



**MODUL PRATIUM – 08A  
PEMROGRAMAN BERBASIS WEB  
(CCP119)**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

**Disusun oleh :  
KARTINI, SKom.,MMSI**

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

**LABORATORIUM KOMPUTER FAKULTAS ILMU  
KOMPUTER**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

# MODUL PRATIKUM PBW 08A

## Java Script

### A. TUJUAN

1. Praktikan mengetahui kegunaan Java Script dalam halaman web
2. Praktikan mengetahui penulisan Java Script
3. Praktikan dapat mengaplikasikan Java Script dalam tiap halaman web

### B. DASAR TEORI

#### Meletakkan JavaScript dalam dokumen HTML

- Menggunakan tag **<SCRIPT>**

- Tag **<SCRIPT>** diletakkan diantara bagian kepala dari dokumen HTML, yaitu bagian antara tag **<HEAD>** dan **</HEAD>**. Pemanggilan fungsi JavaScript (atau disebut juga *event*) diletakkan di bagian badan dokumen HTML atau bisa kita sebut diantara tag **<BODY>** dan **</BODY>**.
- Keterangan tambahan di dalam tag **<SCRIPT>** menunjukkan jenis bahasa yang digunakan dan versinya, contohnya “JavaScript”, “JavaScript1.1”, “JavaScript1.2” untuk bahasa JavaScript

- Contoh :

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Contoh Program Javascript</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="Javascript">
<!--
    alert("Hallo !");
// -->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

#### Meletakkan JavaScript dalam dokumen HTML

- Menggunakan file ekstern

- Menuliskan kode program JavaScript dalam suatu file teks dan kemudian file teks yang berisi kode JavaScript di panggil dari dalam dokumen HTML (khusus Netscape mulai versi 3 keatas).

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript" SRC="url/file.js"> </SCRIPT>
```

dimana url/file.js adalah lokasi dan nama file yang berisi kode JavaScript, jika perintah tambahan SRC tidak disertakan maka tag Script akan mencari kode yang terletak di dalam tag Script.

- **Melalui event tertentu**

–Event adalah sebutan dari satu action yang dilakukan oleh user, contohnya seperti klik tombol mouse. :

```
<tag eventHandler="kode Javascript yang akan dimasukkan">
```

dimana **eventHandler** adalah nama dari event tersebut

### Properti

- Properti adalah atribut dari sebuah objek.
- Penulisannya (dipisahkan dengan tanda ".") :  
**nama\_objek . nama\_properti**
- Properti dapat diberi nilai, penulisannya :  
**objek . properti = nilai**

### Script :

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Properti defaultStatus</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<H1>Tes defaultStatus</H1>  
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">  
<!--  
    window.defaultStatus = "Selamat belajar JavaScript" ;  
    <!-->  
</SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```

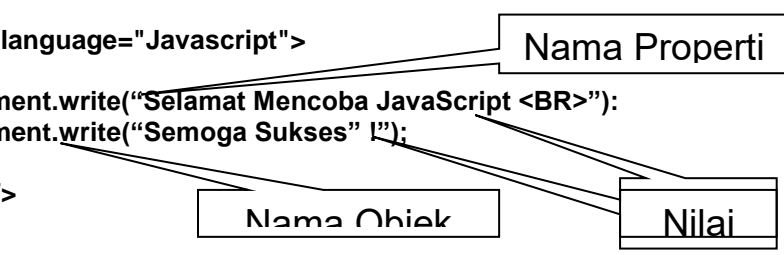


### Metode

- Properti adalah suatu kumpulan kode yang digunakan untuk melakukan sesuatu tindakan terhadap objek.
- Penulisannya (dipisahkan dengan tanda ".") :  
**nama\_objek . nama\_metode("parameter")**

### Script :

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Skrip Javascript</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<SCRIPT language="Javascript">  
<!--  
    document.write("Selamat Mencoba JavaScript <BR>");  
    document.write("Semoga Sukses" !");  
    <!-->  
</SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```



## Penanganan Kejadian (Event Handler)

- Penanganan Kejadian adalah sekumpulan kode yang akan dijalankan manakala pemakai melakukan suatu tindakan/kejadian, misalnya mengklik tombol mouse atau ketika menutup jendela browser.
- Penulisannya :`nama_kejadian = "kumpulan kode"`
- Kumpulan kode dapat berisi sejumlah pernyataan. Antar pernyataan dipisahkan titik-koma.

## PRATEK 1

Script

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Kejadian</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Tes Kejadian</H1>
<P>Cobalah meletakkan penunjuk mouse ke link berikut dan perhatikan isi baris status.
Kemudian pindahkan penunjuk mouse dari link berikut dan perhatikan isi baris status
</P>
<A HREF = "www.fujitsu.com" onMouseOver = "window.status = 'Anda menyiorot link, lho';
return true"
onMouseOut = "window.status = 'anda tidak menyiorot Link !'; return
true">Fujitsu</A>
</BODY>
</HTML>
```

