Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang

Jobsheet-3: Javascript

**Mata Kuliah Desain dan Pemrograman Web** Pengampu: Tim Ajar Desain dan Pemrograman Web *Februari 2019*

**Topik**

* Pengenalan konsep dasar Javascript
* Tipe Data, Operator, Fungsi di dalam Javascript
* Javascript didalam HTML

**Tujuan**

Mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami konsep Javascript
2. Memahami Tipe data, operator dan fungsi di javascript
3. Mahasiswa mampu menjalankan javascript di file HTML

**Pendahuluan**

**JavaScript** adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. **Client Side Programming Language** adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh *client*. Aplikasi *client* yang dimaksud merujuk kepada *web browser* seperti **Google Chrome dan Mozilla Firefox**. Bahasa pemrograman *Client Side* berbeda dengan bahasa pemrograman *Server Side* seperti PHP, dimana untuk *server side* seluruh kode program dijalankan di sisi server.

Untuk menjalankan **JavaScript**, kita hanya membutuhkan aplikasi *text editor* dan *web browser*. **JavaScript** memiliki fitur: *high-level programming language, client-side, loosely tiped* dan berorientasi objek. **JavaScript** pada awal perkembangannya berfungsi untuk membuat interaksi antara user dengan situs web menjadi lebih cepat tanpa harus menunggu pemrosesan di *web server*. Sebelum *javascript*, setiap interaksi dari user harus diproses oleh *web server*.

Bayangkan ketika kita mengisi *form registrasi* untuk pendaftaran sebuah situs web, lalu men-klik tombol *submit*, menunggu sekitar 20 detik untuk website memproses isian form tersebut, dan mendapati halaman yang menyatakan bahwa terdapat kolom form yang masih belum diisi.

Untuk keperluan seperti inilah **JavaScript** dikembangkan. Pemrosesan untuk mengecek apakah seluruh form telah terisi atau tidak, bisa dipindahkan dari *web server* ke dalam *web browser*.

Dalam perkembangan selanjutnya, *JavaScript* tidak hanya berguna untuk *validasi form*, namun untuk berbagai keperluan yang lebih modern. Berbagai animasi untuk mempercantik halaman web, fitur chatting, efek-efek modern, games, semuanya bisa dibuat menggunakan *JavaScript*.

Ada 3 macam cara penulidan tag **javascript**, yaitu;

1. Menuliskan Tag dengan diawali <script type=”text/javascript” > dan diakhir dengan

</script> atribut yang menginformasikan kepada browser bahwaprogram script yang ada dalam tag tersebut adalah **javascript** dalam format text.

1. Menuliskan Tag dengan diawali <script language=”javascript” > dan diakhir dengan

</script> atribut ini digunakan dengan tujuan untuk menentukan versi dari javascript yang digunakan, sebagai contoh <script language=”javascript1.2”> menyatakan bahwa **javascript** yang kita gunakan adalah versi 2.1.

1. Menuliskan Tag dengan diawali <script language=”javascript” type=”text/javascript” > dan diakhir dengan </script> cara campuran ini yaitu penulisan lama dan penulisan baru disatukan, dilakukan untuk mengantisipasi pengakses halaman web yang masih menggunakan browser web yang mendukung **javascript**, tetapi belum mendukung HTML

**Praktikum Bagian 1. Belajar Javascript**

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | *Console* Javascript dapat kita buka melalui Inspect Element->Console.  Console Mozilla Firefox |
| 2 | Jika kamu menggunakan Nodejs, maka cara mengakses *console* adalah dengan  mengetik perintah node pada Terminal. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Console Javascript di Nodejs |
| 3 | Penulisan script Javascript  ../Desktop/js-p1.png |

**Praktikum 2 : Memulai Javascript**

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru berana hello\_javascript.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan kode program dibawah ini |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 3 | Buka browser lalu ketikkan alamat :localhost/belajarjavascript/hello\_javascript.html |
| 4 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 5 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.4)  JavaScript akan ke print/write Tulisan Hello Ali. |
| 6 | Tambahkan heading 1 dan simpan dengan heading\_javascript.html |
| 7 |  |
| 8 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 9 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.8)  Kita juga bisa menggunakan attribute css di javascript |

**Praktikum 3 : Jendela Dialog**

Jendela dialog merupakan jendela yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Ada tiga macam jendela dialog pada Javascript:

1. Jendela dialog alert();
2. Jendela dialog confirm();
3. Jendela dialog promp();

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru berana alert\_javascript.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan kode program dibawah ini |
|  |  |
| 3 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.4)  Kita juga bisa membuat dan menggunakan fungsi di javascript kali ini kita menggunakan fungsi dialog alert |
| 5 | Buat file baru bernama confirm\_javascript.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript |
| 6 | Ketikkan kode program dibawah ini |
| 7 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 8 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.7)  Variable yakin yang memiliki dialog confirm  Dan di program ini kita menggunakan 2 kondisi yaitu if |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 9 | Ketikkan kode program dibawah ini |
| 10 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 11 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.10)  Kita menggunakan dialog prompt dan dari text yang kita ini ini di prompt akan di tuliskan di html |

**Praktikum 3 : Variabel**

Cara membuat variabel yang umum digunakan di javascript adalah menggunakan kata kunci var lalu diikuti dengan nama variabel dan nilainya.

Contoh: var title = "Belajar Pemrograman Javascript"; * Menampilkan isi Variabel

Untuk menampilkan isi variabel, kita bisa memanfaatkan fungsi-fungsi untuk menampilkan output seperti:

Fungsi console.log() menampilkan output ke console javascript; Fungsi document.write() menampilkan output ke dokumen HTML; dan Fungsi alert() menampilkan output ke jendela dialog.

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru berana variabel\_javascript.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan kode program dibawah ini |
|  |  |
| 3 | Amati apa yang muncul pada bwoser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Di javascript kita bisa membuat dan menggunakan variable String ,int ,Boolean dengan var dan cara memanggilnya sama dengan Bahasa pemrograman lainnya |

* Menghapus Variabel

Penghapusan variabel dalam Javscript memang jarang dilakukan. Namun, untuk program yang membutuhkan ketelitian dalam alokasi memori, penghapusan variabel perlu dilakukan agar penggunaan memori lebih optimal.

Penghapusan variabel dapat dilakukan dengan katakunci delete. Contoh:

bookTitle = "Belajar Pemrograman Javascript"; delete bookTitle;

Maka variabel bookTitle akan menghilang dari memori.

**Praktikum 4 : FUNGSI**

Fungsi adalah sub-program yang bisa digunakan kembali baik di dalam program itu sendiri, maupun di program yang lain.

Fungsi di dalam Javascript adalah sebuah objek. Karena memiliki properti dan juga *method*.

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama fungsi\_javascript1.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Cara memanggil fungsi didalam kode Javascript biasanya ditulis dengan :  namaFungsi(); |
| 3 | Ketikkan kode program berikut ini |
|  |  |
| 4 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 5 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.4)  Kita bisa membuat dan menggunakan fungsi dengan cara menuliskan nya di attr html seperti onclick |
| 6 | Parameter adalah variable yang menyimpan nilai untuk proses di dalam fungsi  Cara memanggil parameter dalam javascript adalah : |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 7 | Ketikkan kode program berikut ini |
| 8 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 9 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.8)  5 hasilnya 5 ,disini kita menggunkan fungsi tambah dan cara memanggilnya kita tulis fungsi nya lalu isi parameternya. |

* **Praktikum 5: Tipe Data**

Tipe data adalah jenis-jenis data yang bisa kita simpan di dalam variabel. Ada beberapa tipe data dalam pemrograman Javascript:

* String (teks)
* Integer atau Number (bilangan bulat)
* Float (bilangan Pecahan)
* Boolean
* Object

Javascript adalah bahasa yang bersifat *dynamic typing*, artinya kita tidak harus menuliskan tipe data pada saat pembuatan variabel seperti pada bahasa [C](https://www.petanikode.com/topik/c), [C++](https://www.petanikode.com/topik/c%2B%2B), [Java](https://www.petanikode.com/topik/java), dsb. yang bersifat *static typing*.

Ada beberapa aturan penulisan variabel dalam Javascript:

* Penamaan variabel **tidak boleh** menggunakan angka di depannya. contoh:

// salah

var 123nama = "Polinema";

// benar

var nama123 = "Polinema";

* Penamaan variabel **boleh** menggunakan awal underscore. contoh:

var \_nama = "Polinema";

* Penamaan variabel **dianjurkan** menggunakan camelCase apabila tediri dari dua suku kata.

