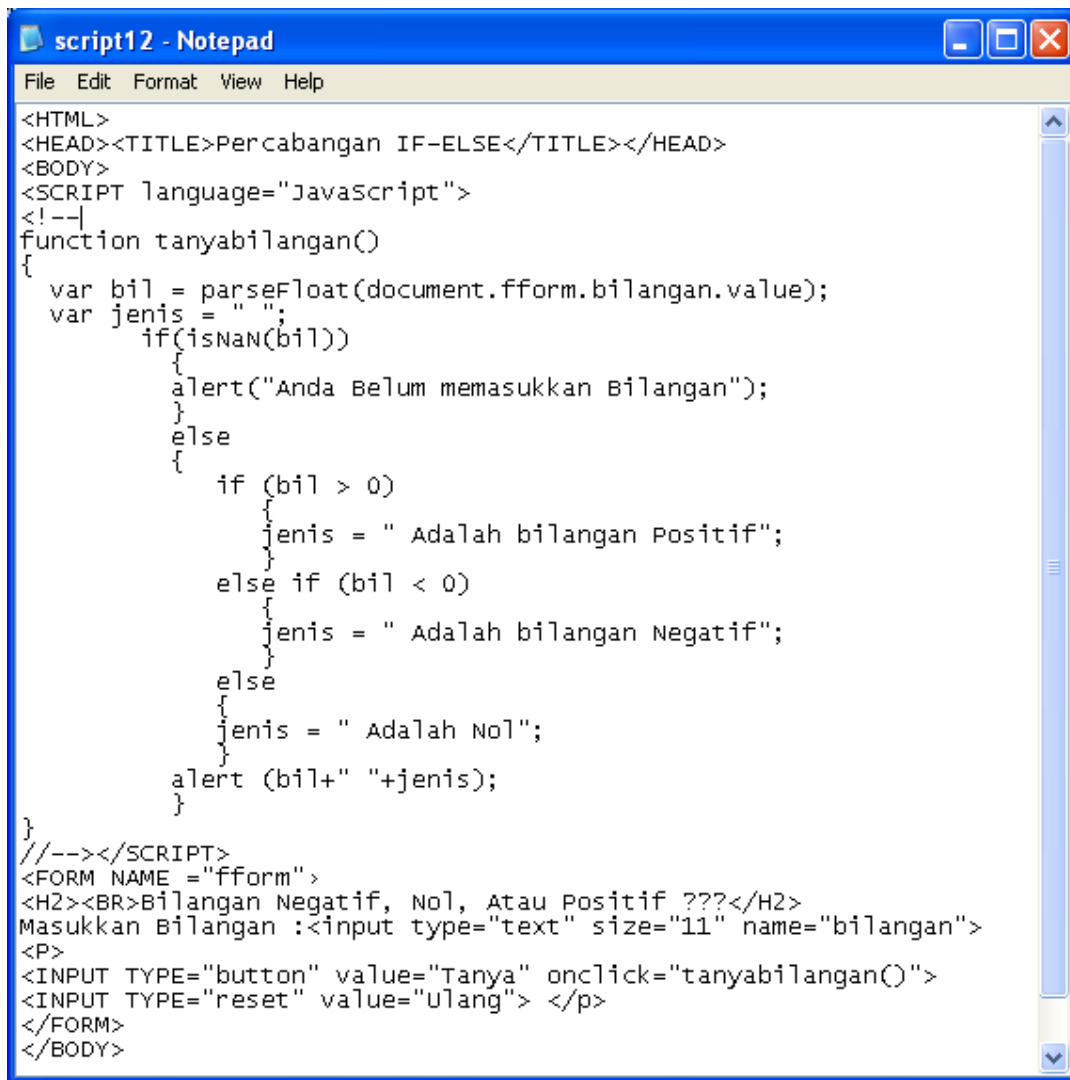
2.1. If..Else

Pernyataan ini digunakan untuk menguji sebuah kondisi dan kemudian mengeksekusi pernyataan tertentu bila kondisi tersebut terpenuhi, dan mengeksekusi pernyataan lain bila kondisi tersebut tidak terpenuhi.

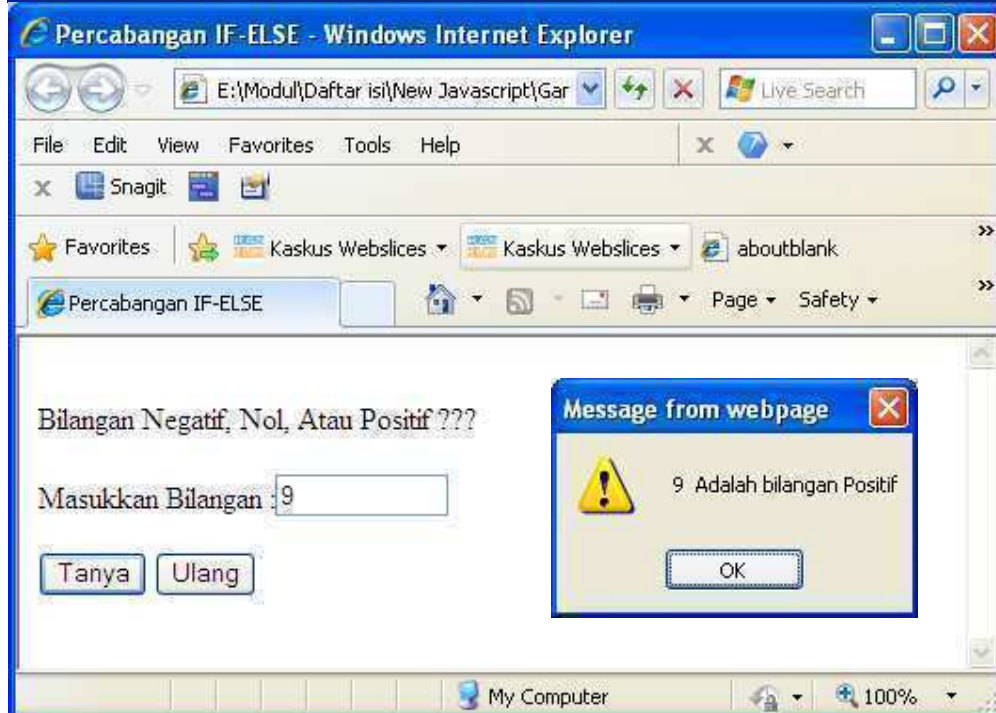
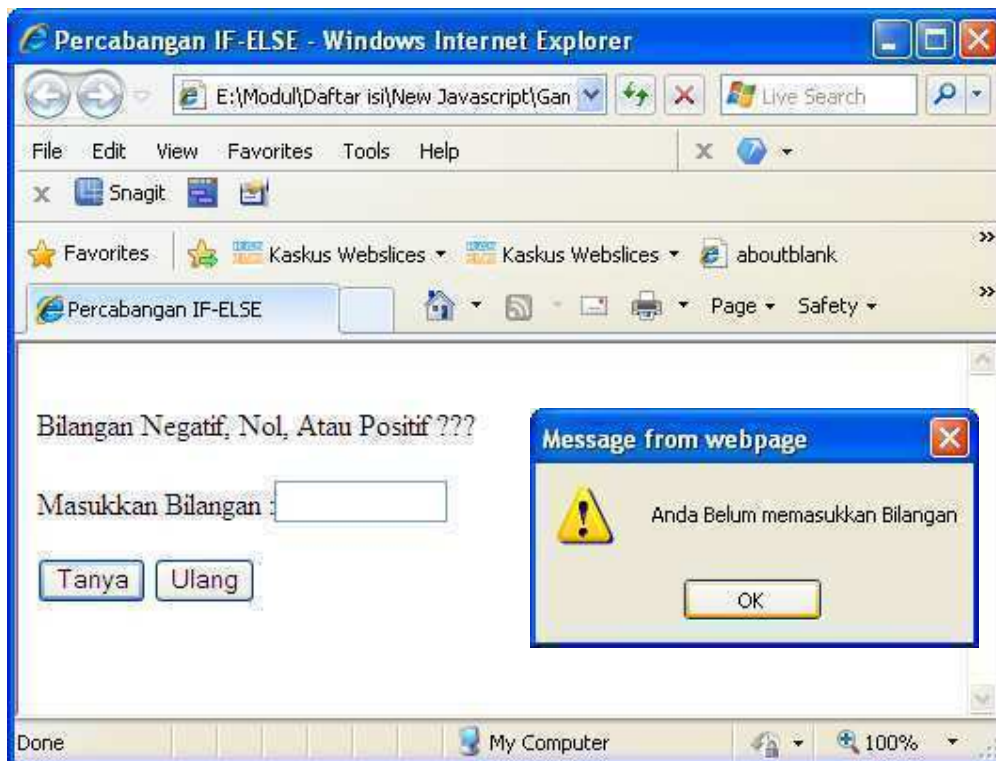
```
if (kondisi)
{
//pernyataan1 dieksekusi
//bila kondisi terpenuhi
}
else
{
//pernyataan2 dieksekusi
//bila kondisi tidak terpenuhi
}
```

kondisi adalah ekspresi JavaScript yang mana hasil evaluasinya memiliki nilai Boolean true atau false Untuk kasus yang melibatkan lebih banyak kondisi, maka kita dapat meletakkan pernyataan if lain setelah else

```
if (kondisi1)
{
//pernyataan1 dieksekusi
//bila kondisi1 terpenuhi
}
else if (kondisi2)
{
//pernyataan2 dieksekusi
//bila kondisi1 tidak terpenuhi
}
else
{
//pernyataan3 dieksekusi
//bila kondisi2 tidak terpenuhi
}
```



```
script12 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Percabangan IF-ELSE</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--|
function tanyabilangan()
{
  var bil = parseFloat(document.fform.bilangan.value);
  var jenis = "";
  if(isNaN(bil))
  {
    alert("Anda Belum memasukkan Bilangan");
  }
  else
  {
    if (bil > 0)
    {
      jenis = " Adalah bilangan Positif";
    }
    else if (bil < 0)
    {
      jenis = " Adalah bilangan Negatif";
    }
    else
    {
      jenis = " Adalah Nol";
    }
    alert (bil+" "+jenis);
  }
}
//--></SCRIPT>
<FORM NAME ="fform" >
<H2><BR>Bilangan Negatif, Nol, Atau Positif ???</H2>
Masukkan Bilangan :<input type="text" size="11" name="bilangan">
<P>
<INPUT TYPE="button" value="Tanya" onclick="tanyabilangan()">
<INPUT TYPE="reset" value="Ulang"> </p>
</FORM>
</BODY>
```



2.2. Contoh Kasus

Perusahaan Travel "Bintang Jatuh" mempunyai armada dengan tujuan :

Tujuan	Harga Tiket
Medan	120000
Sigli	30000
Bireun	40000

Apabila seorang pemesan sudah menjadi anggota/member Travel Bintang Jatuh maka akan mendapatkan diskon 10 %.

Subtotal : Harga Tiket x Jumlah Tiket

Diskon : $0.10 \times$ Subtotal

Total : Subtotal – Diskon

Buat Program dengan menggunakan Javascript untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan ketentuan sebagai berikut :

Input : Nama pemesan

Tujuan

Jumlah Tiket

Member

Output : Harga tiket

Sub Total

Diskon

Total bayar

```

script13 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Percabangan IF-ELSE 2</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--
function hitungtotal()
{
  var nama = (document. fform.inama.value);
  var tujuan = (document. fform.itujuan.value);
  var jumlahtiket = parseFloat(document. fform.ijumlah.value);
  var ht = 0.0;
  var sub = 0.0;
  var diskon =0.0;
  var total =0.0;
  if (tujuan=="Medan")
  {
    ht =120000;
  }
  else if (tujuan=="Sigli")
  {
    ht =30000;
  }
  else
  {
    ht =40000;
  }
  sub = jumlahtiket*ht;
  if (document. fform.imember.checked==true)
  {
    diskon =0.10 * sub;
  }
  else
  {
    diskon=0.0;
  }
  total = sub-diskon;
  document. fform.otiket.value=eval(ht); document. fform.osub.value=eval(sub);

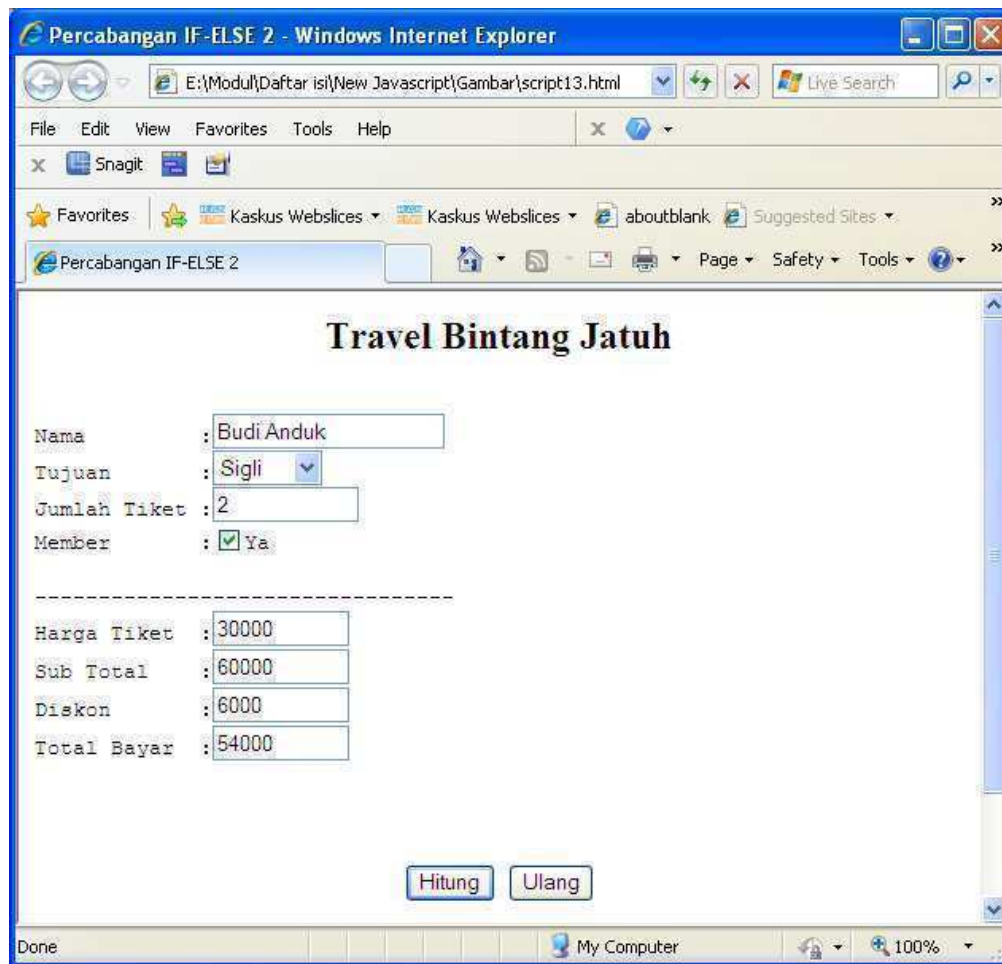
  document. fform.odiskon.value=eval(diskon); document. fform.ototal.value=eval(total);
  // gunakan untuk mengecek !!! alert (total);
}
//--></SCRIPT>

