



UNS
UNIVERSITAS
SEBELAS MARET

Dokumentasi Praktikum

PEMROGRAMAN

WEB

FATHIMATUZZAHRO

V3420032

2020/TI B

Topik praktikum:

Membuat Layout Menggunakan HTML & CSS

Dosen Pengampu: Fiddin Yusfida A'la, S.T., M.Eng.

**Program Studi D3 Teknik Informatika,
Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi computer scientist, programmer, atau developer, belajar bahasa pemrograman tentu sudah menjadi hal wajib bagi mereka belajar bahasa pemrograman sangatlah penting terutama untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang pekerjaan mereka. Apalagi jika mereka sedang dalam suatu proyek baru yang sebelumnya tidak pernah disentuh.

Sebelum memulai belajar berbagai macam bahasa pemrograman atau mendalami manfaat apa saja yang bisa kita dapatkan dari belajar ilmu pemrograman ini, tentu ada baiknya kita kupas terlebih dahulu apa itu pemrograman. Pemrograman sendiri adalah proses menulis, menguji, serta memperbaiki dan memelihara kode yang membangun suatu program tertentu di komputer. Tujuan dari pemrograman ini tentu untuk membuat suatu program sesuai dengan keinginan sang pemrogram (programmer).

Hal yang paling utama menjadi alasan mengapa dilakukan praktikum pembuatan layout ini adalah untuk memenuhi tantangan kompetensi yang diberikan oleh bapak/ibu dosen D3 Teknik Informatika agar lulusannya siap terjun ke dunia kerja karena setidaknya sudah pernah mencoba untuk mempelajari pemrograman web dasar.

Sedangkan manfaat dari belajar programming atau coding, antara lain: melatih ketelitian, melatih daya pikir, mengembangkan potensi diri, dan lain-lain. Mengapa programming dapat melatih ketelitian? Karena dalam kegiatannya sendiri, kita harus mengamati secara teliti setiap kode yang kita tuliskan yang bahkan jumlahnya bisa ratusan. Jika terdapat satu kesalahan, maka kemungkinan program yang sedang kita buat tidak bisa dijalankan.

Mengapa programming dapat melatih daya pikir? Dalam aktivitas coding itu tidak hanya seperti halnya belajar bahasa baru, karena dalam coding itu kita juga harus melatih logika kita untuk membangun sebuah algoritma. Tujuan pembuatan aplikasi yaitu untuk menyederhanakan masalah agar lebih cepat dan efektif dalam menyelesaikan, sehingga kalian dituntut untuk mempunyai logika yang kuat agar dapat melakukan penyelesaian masalah dengan membangun suatu program yang tangguh.


Mengapa programming dapat mengembangkan potensi diri? Sebagai problem solver, programmer dituntut untuk bisa menguasai banyak bidang, sehingga diharuskan untuk selalu belajar apa yang belum dia tahu dikarenakan bahasa pemrograman sendiri selalu berevolusi, misal saja HTML, sekarang sudah ada di versi ke-5, dan seorang programmer harus belajar lagi fitur-fitur yang ada. Seorang programmer juga harus bisa menduga aplikasi seperti apa yang diminta client.

Maka dari itu, belajar HTML dan CSS yang merupakan dasar dari pembuatan sebuah website sangatlah dianjurkan untuk pemula atau yang baru masuk ke dunia programming.

B. Tujuan

Dalam sebuah kegiatan praktikum pasti ada tujuan yang ingin dicapai, seperti :

1. Mempraktikkan materi yang diberikan oleh dosen, karena belajar pemrograman itu harus praktik bukan hanya membaca dan menghafal materi tetapi tidak bisa mengeksekusi ide yang muncul.
2. Mempelajari bagaimana sebuah website bisa dibangun dengan mengetahui dasar dari pembuatan website itu sendiri.
3. Mengeksplor kemampuan diri sendiri, sampai sejauh mana bisa berimajinasi dan mengeksekusi idenya.

- 
4. Melatih diri agar terbiasa mengerjakan sebuah project, karena nanti kedepannya, seorang programmer akan mengerjakan project-project dalam skala besar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam praktikum pembuatan layout dengan HTML dan CSS, yaitu :

1. HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada web browser.
2. HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan salah satu bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan oleh web application.
3. CSS (Cascading Style Sheet) adalah suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.
4. Code Editor / Text editor adalah software aplikasi atau suatu program komputer yang digunakan untuk membuat, mengubah, atau mengedit file teks yang ada berupa teks biasa.
5. Web browser adalah sebuah perangkat lunak untuk mengidentifikasi sumber informasi yang berupa halaman website, gambar, video atau jenis konten lainnya.