Contoh:

var fullName = "Polinema";

* Penamaan variabel **dianjurkan** menggunakan bahasa inggris Contoh:

var postTitle = "Tutorial Javascript untuk Pemula";

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama tipedata\_javascript1.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan kode program berikut ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |

|  |  |
| --- | --- |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Variable x pertama tidak di definisikan value nya lalu diisi menjadi 5 lalu diganti ke “john” yang tampil adalah value terakhir diubah. |
| 5 | Ketikkan program dibawah ini dan simpan dengan nama string\_javascript.html |
| 6 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 7 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.6)  Membuat string dan memerintah java untuk mencari id yang bernama demo |
| 8 | Ketikkan program dibawah ini dan simpan dengan nama Boolean\_javascript.html |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 9 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 10 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.9)  Pengecekan true dan false menggunkan == |
| 11 | Ketikkan program dibawah ini dan simpan dengan nama array\_javascript.html |
| 12 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 13 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.12)  Menulis Array dan memanggil array |

**Praktikum 6: Operator**

Operator adalah simbol yang digunakan untuk melakukan operasi pada suatu nilai dan variabel. Operator dalam pemrograman terbagi dalam 6 jenis:

1. Operator aritmatika;
2. Operator Penugasan (Assignment);
3. Opeartor relasi atau perbandingan;
4. Operator Logika;
5. Operator Bitwise;
6. Operator Ternary;
7. Operator aritmatika merupakan operator untuk melakukan operasi aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dsb.
8. Operator aritmatika terdiri dari:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Operator** | **Simbol** |
| Penjumlahan | + |
| Pengurangan | - |
| Perkalian | \* |
| Pemangkatan | \*\* |
| Pembagian | / |
| Sisa Bagi | % |

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama operator\_javascript1.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Kita juga bisa melakukan Penjumlahan aritmetika |

**Praktikum 7: Percabangan** Dapat dikatakan bahwa percabangan dan putaran merupakan salah satu inti metode dalam semua bahasa pemrograman yang ada di dunia, karena dengan percabangan dan putaran akan dihasilkan sebuah program yang dinamis, dan bukan program yang linear serta bersifat statik. Karena JavaScript merupakan salah satu cara dalam melakukan pemrograman web di sisi client, maka JavaScript juga memiliki kemampuan ini.

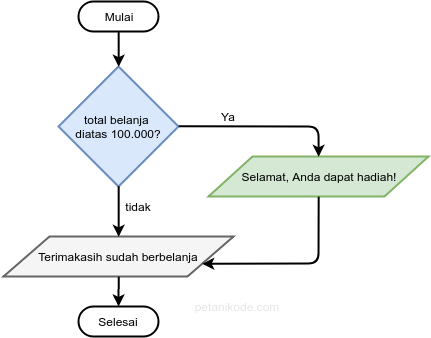
Beberapa fungsi percabangan :



* Use if to specify a block of code to be executed, if a specified condition is true
* Use else to specify a block of code to be executed, if the same condition is false
* Use else if to specify a new condition to test, if the first condition is false
* Use switch to specify many alternative blocks of code to be executed

* Percabangan if

Percabangan *if* merupakan percabangan yang hanya memiliki **satu blok pilihan** saat kondisi bernilai benar. Coba perhatikan *flowchart* berikut ini:



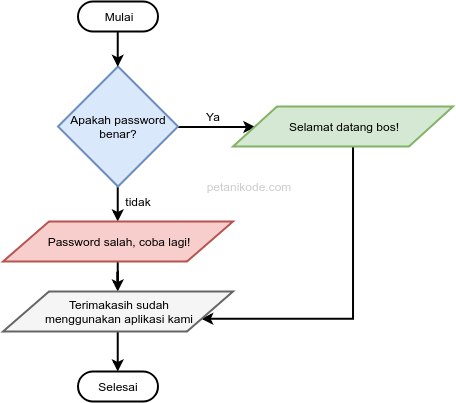
“Jika total belanja lebih besar dari Rp 100.000, Maka tampilkan pesan Selamat, Anda dapat hadiah“

Kalau dibawah Rp 100.000 bagaimana? Ya pesannya tidak ditampilkan.

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama if\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di  folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Kita melakukan percabangan ,jika total belanja lebih dari 30000 maka document akan menulis Selamat sedangkan jika kurang maka terimakasih ,dengan parameter totalBelanja yang akan di tanyakan menggunakan prompt |

* Percabangan *if/else*

Percabangan *if/else* merupakan percabangan yang memiliki **dua blok pilihan**. Pilihan pertama untuk kondisi **benar**, dan pilihan kedua untuk kondisi **salah** (*else*). Coba perhatikan flowchart ini:

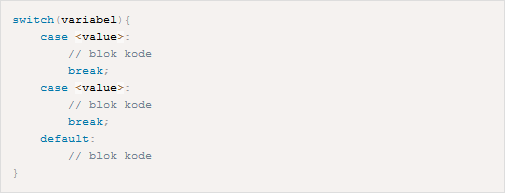


Ini adalah flowchart untuk mengecek password. Apabila password benar, pesan yang ada pada blok hijau akan ditampilkan: **“Selamat datang bos!”** Tapi kalau salah, maka pesan yang ada di blok merah yang akan ditampilkan: **“Password salah, coba lagi!”**

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama ifelse\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di  folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Disini kita diminta untuk mengisi status yang di tanyakan menggunakan prompt di js ,jika pass nya benar maka akan tampil Selamat!! |

* Percabangan *switch/case*

Percabangan *switch/case* adalah bentuk lain dari percabangan *if/else/if*. Strukturnya seperti ini:



|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama switchcase\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di folder  localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Masih di percabangan tapi dengan menggunakan swith case ,di swithcase kita ditanya menggunakan prompt = jawab, jika case yang dipilih masih berada di perulangan tersebut maka hadiah akan muncul |

* Percabangan bersarang

Kita juga dapat membuat blok percabangan di dalam percabangan. Ini disebut percabangan bersarng atau *nested if*.

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama nestedif\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di  folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Di nestedif ada dua pengecekan di kondisi pertama kita akan mengecek nama/username jika salah maka tidak dapat lanjut ke pengisian password ,tetapi jika lolos/benar namanya maka akan diminta untuk mengisi password ,jika password salah maka tidak bisa lanjut/gagal ,tetapi jika kedua nya true maka akan muncul selamat datang |

**Praktikum 7: Perulangan**

Perulangan akan membantu kita mengeksekusi kode yang berulang-ulang, berapapun yang kita mau. Ada lima macam bentuk perulangan di Javascript. Secara umum, perulangan ini dibagi dua. Yaitu: *counted loop* dan *uncounted loop*.

Perbedaanya:

* **Counted Loop** merupakan perulangan yang jelas dan sudah tentu banyak perulangannya.
* Sedangkan **Uncounted Loop**, merupakan perulangan yang tidak jelas berapa kali ia harus mengulan.

Perulangan yang termasuk dalam *Counted Loop*:

1. Perulangan For
2. Perulangan Foreach
3. Perulangan Repeat

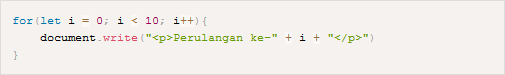
Perulangan yang termasuk dalam *Uncounted Loop*:

1. Perulangan While
2. Perulangan Do/While

* Perulangan For di Javascript

Perulangan for merupakan perulangan yang termasuk dalam *couted loop*, karena sudah jelas berapa kali ia akan mengulang.

Bentuknya seperti ini:



|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama for\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di  folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Di perulangan for ini kita akan nge print nilai sebanyak i ,variable text akan di isi dengan “The number ” + i + “<br>” dan akan di print dengan id get elemet |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

* Perulangan While di Javascript

Perulangan while merupakan perulangan yang termasuk dalam perulangan uncounted loop. Perulangan while juga dapat menjadi perulangan yang counted loop dengan memberikan counter di dalamnya.

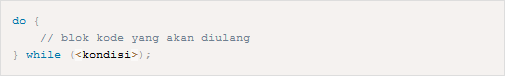
|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama while\_javascript.html dan simpan dalam direktori belajarjavascript.di  folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  Di perulangan while akan melakukan ketika kondisi terpenuhi ,di sini i = 0 , |

* Perulangan Do/While di Javascript

Perulangan do/while sama seperti perulangan while. Perbedaanya:

Perulangan do/while akan melakukan perulangan sebanyak 1 kali terlebih dahulu, lalu mengecek kondisi yang ada di dalam kurung while

Bentuknya seperti ini:



|  |  |
| --- | --- |
| Langkah | Keterangan |
| 1 | Buat File baru bernama dowhile\_javascript.html dan simpan dalam direktori  belajarjavascript.di folder localhost |
| 2 | Ketikkan program dibawah ini |
| 3 | Amati apa yang muncul pada browser |
| 4 | Catat hasil pengamatanmu (Soal No.3)  di perulangan ini akan dimulai dari 0 hingga 9 program akan mengeksekusi perntaaan terlebih dahulu |

Referensi :

1. Jason Beaird, The principles of Beautiful Web Design
2. Rian Ariona, Belajar HTML dan CSS ( Tutorial Fundamental dalam mempelajari HTML dan CSS)
3. Adi Hadisaputra, HTML dan CSS Fundamental dari Akar menuju Daun John Duckett,HTML dan CSS design and build websites