```

```

<FORM NAME = "fform" >
<table border="1" align="center"width="70%">
<tr>
<td width="1000" colspan="2"><H2 ALIGN="center">Travel Bintang Jatuh</H2></td>
</tr>
<tr>
<td width="50%"><PRE>
Nama      :<input type="text" size="20" name="inama">
Tujuan    :<select name="itujuan" size=1>
<option value="Medan">Medan</option>
<option value="Sigli">Sigli</option>
<option value="Bireun">Bireun</option>
</select>
Jumlah Tiket :<input type="text" size="11" name="ijumlah">
Member      :<input type="checkbox" name="imember">Ya</td></pre>
<td width="50%"><pre>
-----
Harga Tiket :<input type="text" size="10" name="otiket">
Sub Total   :<input type="text" size="10" name="osub">
Diskon      :<input type="text" size="10" name="odiskon">
Total Bayar :<input type="text" size="10" name="ototal"></td></pre> </tr>
<tr>
<td width="1000" colspan="2">
<center>
<INPUT TYPE="button" value="Hitung" onclick="hitungtotal()"> <INPUT TYPE="reset"
value="Ulang">
</center></td>
</tr>
</table> </FORM> </BODY> </HTML>

```



The screenshot shows a web browser window titled "Percabangan IF-ELSE 2 - Windows Internet Explorer". The address bar shows the file path: "E:\Modul\Daftar isi\New Javascript\Gambar\script13.html". The browser's menu bar includes "File", "Edit", "View", "Favorites", "Tools", and "Help". The address bar contains "Percabangan IF-ELSE 2". The main content area displays a form titled "Travel Bintang Jatuh".

The form contains the following fields and values:

- Nama : Budi Anduk
- Tujuan : Sigli
- Jumlah Tiket : 2
- Member : Ya

Below the form, there is a table of calculations:

Harga Tiket	: 30000
Sub Total	: 60000
Diskon	: 6000
Total Bayar	: 54000

At the bottom of the form, there are two buttons: "Hitung" and "Ulang".

2.3. Percabangan Majemuk

Percabangan majemuk adalah suatu percabangan yang dapat melibatkan lebih dari 1 kondisi di dalam percabangannya. Biasanya percabangan seperti ini menggunakan operator tambahan seperti AND, OR dan sebagainya.

```

script14 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Percabangan IF-ELSE 3</TITLE></HEAD> <BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--
function hitungip()
{
var quis = parseFloat(document.fform.iquis.value);
var tugas = parseFloat(document.fform.itugas.value); var uts = parseFloat(document.fform.iuts.value);
var uas = parseFloat(document.fform.ivas.value);
var ip = "";
var ket = "";
var na = (0.10*quis)+(0.20*tugas)+(0.30*uts)+(0.40*uas);
if ((na > 80) && (na <=100))
{
ip = "A";
ket="Lulus dengan sangat Baik";
}
else if ((na > 68) && (na <=80))
{
ip = "B";
ket="Lulus dengan Baik";
}
else if ((na > 55) && (na <=68))
{
ip = "C";
ket="Lulus dengan Cukup";
}
else if ((na > 38) && (na <=55))
{
ip = "D";
ket="Lulus dengan kurang";
}
else
{
ip = "E";
ket="Tidak Lulus";
}
document.fform.oip.value=ip;
document.fform.oket.value=ket;
// gunakan untuk mengecek alert (ip+" "+na);
}
//--></SCRIPT>

```

```

<FORM NAME ="fform">
<table border="1" width="100%" ALIGN="center" >
<tr>
<td width="100%" colspan="4"><H2 ALIGN="center">Menghitung Indeks Prestasi</H2></td>
</tr>
<tr>
<td width="25%">Quis (10%) :<input type="text" size="10" name="iquis"> </td>
<td width="25%">Tugas (20%) :<input type="text" size="10" name="itugas"> </td>
<td width="25%">UTS (30%) : <input type="text" size="10" name="iuts"> </td>
<td width="25%">UAS (40%) :<input type="text" size="10" name="ivas"> </td>
</tr>
<tr>
<td width="100%" colspan="4"><P Align="center">
<INPUT TYPE="button" value="Hitung" onclick="hitungip()">
<INPUT TYPE="reset" value="Ulang"> </p></td>
</tr>
<tr>
<td width="100%" colspan="4" align="center">
Indeks Prestasi :<input type="text" size="5" name="oip"> Keterangan :<input type="text" size="25"
name="oket"></td>
</tr>
</table> </FORM> </BODY> </HTML>

```



2.4. Switch

Selain menggunakan if..else, percabangan juga dapat ditangani dengan perintah switch. Dengan kata lain pernyataan switch digunakan untuk menyederhanakan pernyataan if..else yang terlalu banyak.

```
script15 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Percabangan Switch</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--
function tanyabulan()
{
var bulan = parseFloat(document.fform.ibulan.value);
var namabulan="";
switch (bulan)
{
case 1 : namabulan="Bulan ke 1 adalah = Januari";break;
case 2 : namabulan="Bulan ke 2 adalah = Februari";break;
case 3 : namabulan="Bulan ke 3 adalah = Maret";break;
case 4 : namabulan="Bulan ke 4 adalah = April";break;
case 5 : namabulan="Bulan ke 5 adalah = Mei";break;
case 6 : namabulan="Bulan ke 6 adalah = Juni";break;
case 7 : namabulan="Bulan ke 7 adalah = Juli";break;
case 8 : namabulan="Bulan ke 8 adalah = Agustus";break;
case 9 : namabulan="Bulan ke 9 adalah = September";break;
case 10 : namabulan="Bulan ke 10 adalah = Oktober";break;
case 11 : namabulan="Bulan ke 11 adalah = November";break;
case 12 : namabulan="Bulan ke 12 adalah = Desember";break;
default : namabulan="Anda salah mengisi";
}
}
alert(namabulan);
}
//--></SCRIPT>
<FORM NAME ="fform">
<H2>Penggunaan Percabangan Switch</H2><HR>
<PRE>
Masukkan Nomor Bulan [1-12] :<input type="text" size="2" name="ibulan">
<INPUT TYPE="button" value="Hitung" onclick="tanyabulan()"><INPUT
TYPE="reset" value="Ulang">
</PRE> </FORM> </BODY> </HTML>
```



PRAKTIKUM XII PERULANGAN

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami beberapa metode perulangan pada javascript

2. Perulangan

Untuk mengulang kejadian beberapa kali maka kita membutuhkan proses perulangan. Pada JavaScript dikenal beberapa metode/cara perulangan.

2.1. Perulangan For

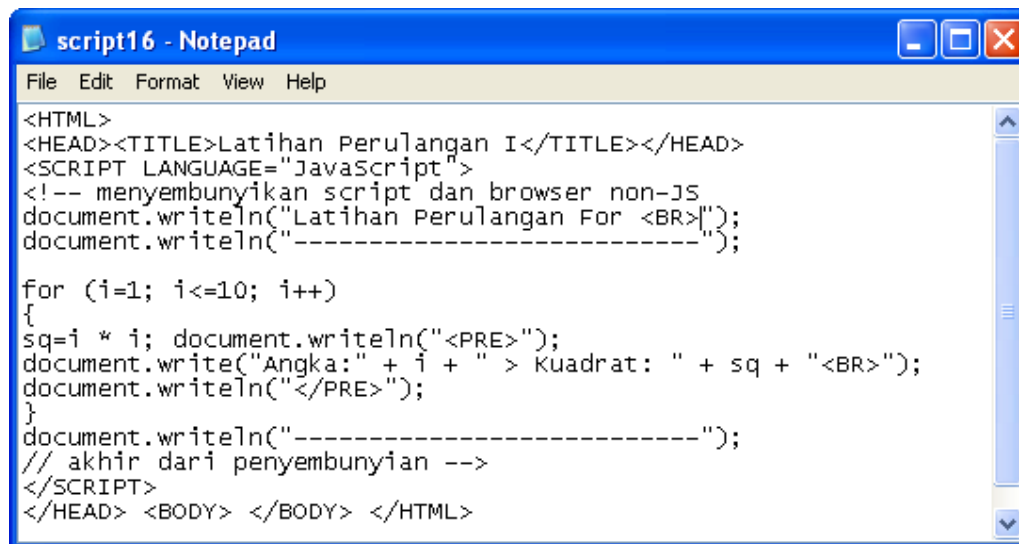
Digunakan untuk mengeksekusi pernyataan-pernyataan beberapa kali. Perulangan For paling sering dipakai, jika anda sudah tahu akhir dan perulangan tersebut. . Perintah for mengulang suatu loop sampai kondisi menghasilkan evaluasi true atau loop keluar dengan perintah break .

Contoh:

```
for (nilai awal;kondisi;penambahan)
{
ulang pernyataan ini;
}
```

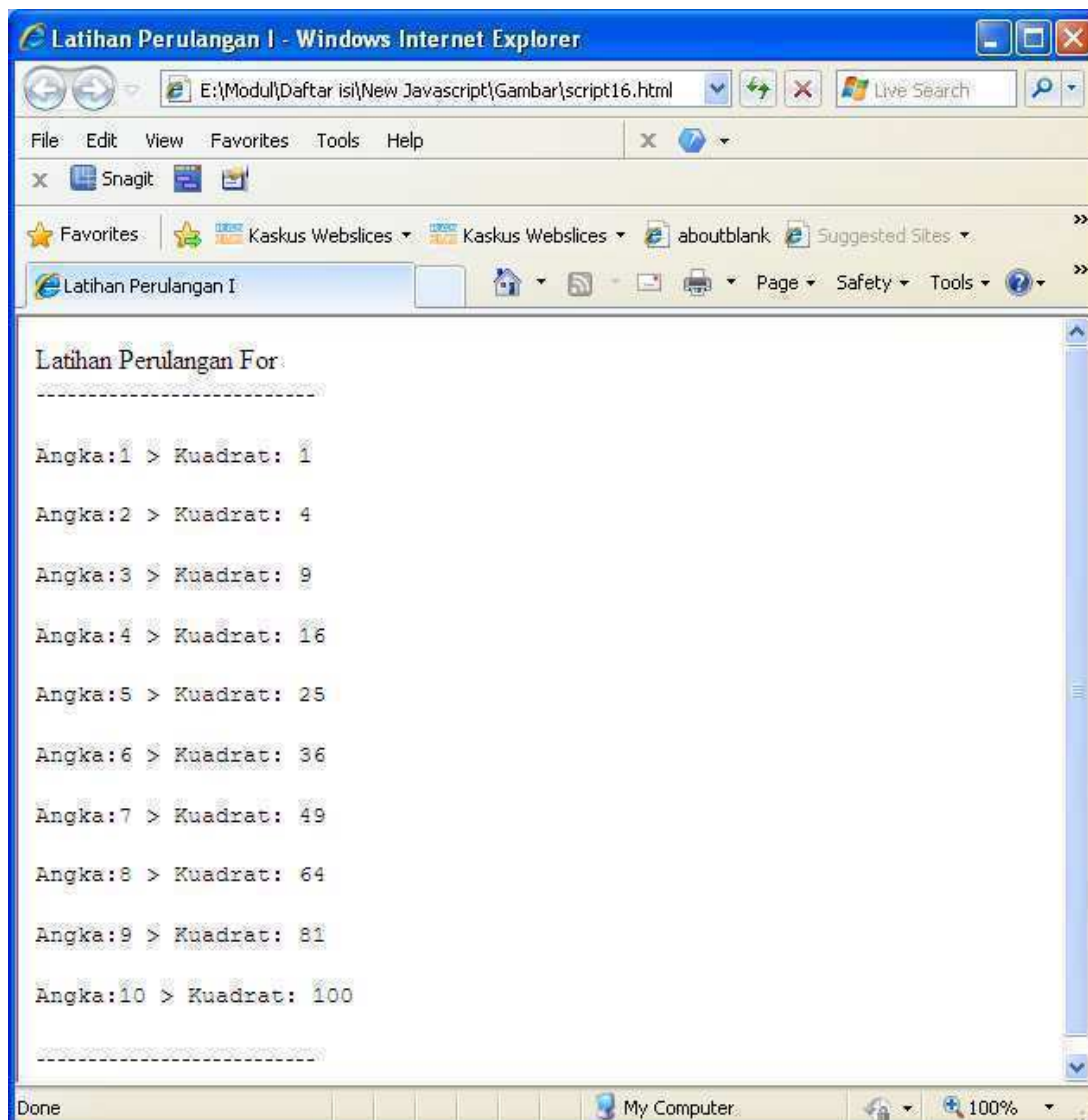
Contoh dalam program :

```
For(x=1;x<=10;x++)
{
document.writeln("Belajar JavaScript Yuuuuu..");
}
```



```
script16 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Latihan Perulangan I</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan script dan browser non-JS
document.writeln("Latihan Perulangan For <BR>");
document.writeln("-----");

for (i=1; i<=10; i++)
{
sq=i * i; document.writeln("<PRE>");
document.write("Angka:" + i + " > Kuadrat: " + sq + "<BR>");
document.writeln("</PRE>");
}
document.writeln("-----");
// akhir dari menyembunyikan -->
</SCRIPT>
</HEAD> <BODY> </BODY> </HTML>
```