## Pemasukan Data

- JavaScript memiliki mekanisme yang memungkinkan pemakai disuguhkan jendela untuk memasukkan sederetan masukan setelah pemakai mengklik tombol OK, maka kode dalam JavaScript akan melakukan serangkaian proses.

Script :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Pemasukan Data</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
var nama = prompt("Siapa nama Anda?");
document.write("Hai, " + nama);
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Outputnya :



## Jendela Peringatan dan Jendela Konfirmasi

- Jendela Peringatan

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Alert Box</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
  window.alert("Ini merupakan pesan untuk Anda");
-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

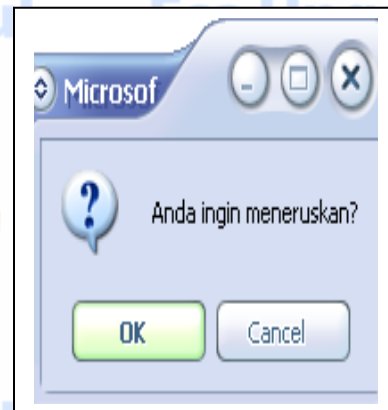
outputnya :



- Jendela Konfirmasi

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Konfirmasi</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
  var jawaban = window.confirm(
    "Anda ingin meneruskan?");
  document.write("Jawaban Anda: " + jawaban);
-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

outputnya :

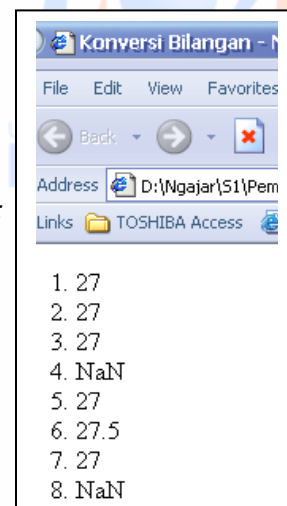


## Konversi Tipe Data

- Mengubah bentuk string menjadi bentuk bilangan bulat : **parseInt()**
- Mengkonversi bentuk string menjadi bilangan real : **parseFloat()**

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Konversi Bilangan</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
  var a = parseInt("27");   document.write("1. " + a + "<BR>");
  a = parseInt("27.5");   document.write("2. " + a + "<BR>");
  var a = parseInt("27A"); document.write("3. " + a + "<BR>");
  a = parseInt("A27.5");  document.write("4. " + a + "<BR>");
  var b = parseFloat("27"); document.write("5. " + b + "<BR>");
  b = parseFloat("27.5"); document.write("6. " + b + "<BR>");
  var b = parseFloat("27A"); document.write("7. " + b + "<BR>");
  b = parseFloat("A27.5"); document.write("8. " + b + "<BR>")
-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Outputnya :



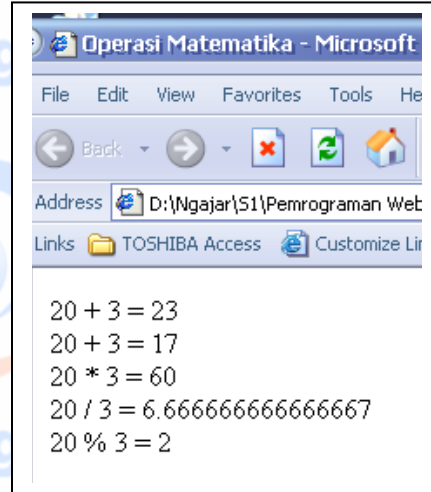
### Contoh script Operator Matematika

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Operasi Matematika</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
    document.write("20 + 3 = " + (20 + 3) );
    document.write("<BR>");
    document.write("20 + 3 = " + (20 - 3) );
    document.write("<BR>");
    document.write("20 * 3 = " + (20 * 3) );
    document.write("<BR>");
    document.write("20 / 3 = " + (20 / 3) );
    document.write("<BR>");
    document.write("20 % 3 = " + (20 % 3) );
    document.write("<BR>");
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