BAB III

METODE PRAKTIKUM

A. Perangkat Lunak

Berapa perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan praktikum pembuatan layout dengan HTML dan CSS :

1. Code Editor : Visual Studio Code
2. Web Browser : Google Chrome

B. Prosedur Praktikum

Dalam sebuah kegiatan praktikum tentu diperlukan adanya sebuah prosedur atau langkah kerja. Pada praktikum pembuatan layout menggunakan HTML dan CSS (kalau saya ada sedikit tambahan Javascript untuk memunculkan hari, tanggal dan tahun saat web ini di akses). Langkah – langkah yang dilakukan untuk membuat layout menggunakan HTML dan CSS sebagai berikut :

1. Siapkan perangkat lunak yang dibutuhkan, yaitu : text editor dan web browser.
2. Buat folder tempat kita akan menyimpan semua source code. Lalu drag and drop folder tersebut pada text editor.
3. Buat file baru di dalam folder tersebut kemudian beri nama file tersebut dengan nama index.html. mengapa saya beri nama index? Berdasarkan yang saya ketahui sejauh ini, dengan menggunakan referensi channel youtube Web Programming UNPAS, file yang pertama kali dicari web browser adalah file dengan nama “index”. Ketika ada dua file dengan nama index dengan ekstensi yang berbeda, misal .php dan .html, maka web browser akan

menampilkan file dengan nama index.php. Jika tidak ditemukan, maka akan mencari file dengan nama index.html.

4. Mulai coding dengan mengetikkan tanda seru (!) kemudian tekan enter pada text editor. Jika pada text editor sudah terinstall package atau extension formatter, maka otomatis akan dibuatkan sintaks dasar HTML 5.
5. Selanjutnya untuk bagian head pada tag title page diubah menjadi "Personal Homepage" dan ditambah tag untuk menambahkan link file CSS untuk memudahkan pengeditan kedepannya.



```
index.html - TUGAS - Visual Studio Code
index.html X
tugas1_layout > index.html > ...
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
8   <title>Personal Homepage</title>
9   <link rel="stylesheet" href="style.css">
```

6. Di dalam tag body, buat sebuah kelas "container". Mengapa harus membuat sebuah kelas? Hal itu berguna untuk memudahkan kita menginisialisasi suatu bagian ketika akan diedit pada file style.css. Pada tahap ini, silakan membuat sebuah file style.css dan tuliskan "body {}". Kemudian, di dalam nya kita ketikkan :
 - background-image : untuk mengubah background default sebuah laman web menjadi seperti gambar yang diinginkan
 - width : untuk mengatur lebar container yang tadi sudah dibuat class-nya
 - margin-left & right auto : untuk menyesuaikan letak container secara otomatis tepat di tengah – tengah
 - font-family : untuk mengubah jenis font di tampilannya

Setelah satu paket fungsi pada body selesai, selanjutnya buat kelas container, header, dan website pada file index.html dan juga pada file style.css. perhatikan instruksi – instruksi berikut :

- pada file index.html, untuk kelas website bisa dituliskan judul untuk webnya

```

25
26 <body>
27   <div class="container">
28     <div class="header">
29       <h1 class="website">Portal Anime Lovers</h1>
30       <ul>
31         <li><a href="index.html">Home</a></li>
32         <li><a href="anime.html">Anime</a></li>
33         <li><a href="gallery.html">Gallery</a></li>
34         <li><a href="kontak.html">Contacts</a></li>
35         <li><a href="profil.html">About me</a></li>
36       </ul>
37     </div>
38
39     <div class="banner">
40     </div>
41
42     <div class="content">
43       <p>
44         <font color="blue">Hari Ini: </font>
45         <script>
46           show_hari();
47         </script></p>
48       <h3>Yokoso Jitsuryoku Shijō Shugi no Kyōshitsu e</h3>
49       <p>Classroom of the Elite (ようこそ実力至上主義の教室へ Yokoso Jitsuryoku Shijō Shugi no Kyōshitsu e, "Selamat da
50       <p>Adaptasi manga oleh Yuyu Ichino mulai diserialisasi di Monthly Comic Alive pada Media Factory tanggal 27 Ja
51       <p>Anime yang sering disebut Classroom of the elite atau kalau judul panjangnya Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi
52       <p>kuliah di tempat yang mereka inginkan. Sekolah yang bernama Koudo Ikusei ini menjadikan kepatasan sebagai
53       <p>nilai-nilai yang mempengaruhi nilai siswa dan tentu saja kelas dimana dia berada (catatan : tidak ada perub
54       <p>
55       <p>
56       <p>
57       <a href="http://animepeji.blogspot.com/2018/02/sinopsis-anime-youjitsu.html#:~:text=Anime%20yang%20sering%20disebut%20Classroom%20of%20the%20Elite"