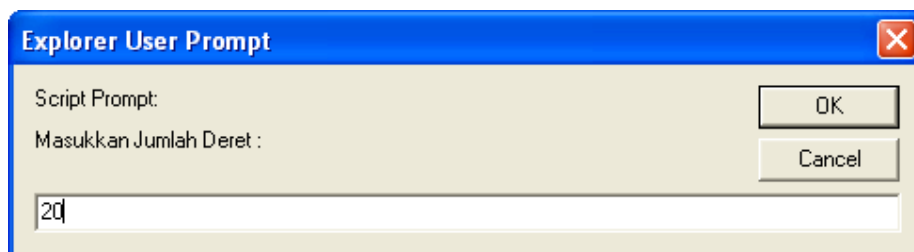
2.2. Perulangan While

Perulangan lain yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan perintah While. Perintah while digunakan untuk perulangan yang tidak diketahui berapa kali proses perulangannya. Perintah while terus mengulangi loop selama kondisi memiliki nilai true. Syntax untuk perintah while adalah sebagai berikut :

```
while (kondisi)
{
ulang pernyataan ini;
}
```



```
script17 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<HEAD><TITLE>Latihan Perulangan II</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan script dan browser non-JS
var deret=prompt('Masukkan Jumlah Deret :','');
document.writeln("<H2>Latihan Perulangan while</H2>");
document.writeln("-----" );
document.writeln("<BR>");
var jml = 0.0;
var angka = 1;
while (angka<=deret)
{
jml= jml+angka;
angka++
}
document.writeln("<BR>");
document.writeln("Jumlah Deret dari 1 sampai "+deret+" adalah =
"+jml);
document.writeln("<BR>");
document.writeln("-----" );
// akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY></BODY></HTML>
```

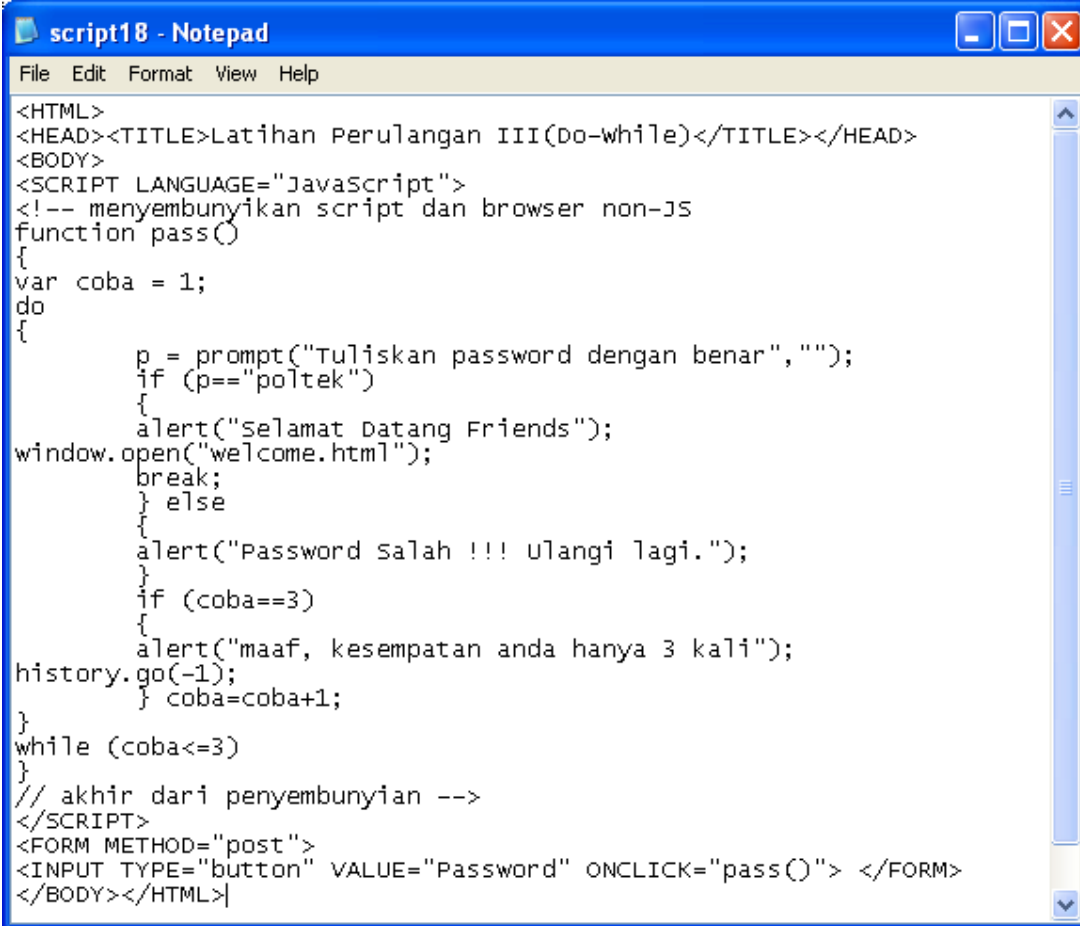




2.3. Perulangan Do While

Perulangan ini hampir sama seperti while, digunakan apabila kita belum tahu berapa kali perulangan harus dilakukan. Bedanya pernyataan do..while pengujiannya dilakukan di akhir pernyataan.

```
Do
{
//pernyataan1 dieksekusi
}
while (kondisi);
```

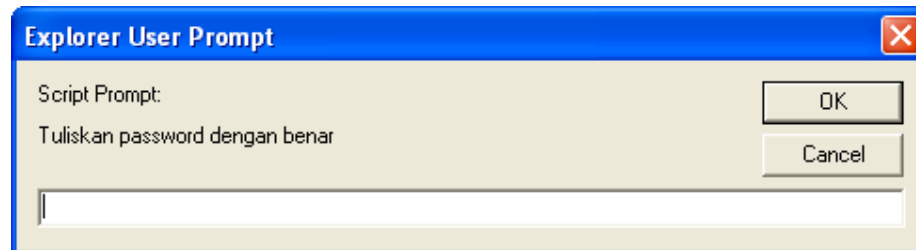


```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Latihan Perulangan III(Do-while)</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan script dan browser non-JS
function pass()
{
var coba = 1;
do
{
    p = prompt("Tuliskan password dengan benar","");
    if (p=="poltek")
    {
        alert("selamat Datang Friends");
        window.open("welcome.html");
        break;
    } else
    {
        alert("Password salah !!! ulangi lagi.");
    }
    if (coba==3)
    {
        alert("maaf, kesempatan anda hanya 3 kali");
        history.go(-1);
    } coba=coba+1;
}
while (coba<=3)
}
// akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
<FORM METHOD="post">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Password" ONCLICK="pass()"> </FORM>
</BODY></HTML>
```

1. Tampilan Awal



2. Prompt password



3. Alert jika terjadi kesalahan password



4. Alert apabila telah terjadi 3 kali kesalahan penginputan password



5. Alert apabila password benar



6. Halaman Utama (welcome.html)



PRAKTIKUM XIII

OBJECT JAVASCRIPT (2)

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami beberapa object Array, Date dan Math pada javascript

2. Object Array

Array adalah suatu variable yang dapat memuat beberapa nilai secara berurutan atau seri. Artinya variable yang dideklarasikan sebagai array isinya tidak satu. Berikut adalah pendeklarasian untuk array.

```
nama = new Array(3)
```

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa variabel nama memiliki 3 elemen. Ketiga elemen tersebut akan memiliki nilai masing-masing 0, 1, 2. Nilai pertama = 0. Untuk mengisikan ketiga elemen tersebut kita dapat melakukan dengan cara :

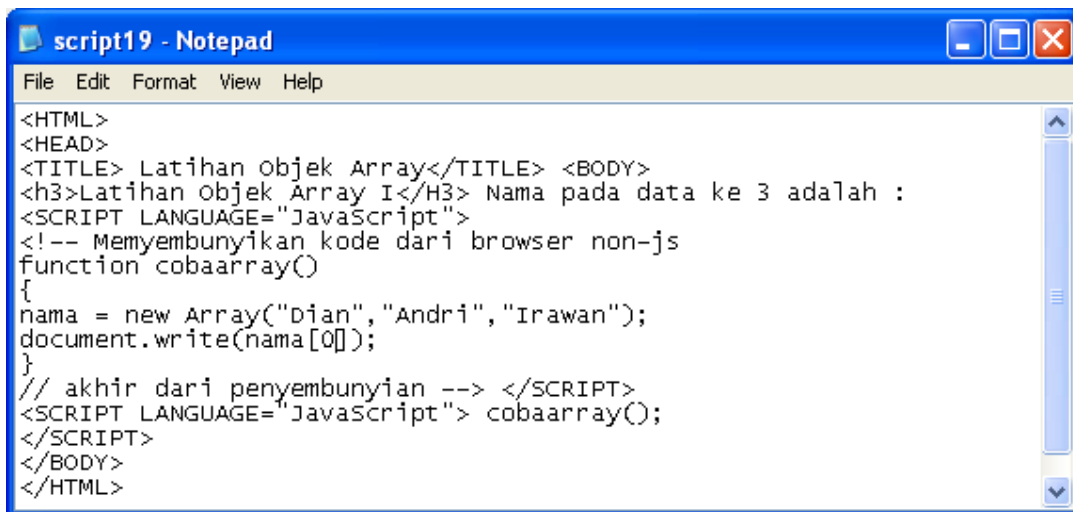
```
nama[0] ="Dian"  
nama[1] ="Andri"  
nama [2] ="Irawan"
```

Selain cara diatas kita juga bisa mendeklarasikan array sekaligus dengan mengisikan elemen-elemennya.

```
nama = new Array("Dian","Andri","Irawan")
```

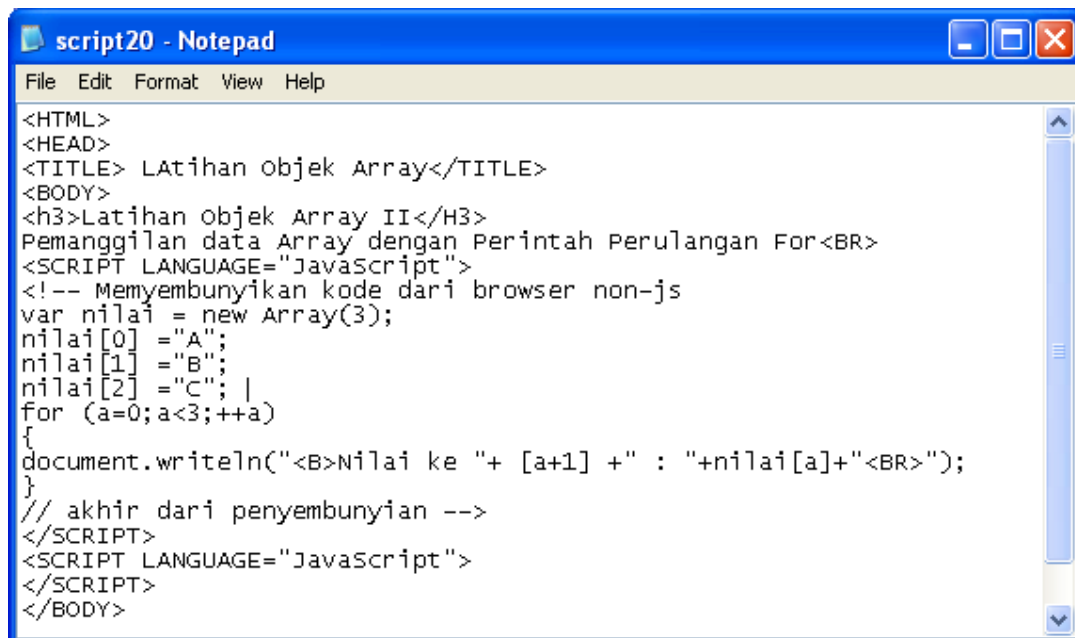
Maka hasilnya seperti dibawah ini :

```
nama yang ke 1 [0] isinya adalah "Dian"  
nama yang ke 2 [1] isinya adalah "Andri"  
nama yang ke 3 [2] isinya adalah "Irawan"
```