Outputnya :



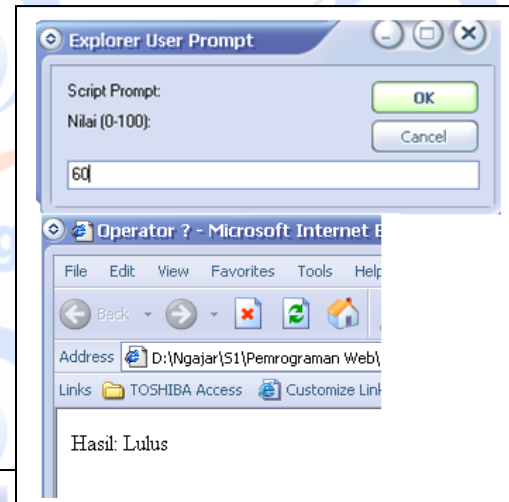
### Operator Perbandingan dan Logika

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Operator ?</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
    var nilai = prompt("Nilai (0-100): ", 0);
    var hasil = (nilai >= 60) ? "Lulus" : "Tidak Lulus";
    document.write("Hasil: " + hasil);
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

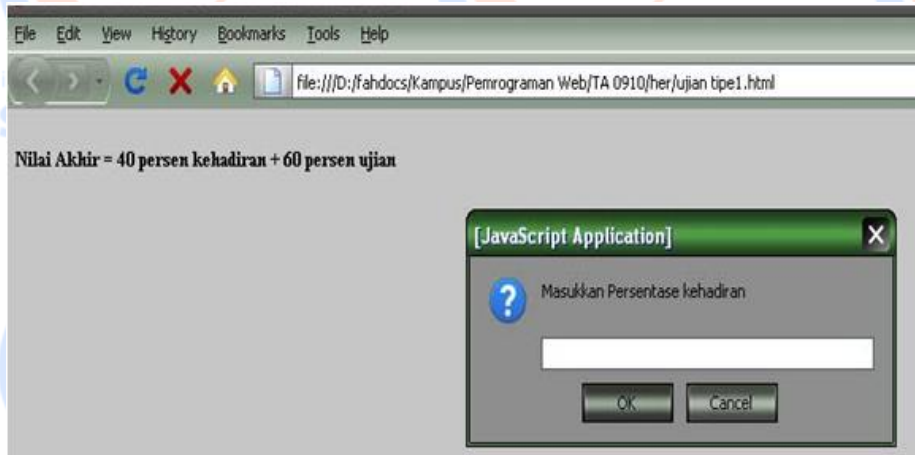
```

Outputnya :



## PRAKTEK 2

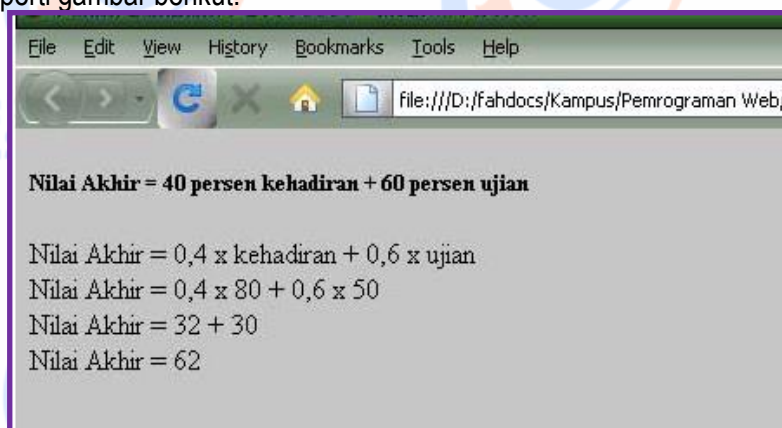
1. Buat Script Web JavaScript untuk menampilkan output berikut :



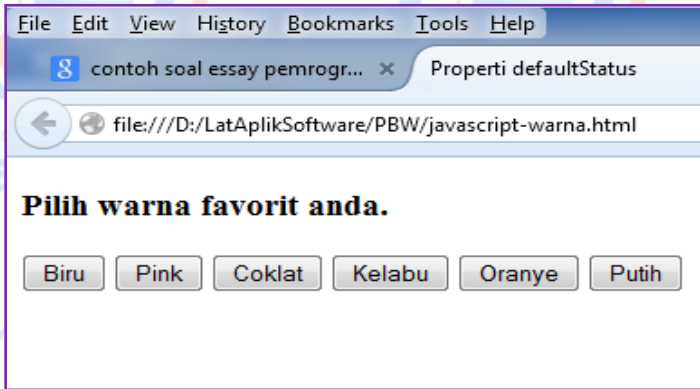
- Lalu user memasukkan angka dengan range 1 – 100 dan mengklik OK. Setelah itu muncul inputbox yang kedua yang menanyakan komponen nilai kedua seperti gambar berikut:



- Lalu user memasukkan angka dengan range 1 – 100 dan mengklik OK. Setelah itu muncul hasil program seperti gambar berikut:

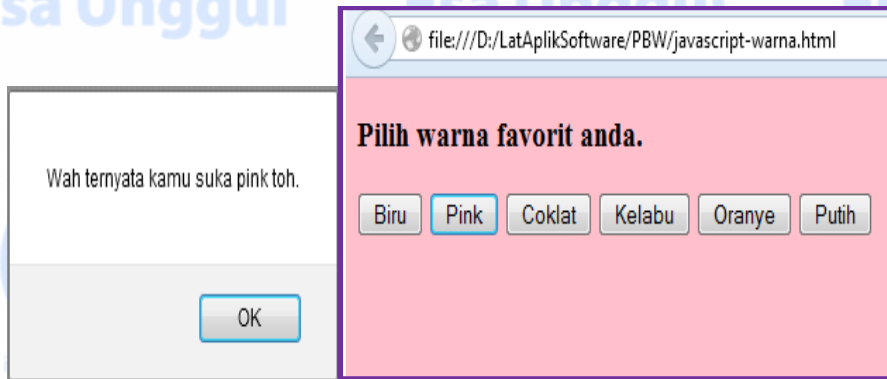


2. Buat program Javascript, sehingga tampil output berikut :



Gambar 1. Tampilan awal

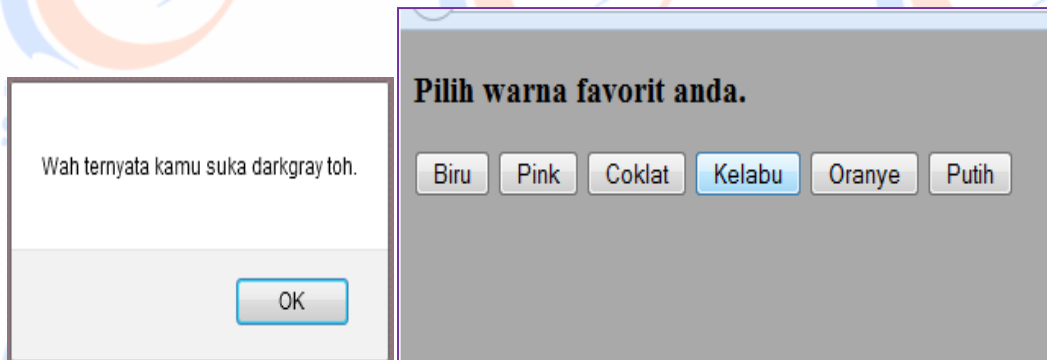
Bila click tombol button Pink pada Gambar 1. Diatas, akan muncul kotak informasi (Alert) pada gbr 2 click OK, warna baground merubah jadi Pink, lihat gbr 3 dibawah ini



Gbr 2. Tampilan Alert

Gbr 3. Baground Pink

Kemudian Bila diclick Tombol button kelabu, pada gambar 3. Diatas, muncul alert (kotak informasi) seperti terlihat pada gbr 3, click OK, warna baground merubah jadi abu-abu, lihat gbr 5.



Gbr 4. Tampilan Alert

Gbr 5. Baground Pink