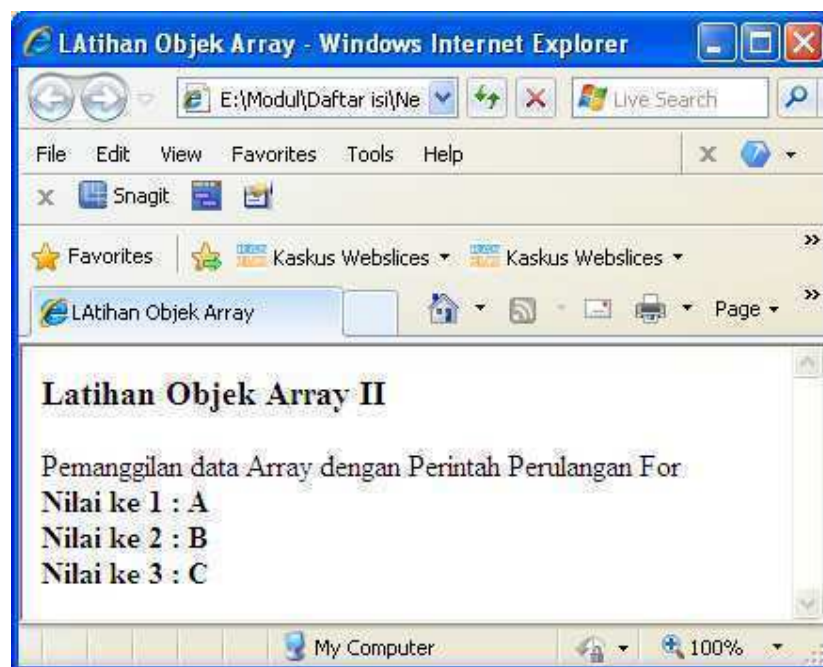


```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Latihan Objek Array</TITLE> <BODY>
<h3>Latihan Objek Array I</H3> Nama pada data ke 3 adalah :
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan kode dari browser non-js
function cobaarray()
{
nama = new Array("Dian","Andri","Irawan");
document.write(nama[0]);
}
// akhir dari penyembunyian --> </SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> cobaarray();
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```





```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Latihan Objek Array</TITLE>
<BODY>
<h3>Latihan Objek Array II</H3>
Pemanggilan data Array dengan Perintah Perulangan For<BR>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan kode dari browser non-js
var nilai = new Array(3);
nilai[0] = "A";
nilai[1] = "B";
nilai[2] = "C";
for (a=0;a<3;++a)
{
document.writeln("<B>Nilai ke "+ [a+1] +" : "+nilai[a]+"<BR>");
}
// akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
</SCRIPT>
</BODY>
```



2.1. Object Tanggal (Date)

Objek ini digunakan untuk memanipulasi tanggal dan waktu pada JavaScript. Untuk pendeklarasiannya adalah sebagai berikut :

```
lama = new Date()
```

pernyataan diatas menyatakan bahwa variabel lama mengandung unsur tanggal dan waktu.

Metode – metode untuk object date

Metode	Kegunaan
getDate()	Menghasilkan tanggal (integer) mulai 1 – 31.
getDay()	Menghasilkan hari(integer) mulai 0-6. Minggu = 0, Senin = 1,.....
getMonth()	Menghasilkan bulan(integer) mulai 0-11. Januari=0, Feb=1,..
getFullYear()	Menampilkan tahun menjadi 4 digit
getHours()	Menghasilkan jam mulai 0-23
getMinutes()	Menghasilkan menit mulai 0-59
getSeconds()	Menghasilkan detik mulai 0-59

```

script21 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML> <HEAD> <TITLE> Latihan Objek Date</TITLE>
<BODY bgcolor="lightblue">
<h3 align="center">Latihan Objek Date/Tanggal</H3>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan kode dari browser non-js
var hari = new
Array("Senin", "Selasa", "Rabu", "Kamis", "Jumat", "Sabtu", "Minggu");
var bulan = new
Array("Januari", "Februari", "Maret", "April", "Mei", "Juni", "Juli", "Agustus", "
September", "Oktober", "November", "Desember");
var t = new Date();
var hari_ini=hari[t.getDay()-1];
var tanggal=t.getDate();
var bulan_ini=bulan[t.getMonth()];
var tahun=t.getFullYear(); var jam =t.getHours();
var menit=t.getMinutes();
var detik =t.getSeconds();
document.write("<font size=5 face=tahoma>");
document.write("<b><center>Sekarang adalah hari :"+hari_ini+",tanggal: "+
tanggal +" "+ bulan_ini +" "+tahun);
document.write("<hr width=700>");
document.write("</font>");
document.write("<font size=3 face=tahoma>");|
document.write("<b><center>Jam sekarang "+ jam
+":"+menit+":"+detik);
document.write("</font>");
// akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```



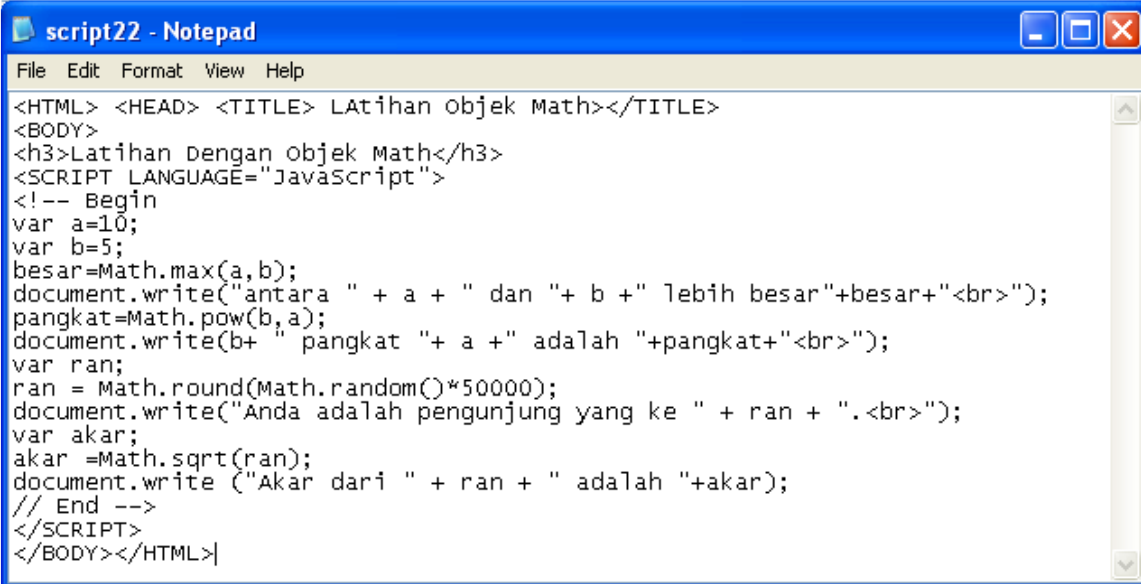
2.2. Object Math

Math digunakan untuk menangani perhitungan matematis yang rumit. Bentuk penulisan :

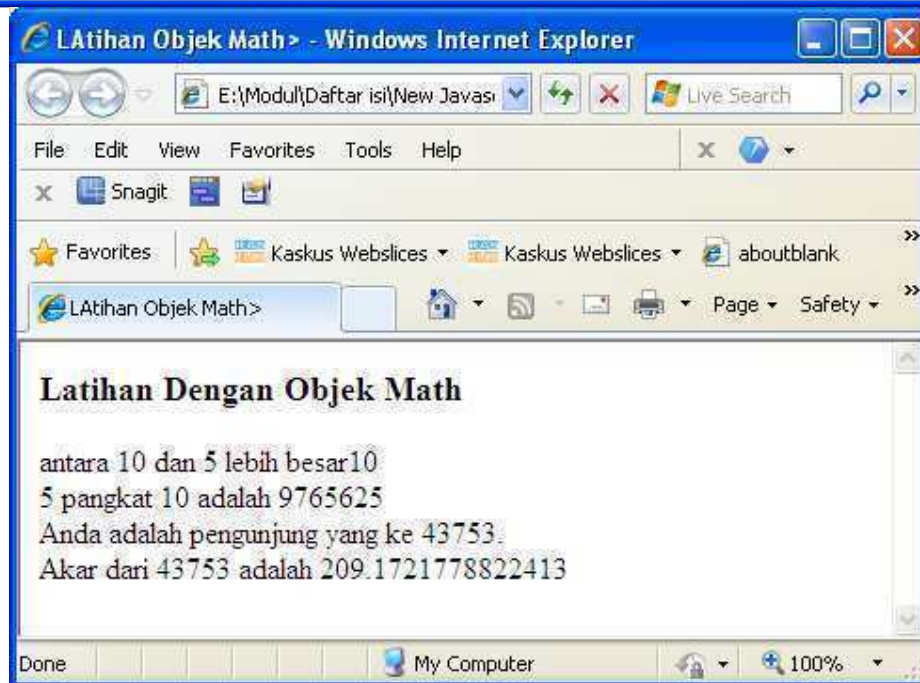
Math.metode(nilai)

Metode Untuk Objek Math

Metode	Keterangan
abs(a)	Nilai absolut dari a
acos(a)	Nilai arc-kosinus dari a
asin(a)	Nilai arc-sinus dari a
atan(a)	Nilai arc-tan dari a
ceil(a)	Membulatkan nilai ke integer di atasnya
cos(a)	Nilai kosinus dari a
exp(a)	Nilai E pangkat a
Log(a)	Nilai logaritma dari a
Max(a,d)	Nilai terbesar dari a dan d
Min(a,d)	Nilai terkecil dari a dan d
Pow(a,d)	Nilai dari a pangkat d
Random(a,d)	Nilai acak antar 0 dan 1
Round(a)	Membulatkan nilai a ke integer terdekat
Sqrt(a)	Nilai akar dari kuadrat a
Sin(a)	Nilai sinus dari a
Tan(a)	Nilai tangen dari a



```
<HTML> <HEAD> <TITLE> Latihan objek Math</TITLE>
<BODY>
<h3>Latihan Dengan Objek Math</h3>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Begin
var a=10;
var b=5;
besar=Math.max(a,b);
document.write("antara " + a + " dan "+ b +" lebih besar"+besar+"<br>");
pangkat=Math.pow(b,a);
document.write(b+ " pangkat "+ a +" adalah "+pangkat+"<br>");
var ran;
ran = Math.round(Math.random()*50000);
document.write("Anda adalah pengunjung yang ke " + ran + ".<br>");
var akar;
akar =Math.sqrt(ran);
document.write ("Akar dari " + ran + " adalah "+akar);
// End -->
</SCRIPT>
</BODY></HTML>
```



PRAKTIKUM XIV OBJECT JAVASCRIPT (3)

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami beberapa object String, Document, dan Windows pada javascript

2. Object String

String adalah suatu objek yang merupakan kumpulan dan elemen karakter-karakter. Dalam Javascript string atau karakter harus diapit dengan tanda petik ganda("") atau tanda petik tunggal.

Contoh pendeklarasian Objek String :

```
Nama = "Luna Maya"
```

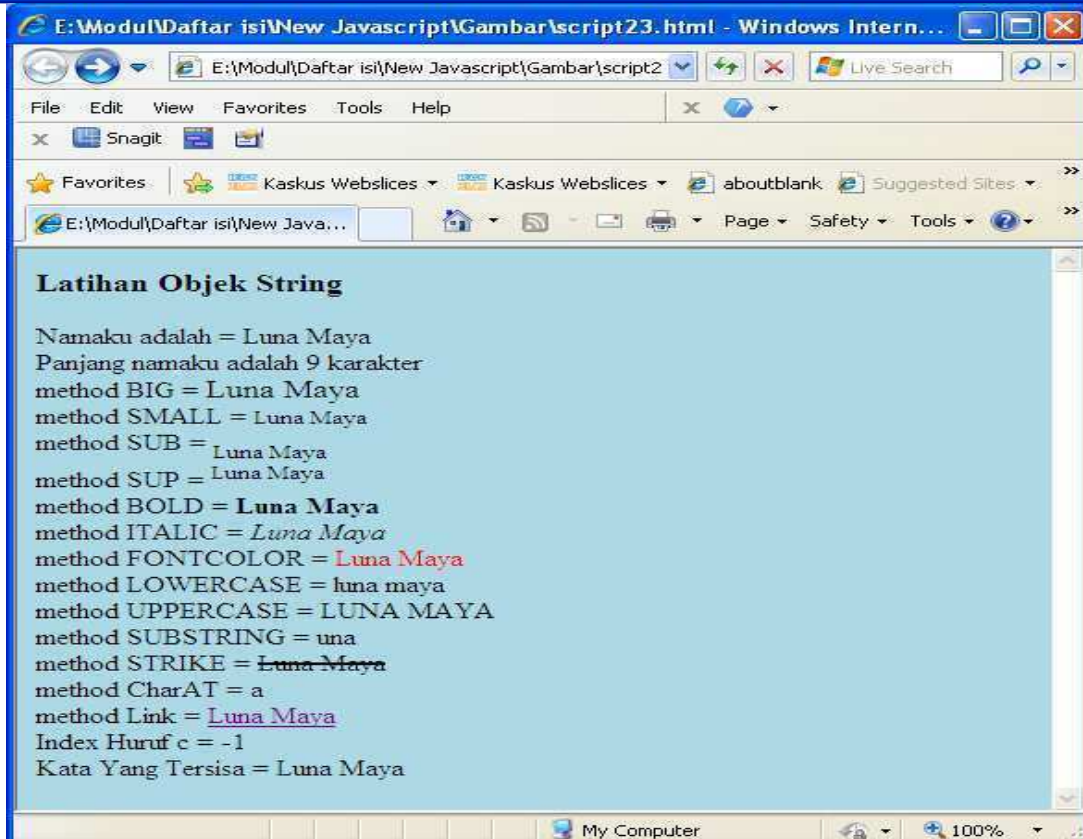
```
Panjang = Nama.length; // Panjang akan berisi 14
```

Length adalah property yang sering digunakan dalam objek string yang digunakan Untuk mengetahui banyaknya karakter dalam suatu string. Objek String juga memiliki method yang dapat digunakan untuk memanipulasi string tersebut. Adapun Method yang dapat digunakan

Method	Fungsi
big()	Tercetak lebih besar
blink()	Efek berkedip aktif pada browser Netscape
bold()	Tercetak tebal
charAt(n)	Mengambil karakter ke —n dan string. Index string dimulai dan 0
fixed()	Tercetak fixed-pitch
fontcolor('warna')	Tercetak sesuai warna yang didefinisikan
indexOf('char')	Mengambil nilai indeks dan suatu karakter
italic()	Tercetak miring
link('url')	Menjadikan string hyperlink
small()	Tercetak lebih kecil
strike()	Tercetak dengan coretan
sub()	Tercetak subscript
substring(a,b)	Mengambil karakter dan posisi a sampai b-1
sup()	Tercetak superscript
toLowerCase()	Tercetak huruf kecil
toUpperCase()	Tercetak huruf besar

split('^')	Menjadikan string diuraikan/dipisahkan berdasarkan tanda (^). Hasil dan split akan dihasilkan sebuah array dengan indeks 0 untuk string ke 1 dan
------------	--

```
script23 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<BODY BGCOLOR="lightblue"> <H3>Latihan objek string</H3>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
nama="Luna Maya";
panjang=nama.length;
n=nama.substring(1,4);
besar=nama.toUpperCase()
namakulink=nama.link('welcome.html');
document.writeln('Namaku adalah = '+nama+'<BR>');
document.writeln('Panjang namaku adalah '+ panjang + ' karakter <BR>');
document.writeln('method BIG = '+ nama.big() + '<BR>');
document.writeln('method SMALL = '+ nama.small() + '<BR>');
document.writeln('method SUB = '+ nama.sub() + '<BR>');
document.writeln('method SUP = '+ nama.sup() + '<BR>');
document.writeln('method BOLD = '+ nama.bold() + '<BR>');
document.writeln('method ITALIC = '+ nama.italics() + '<BR>');
document.writeln('method FONTCOLOR = '+ nama.fontcolor('red')+'<BR>');
document.writeln('method LOWERCASE = '+nama.toLowerCase() + '<BR>');
document.writeln('method UPPERCASE = '+ besar + '<BR>');
document.writeln('method SUBSTRING = '+ n + '<BR>');
document.writeln('method STRIKE = '+ nama.strike() + '<BR>');
document.writeln('method CharAT = '+ nama.charAt(3) + '<BR>');
document.writeln('method Link = '+ namakulink + '<BR>');
document.writeln('Index Huruf c = '+ nama.indexOf("c") + '<BR>');
awal=nama.indexOf('v');
akhir=nama.length;
document.writeln('Kata Yang Tersisa = '+
nama.substring(awal,akhir)+'<BR>');
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



2.1. Object Dokumen

Objek ini digunakan untuk mengakses informasi mengenai dokumen HTML, tampilan output dan memanipulasinya.

Property dari document meliputi :

Property	Fungsi
bgColor	Memberikan warna latar belakang
fgColor	Memberikan warna foreground atau warna huruf
link[]	Mengakses objek anchor/link(dapat digunakan nama object anchor/link
linkColor=warna	Memberikan warna link
alinkColor=warna	Memberikan warna pada active link
valinkColor=warna	Memberikan warna pada visited link
Title=judul	Windows memberikan judul/title windows
Image[]	Mengakses objek image(dapat digunakan nama objek anchor/link
Forms[]	Mengakses objek form(dapat digunakan nama objek form)

Method dari object document meliputi :

Method	Fungsi
open()	Menciptakan/membuka document HTML
close()	Mengakhiri document HTML
write(output)	Memberikan output ke browser
writeln(output)	Memberikan output ke browser dengan menyertakan perpindahan baris

Khusus untuk output ke browser ada beberapa hal yang perlu diperhatikan :

- Diisi dengan string("") atau 0
- Dapat diberikan tag HTML
- Dapat digunakan untuk menampilkan isi dari variable
- Terdapat karakter spesial :
 - \b = untuk backspace
 - \f = untuk form feed
 - \n = untuk baris baru
 - \r = untuk carriage return
 - \t = untuk tab

```

script24 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<BODY>
<H3>Latihan Objek Document</H3><hr>
Dengan perintah ini maka teks dalam dokumen ini akan berwarna
putih<BR>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
nama="Teknik Komputer";
document.bgColor="blue"; document.fgColor="white"; document.title="Belajar
objek Document";
document.linkColor="red"; document.vlinkColor="green"; document.
alinkColor="white";
namakulink=nama.link('http://politeknikaceh.ac.id');
document.writeln('warna Link = '+ namakulink +'<BR>');
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```



2.2. Object Windows

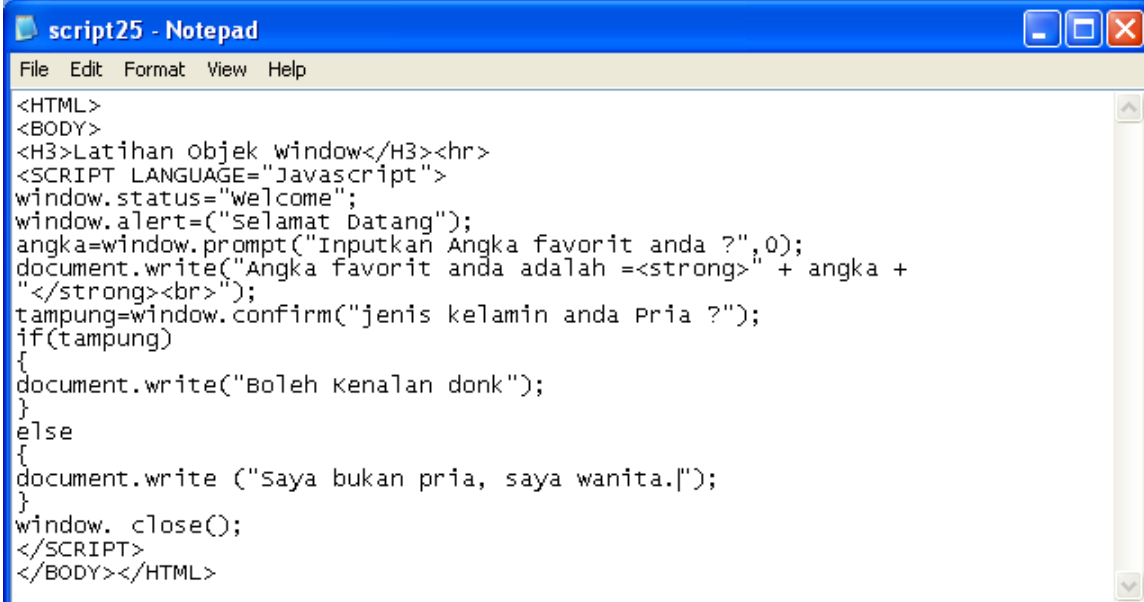
Objek window merupakan objek tertinggi dalam objek Javascript. Objek ini digunakan untuk memanipulasi tampilan jendela dan document HTML.

Property pada objek windows

Property	Fungsi
length	Mengetahui jumlah frame pada window
location.href	Mengakses objek location untuk melakukan redirect atau berpindah ke alamat tertentu.
Status=nilai status	Memberikan nilai status window

Metode – metode untuk objek window

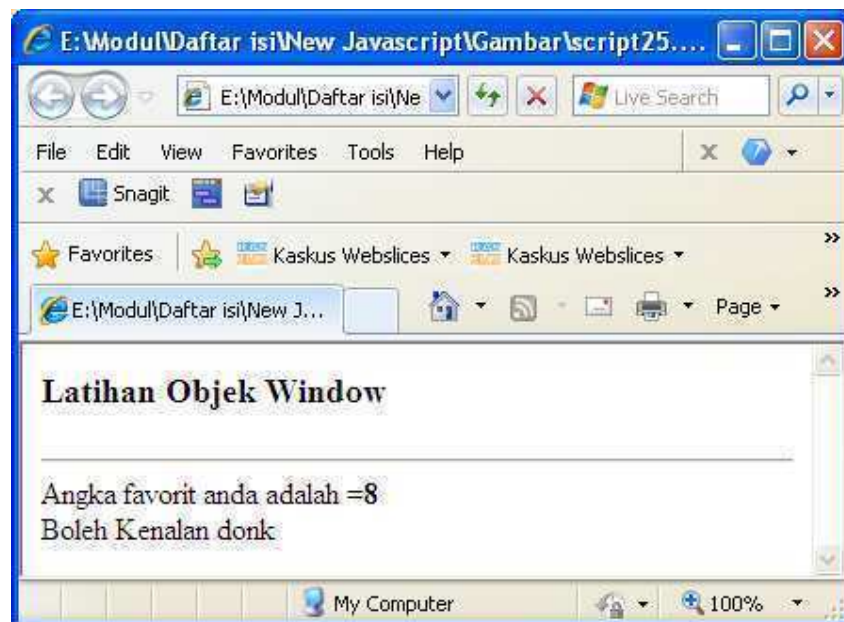
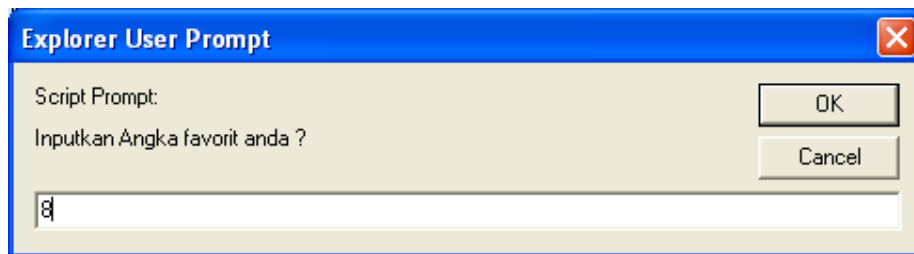
Method	Fungsi
alert(pesan)	Memunculkan messagebox sebuah pesan kesalahan
confirm(pesan)	Memunculkan pesan konfirmasi. Method ini akan menghasilkan dua nilai kembalian yaitu true untuk
prompt(pesan,nilai default)	Memunculkan pesan yang menunggu sebuah input
close()	Menutup jendela aktif
open(url file, windowname, feature)	Membuka jendela baru dengan feature meliputi: toolbar=yes no mengaktifkan toolbar status=yes no mengaktifkan window status menubar=yes no mengaktifkan menubar scrollbars=yes no mengaktifkan scrollbar resizable=yes no jendela resizable
print()	Membuka jendela dialog print



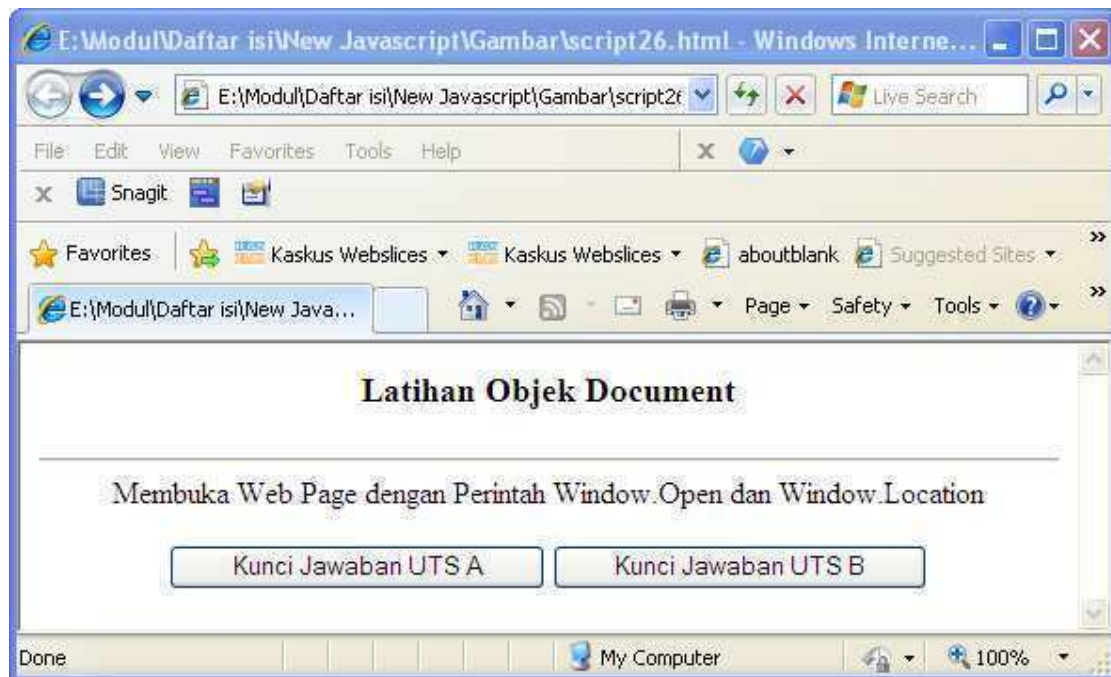
```

script25 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<BODY>
<H3>Latihan objek window</H3><hr>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
window.status="welcome";
window.alert("Selamat Datang");
angka=window.prompt("Inputkan Angka favorit anda ?",0);
document.write("Angka favorit anda adalah =<strong>" + angka +
"</strong><br>");
tampung=window.confirm("jenis kelamin anda Pria ?");
if(tampung)
{
document.write("Boleh kenalan donk");
}
else
{
document.write ("Saya bukan pria, saya wanita.");
}
window. close();
</SCRIPT>
</BODY></HTML>

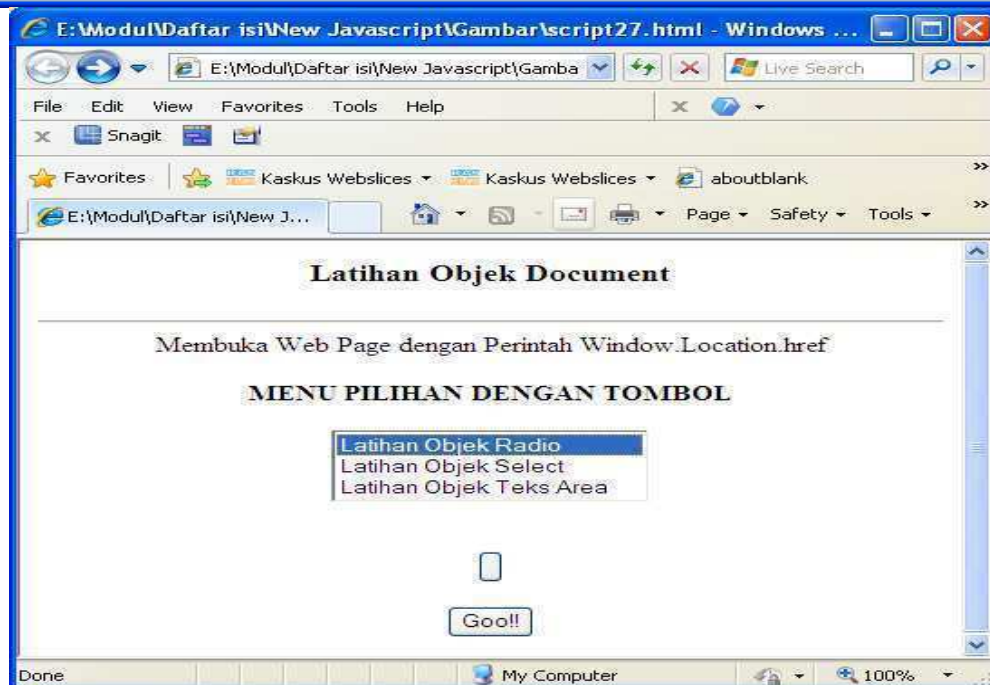
```

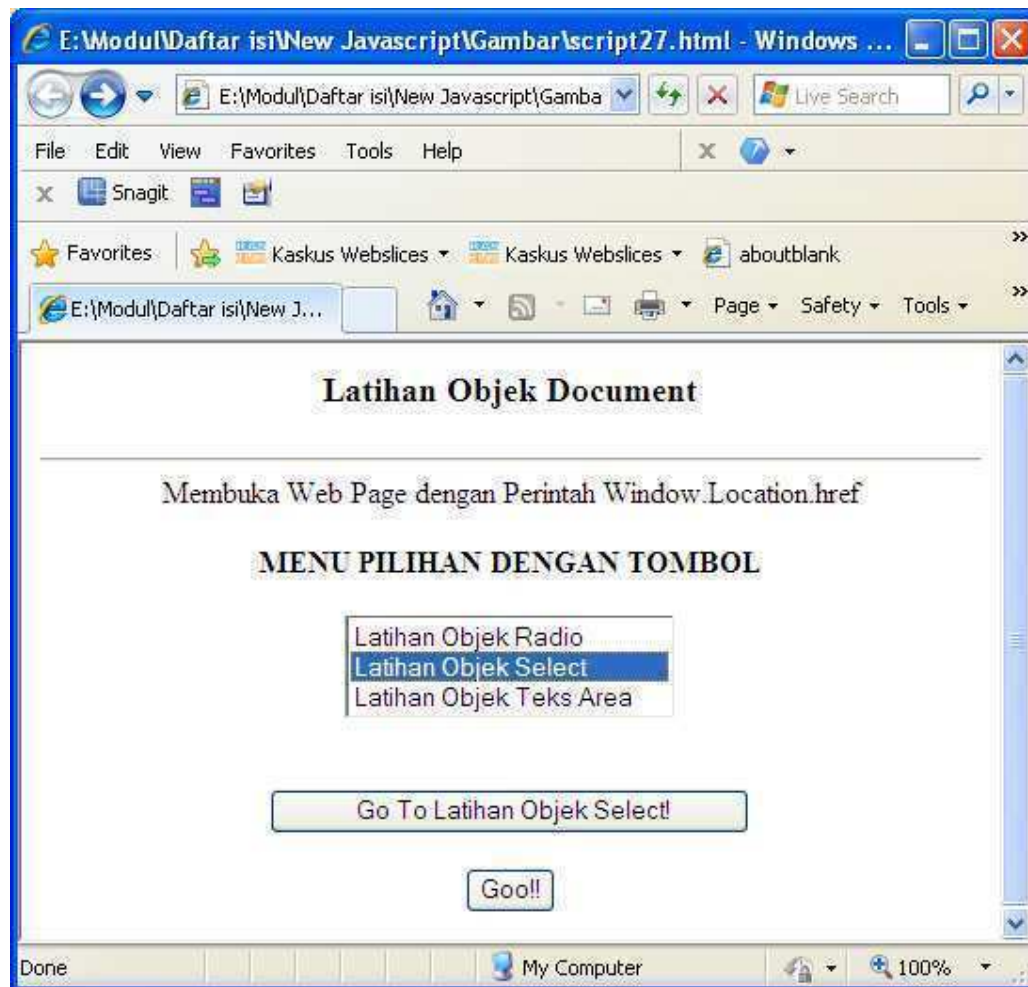


```
script26 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<BODY>
<CENTER><H3>Latihan objek Document</H3><hr>
Membuka web Page dengan Perintah window.Open dan window.Location
</CENTER>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
function konek1()
{
window.open("utsb.HTML");
}
function konek2()
{
window.location="kunci_jawaban UTS.HTML";
}
</SCRIPT>
<FORM METHOD="post">
<P><CENTER>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Kunci Jawaban UTS A" ONCLICK="konek1()">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Kunci Jawaban UTS B" ONCLICK="konek2()">
</FORMD</CENTER>
</BODY>
```



```
script27 - Notepad
File Edit Format View Help
<HTML>
<BODY>
<CENTER><H3>Latihan Objek Document</H3><hr>
Membuka Web Page dengan Perintah window.Location.href
</CENTER>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
function konek1()
{
    if(document.pilihan.pilih.options[0] .selected)
    {
        window.location.href="objekradio.HTML";
    }
    else if (document.pilihan.pilih.options[1] .selected)
    {
        window.location.href="objekselect.HTML";
    }
    else if (document.pilihan.pilih.options[2] .selected)
    {
        window.location.href="objekteksarea.HTML";
    }
    return true;
}
function konek2()
{
    var pilihint;
    var pilihstr;
    pilihint=document.pilihan.pilih.selectedIndex;
    pilihstr=document.pilihan.pilih.options[pilihint] .text;
    document.pilihan.pilihteks.value=" Go To " + pilihstr + "! " ;
}
</SCRIPT>
<CENTER>
<FORM NAME="pilihan">
<B>MENU PILIHAN DENGAN TOMBOL</B>
<P><SELECT NAME="pilih" ONCHANGE="konek2()" MULTIPLE SIZE="3"> <OPTION>Latihan Objek
Radio</OPTION>
<OPTION>Latihan objek select</OPTION>
<OPTION>Latihan objek Teks Area</OPTION>
</SELECT>
</P>
<P><BR><INPUT TYPE="button" name="pilihteks" value="" size="40"maxlength="40"></P>
<P><INPUT TYPE="button" NAME="Gobutton" VALUE="Goo!!"ONCLICK="konek1()"></P>
</FORM4></CENTER>
</BODY>
</HTML>
```





PRAKTIKUM XV KEJADIAN (EVENT) - 1

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Event pada javascript

2. Kejadian (Event)

Event adalah sesuatu yang terjadi pada halaman HTML. Berikut ini terdapat beberapa bentuk kejadian yaitu jika pengguna memuat dokumen, pengguna memasukkan data, pengguna mengklik tombol dan sebagainya. Hal-hal tersebut diatur oleh even. Semua kejadian pada Javascript dapat anda tangani dengan menentukan kejadiannya. Biasanya kejadian(event) adalah sebuah fungsi, tetapi pada beberapa kasus, kita dapat menuliskan pernyataan-pernyataannya secara langsung.

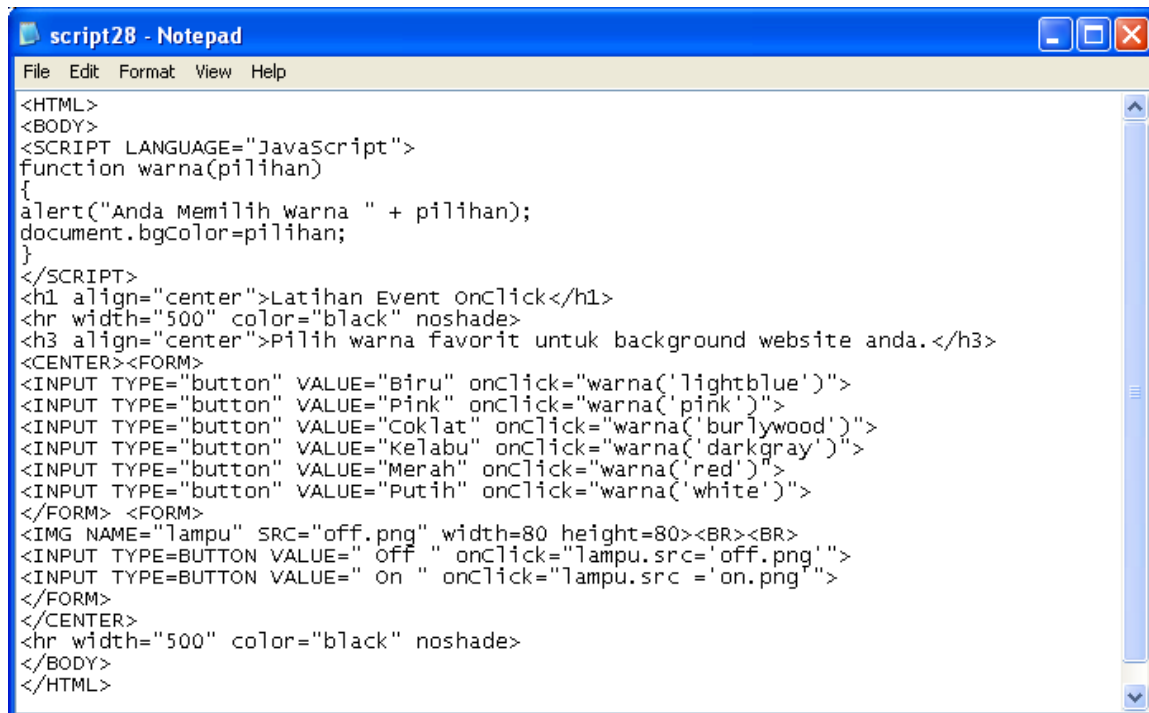
Berikut ini adalah daftar kejadian(event) pada JavaScript :

Kejadian	Keterangan
onClick	Kejadian yang dibangkitkan bila pengguna mengklik sebuah elemen form atau link
onChange	Dibangkitkan bila informasi masukan pada sebuah elemen form (text, textarea, select) diubah oleh pengguna.
onBlur	Dibangkitkan ketika suatu elemen kehilangan focus masukan, yaitu ketika pengguna menekan tombol <tab> atau mengklik elemen lain form lainnya.
onFocus	Dibangkitkan bila sebuah elemen form menerima focus masukan; yaitu bila pengguna mengklik elemen form tersebut atau menekan tombol <tab> sehingga focus masukan berpindah ke elemen ini.
onAbort	Dibangkitkan bila pengguna menghentikan pemuatan citra (tag) yaitu bila pengguna menekan tombol stop atau mengklik link
onError	Dibangkitkan bila terjadi kesalahan saat browser memuat dokumen atau citra.
onLoad	Dibangkitkan bila browser selesai memuat document
onUnload	Dibangkitkan bila pengguna keluar dan dokumen
onMouseOver	Dibangkitkan bila kursor mouse berada di atas sebuah link
onMouseOut	Dibangkitkan bila kursor mouse keluar dan daerah link atau peta citra.
onReset	Dibangkitkan bila pengguna menekan tombol reset
onSelect	Kejadian yang dibangkitkan bila pengguna memilih sebagian atau seluruh teks pada elemen form yang berupa kotak teks.
onSubmit	Dibangkitkan ketika pengguna menekan tombol submit.

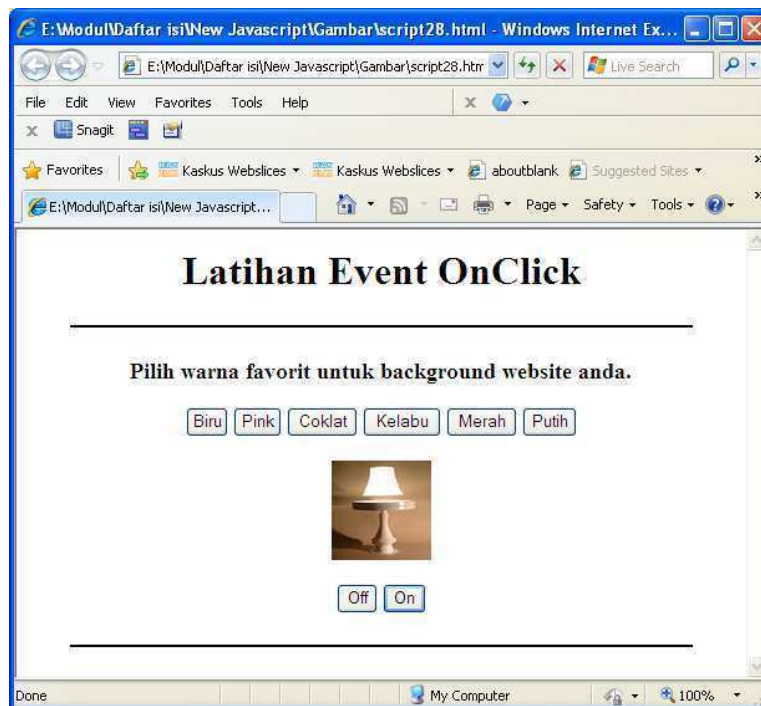
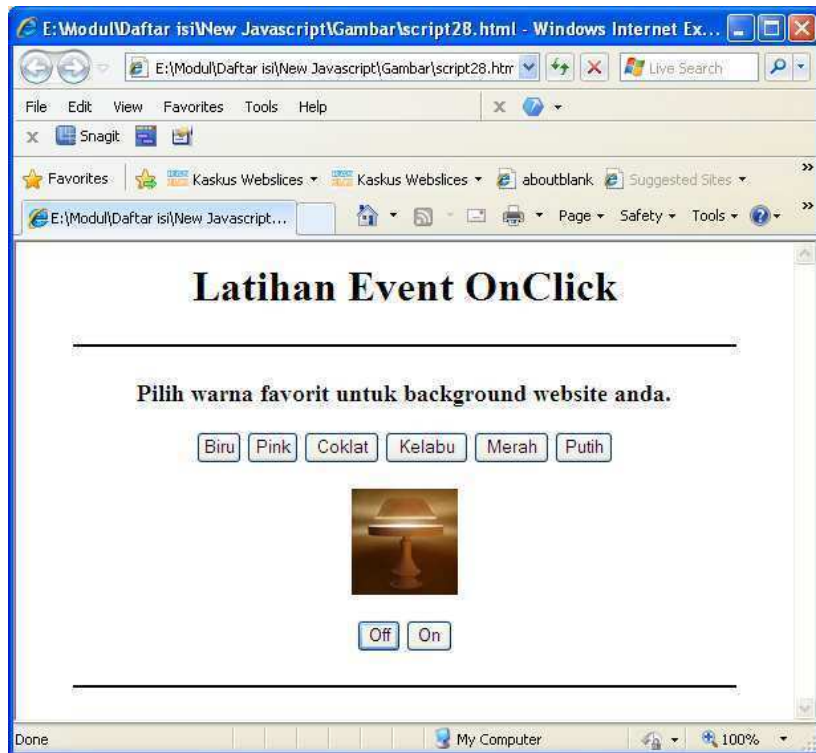
2.1. Penanganan kejadian (Event)

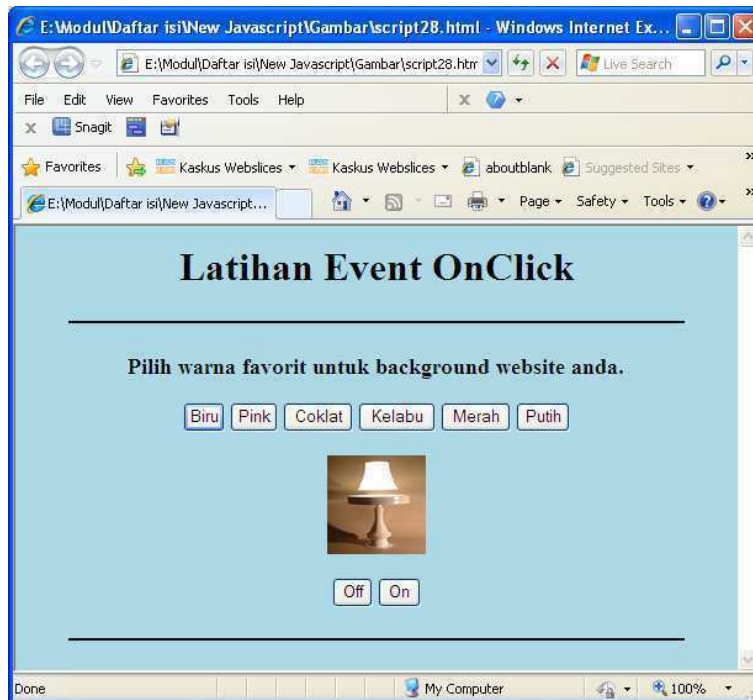
Berikut ini akan diberikan beberapa contoh program-program yang menggunakan kejadian-kejadian dalam aplikasinya

Contoh program yang menggunakan even OnClick :



```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
function warna(pilihan)
{
alert("Anda Memilih warna " + pilihan);
document.bgColor=pilihan;
}
</SCRIPT>
<h1 align="center">Latihan Event onClick</h1>
<hr width="500" color="black" noshade>
<h3 align="center">Pilih warna favorit untuk background website anda.</h3>
<CENTER><FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Biru" onClick="warna('lightblue')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Pink" onClick="warna('pink')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Coklat" onClick="warna('burlywood')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Kelabu" onClick="warna('darkgray')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Merah" onClick="warna('red')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Putih" onClick="warna('white')">
</FORM> <FORM>
<IMG NAME="lampu" SRC="off.png" width=80 height=80><BR><BR>
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE=" Off " onClick="lampu.src='off.png'">
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE=" on " onClick="lampu.src='on.png'">
</FORM>
</CENTER>
<hr width="500" color="black" noshade>
</BODY>
</HTML>
```





Contoh program yang menggunakan even OnBlur dan onFocus :

```

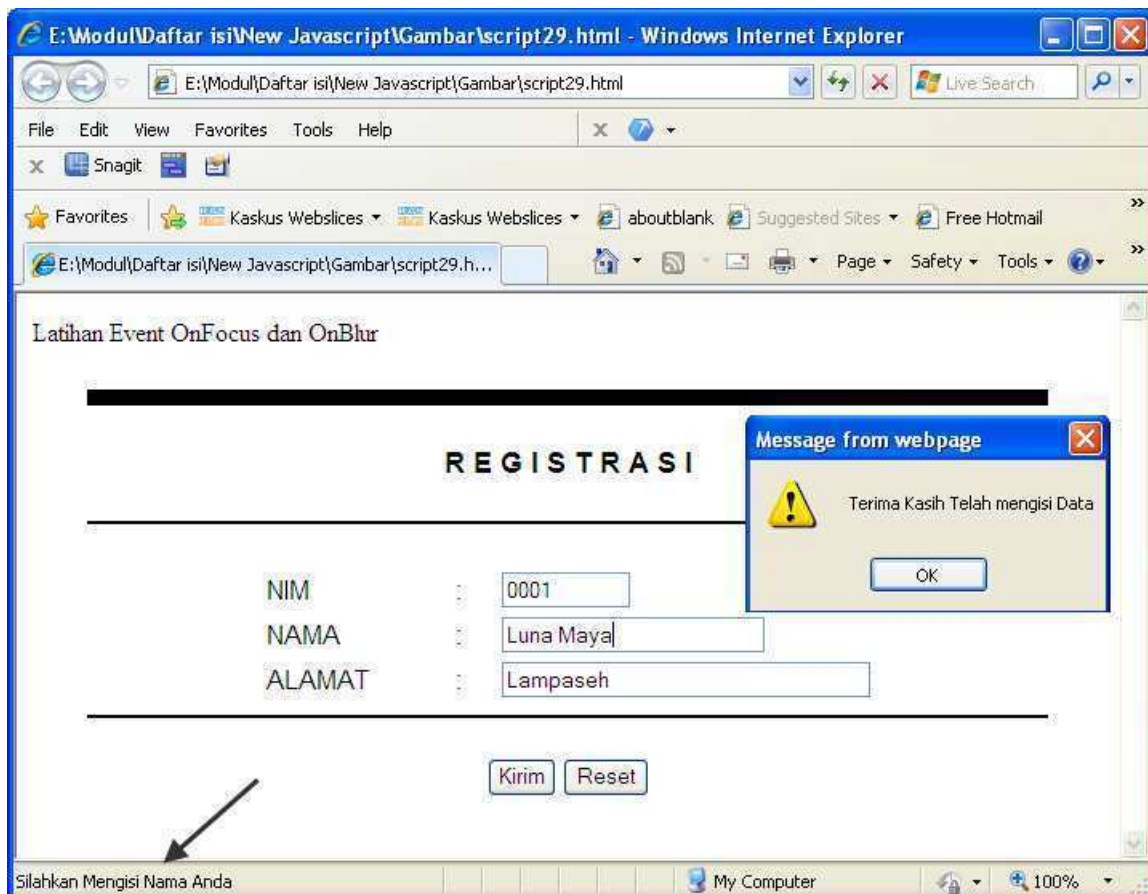
<HTML><BODY><SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
function masukannim()
{
    if (document.f.inim.value=="")
    {
        alert("anda belum memasukkan nim");
    }
}
function masukannama()
{
    if (document.f.inama.value=="")
    {
        alert("anda belum memasukkan nama");
    }
}
function masukanalamat()
{
    if (document.f.ialamat.value=="")
    {
        alert("anda belum memasukkan alamat");
    }
}
function terimakasih()
{
    if ((document.f.inim.value!="")&&
        (document.f.inama.value!="")&&(document.f.ialamat.value!=""))
    {
        alert("Terima Kasih Telah mengisi Data");
    }
    else
    alert("Mohon Data Dilengkapi");
}
</SCRIPT>

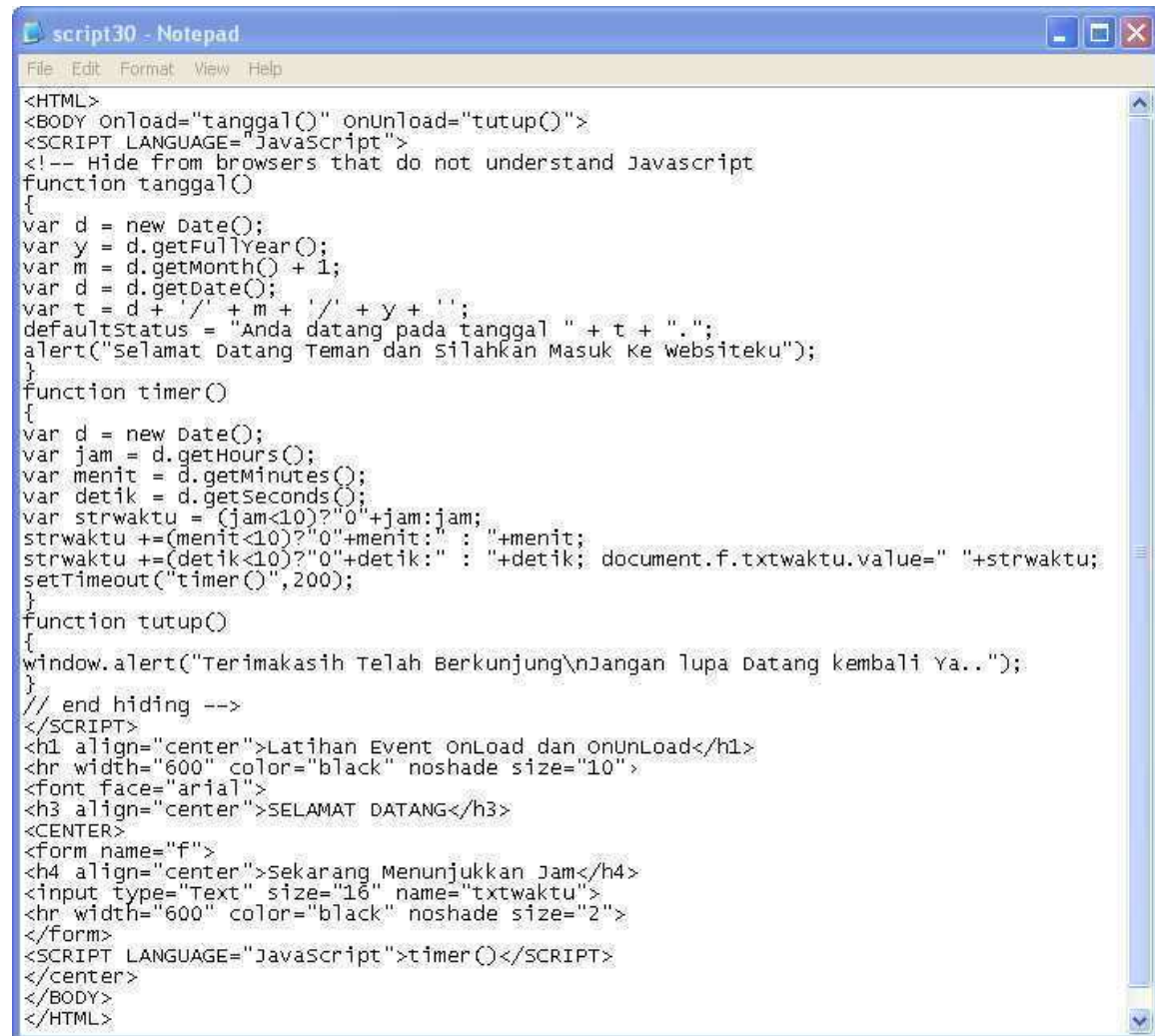
```

```

<h1 align="center">Latihan Event onFocus dan onBlur</h1>
<hr width="600" color="black" noshade size="10">
<font face="arial">
<h3 align="center">R E G I S T R A S I</h3>
<hr width="600" color="black" noshade size="2">
<CENTER>
<form name="f" method="get">
<TABLE>
<tr>
<td width="31%">NIM</td> <td width="7%">:</td>
<td width="62%"><input type="text" name="inim" size="9" onFocus="window.
status='Silahkan Mengisi NIM Anda';" onBlur="masukannim()"></td>
</tr>
<tr>
<td width="31%">NAMA</td> <td width="7%">:</td>
<td width="62%"><input type="text" name="inama" size="23" onFocus="window.
status='Silahkan Mengisi Nama Anda';" onBlur="masukannama()"></td>
</tr>
<tr>
<td width="31%">ALAMAT</td>
<td width="7%">:</td>
<td width="62%"><input type="text" name="ialamat" size="34"
onFocus="window. status= Silahkan Mengisi Alamat Anda';"
onBlur="masukanalamat()"></td>
</tr>
</table>
<hr width="600" color="black" noshade size="2">
<p><input type="BUTTON" value="Kirim" onclick="terimakasih()">
<input type="reset" value="Reset"></p>
</form> </center>
</BODY>
</HTML>

```



Contoh program yang menggunakan even onLoad dan onUnload :

```
<HTML>
<BODY onload="tanggal()" onunload="tutup()">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Hide from browsers that do not understand Javascript
function tanggal()
{
var d = new Date();
var y = d.getFullYear();
var m = d.getMonth() + 1;
var d = d.getDate();
var t = d + '/' + m + '/' + y + '';
defaultstatus = "Anda datang pada tanggal " + t + ".";
alert("selamat Datang Teman dan Silahkan Masuk Ke websitemu");
}
function timer()
{
var d = new Date();
var jam = d.getHours();
var menit = d.getMinutes();
var detik = d.getSeconds();
var strwaktu = (jam<10)?"0"+jam:jam;
strwaktu +=(menit<10)?"0"+menit:" "+menit;
strwaktu +=(detik<10)?"0"+detik:" "+detik; document.f.txtwaktu.value=" "+strwaktu;
setTimeout("timer()",200);
}
function tutup()
{
window.alert("Terimakasih Telah Berkunjung\nJangan lupa Datang kembali Ya..");
}
// end hiding -->
</SCRIPT>
<h1 align="center">Latihan Event onLoad dan onUnload</h1>
<hr width="600" color="black" noshade size="10">
<font face="arial">
<h3 align="center">SELAMAT DATANG</h3>
<CENTER>
<form name="f">
<h4 align="center">Sekarang Menunjukkan Jam</h4>
<input type="Text" size="16" name="txtwaktu">
<hr width="600" color="black" noshade size="2">
</form>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">timer()</SCRIPT>
</center>
</BODY>
</HTML>
```

- **Ketika halaman web di buka**



- **Ketika halaman web di tutup**



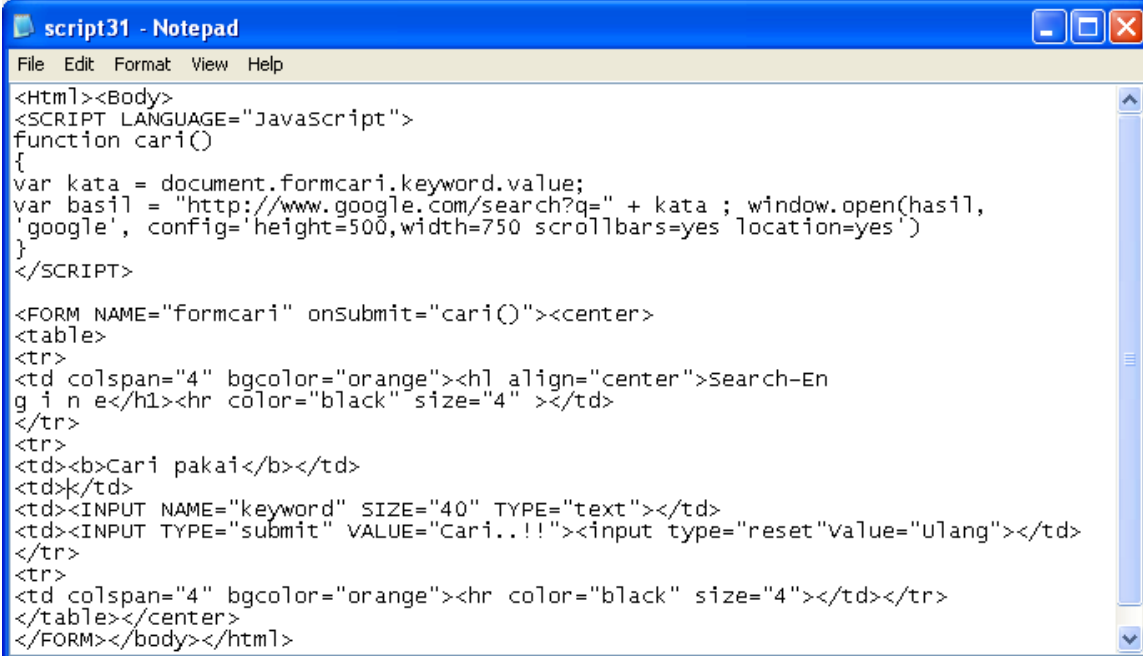
PRAKTIKUM XVI KEJADIAN (EVENT) - 2

1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Event on submit pada javascript

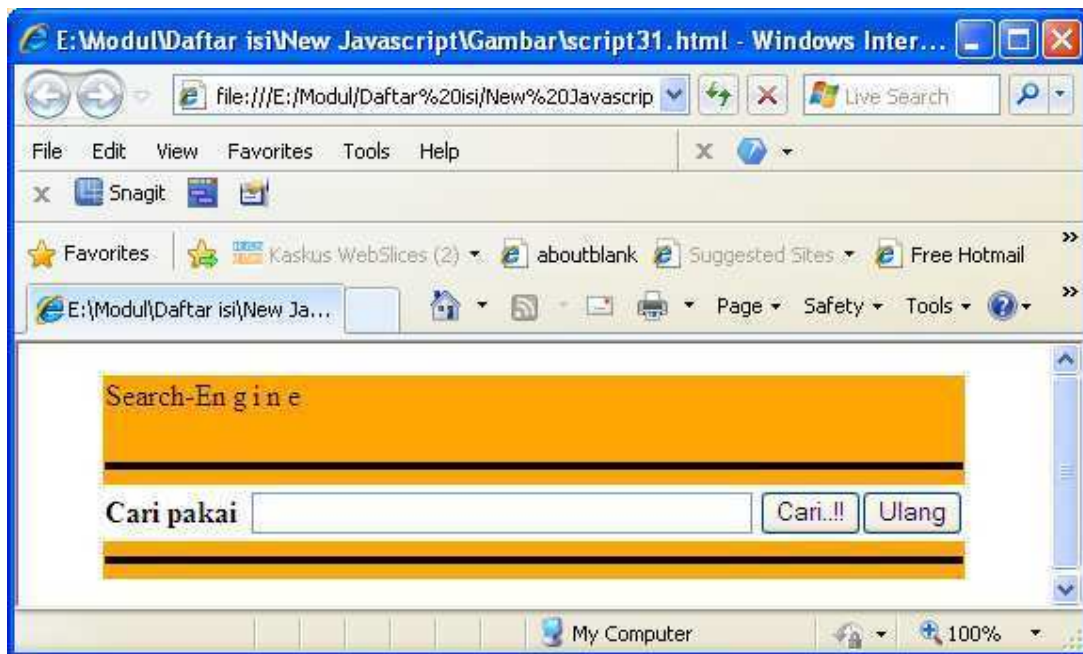
2. Event On Submit

Event on submit akan dibangkitkan apabila seorang user menekan tombol submit. Dengan event ini data yang diinputkan akan dikirimkan ke tempat lain (email, file teks atau ke dalam suatu tabel).



```
script31 - Notepad
File Edit Format View Help
<html><body>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
function cari()
{
var kata = document.formcari.keyword.value;
var basil = "http://www.google.com/search?q=" + kata ; window.open(basil,
'google', config='height=500,width=750 scrollbars=yes location=yes')
}
</SCRIPT>

<FORM NAME="formcari" onsubmit="cari()"><center>
<table>
<tr>
<td colspan="4" bgcolor="orange"><h1 align="center">Search-En
g i n e</h1><hr color="black" size="4" ></td>
</tr>
<tr>
<td><b>Cari pakai</b></td>
<td></td>
<td><INPUT NAME="keyword" SIZE="40" TYPE="text"></td>
<td><INPUT TYPE="submit" VALUE="Cari..!"><input type="reset" value="Ulang"></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4" bgcolor="orange"><hr color="black" size="4"></td></tr>
</table></center>
</FORM></body></html>
```



PRAKTIKUM XVII

FRAME

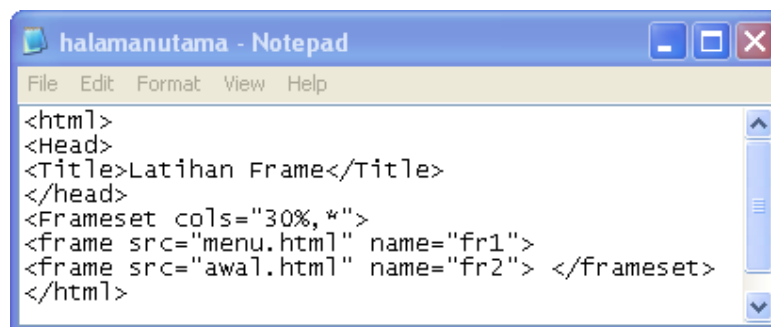
1. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan anda dapat memahami Frame pada javascript

2. Membuat Frame

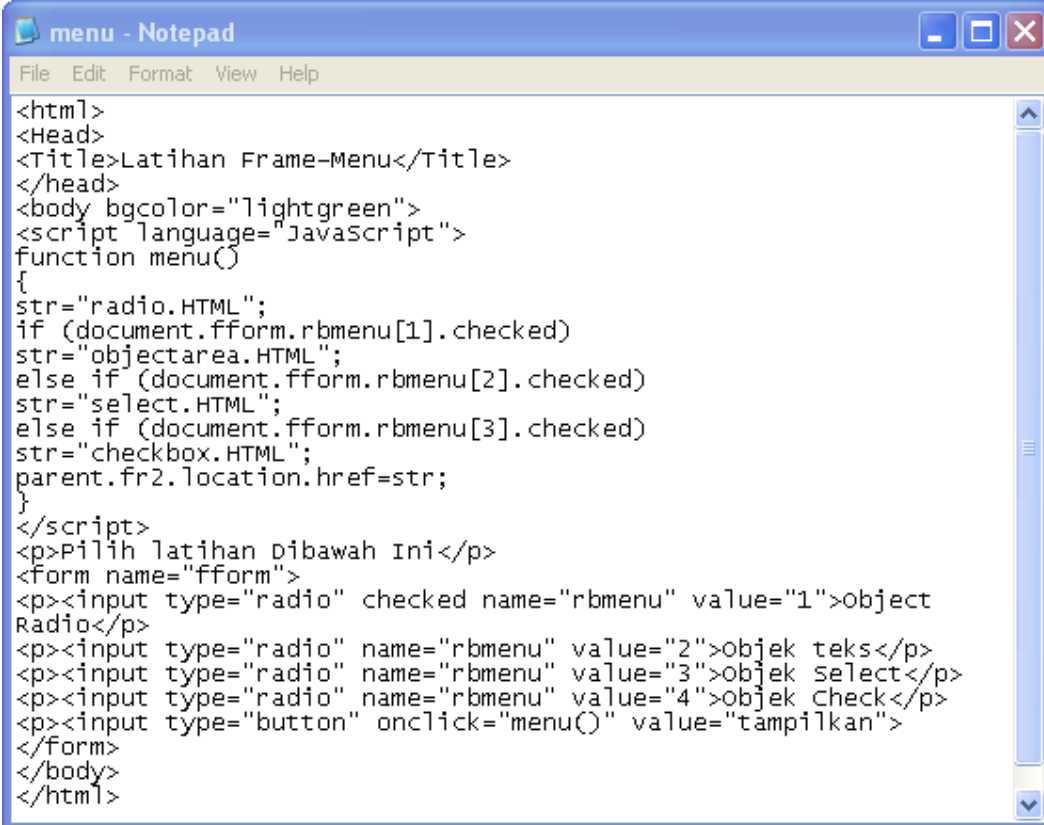
Frame digunakan untuk memisahkan beberapa halaman web yang ditampilkan dalam suatu halaman web. Penggunaan frame biasa diperuntukkan untuk memuat halaman yang selalu diakses misal halaman menu. Berikut adalah contoh program yang menggunakan frame.

Halaman Utama.HTML



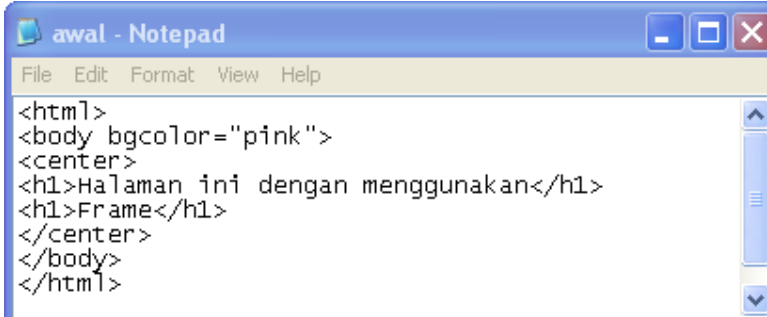
```
halamanutama - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<Head>
<Title>Latihan Frame</Title>
</head>
<Frameset cols="30%,*">
<frame src="menu.html" name="fr1">
<frame src="awal.html" name="fr2"> </frameset>
</html>
```

Halaman Menu.HTML



```
<html>
<Head>
<Title>Latihan Frame-Menu</Title>
</head>
<body bgcolor="lightgreen">
<script language="JavaScript">
function menu()
{
str="radio.HTML";
if (document.fform.rbmenu[1].checked)
str="objectarea.HTML";
else if (document.fform.rbmenu[2].checked)
str="select.HTML";
else if (document.fform.rbmenu[3].checked)
str="checkbox.HTML";
parent.fr2.location.href=str;
}
</script>
<p>Pilih latihan dibawah ini</p>
<form name="fform">
<p><input type="radio" checked name="rbmenu" value="1">Object
Radio</p>
<p><input type="radio" name="rbmenu" value="2">Objek teks</p>
<p><input type="radio" name="rbmenu" value="3">Objek select</p>
<p><input type="radio" name="rbmenu" value="4">Objek Check</p>
<p><input type="button" onclick="menu()" value="tampilkan">
</form>
</body>
</html>
```

Halaman Awal.HTML



```
<html>
<body bgcolor="pink">
<center>
<h1>Halaman ini dengan menggunakan</h1>
<h1>Frame</h1>
</center>
</body>
</html>
```