```

- pada file style.css, untuk kelas **container** dituliskan background-color (untuk mengubah warna pada container) dan background-size (untuk mengatur ukuran container pada web tersebut)
- pada file style.css, untuk kelas **header** dituliskan padding-top. Sintaks ini berfungsi untuk mengatur padding (lebar pada header) pada bagian atas
- pada file style.css, untuk kelas **website** dituliskan color dan font-size untuk mengatur warna dan ukuran tulisan "Portal Anime Lovers" yang ada pada file index.html
- pada file style.css, untuk kelas **header** terdapat beberapa macam, seperti margin-right, text-decoration, dan color digunakan untuk mengubah margin di sisi kanan dan juga mengatur warna tulisannya
- pada file style.css, untuk kelas **header a:hover** terdapat beberapa sintaks yaitu : background-color, padding, color, text-

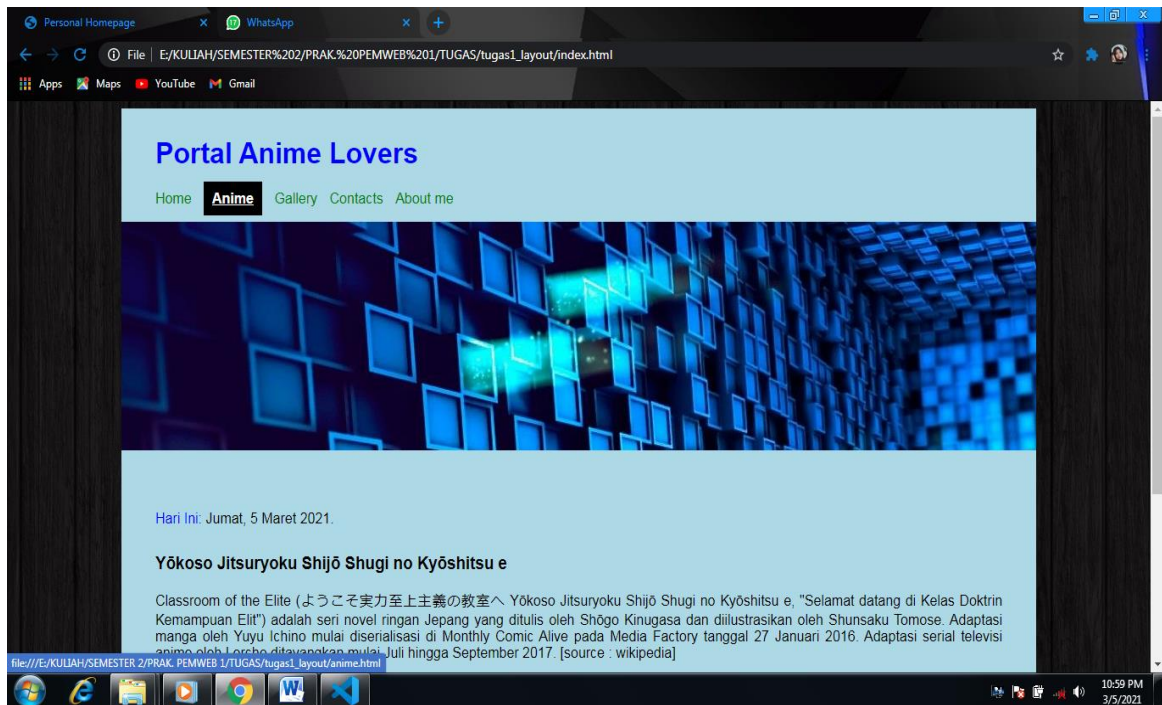
- decoration, font-weight. Satu paket sintaks ini digunakan untuk membuat efek pada tulisan menu ketika kursor diarahkan ke tulisan tersebut, warnanya akan berubah, dari yang semula berwarna hijau menjadi putih dengan garis bawah dan background tulisan berwarna hitam
- selanjutnya pada class **header website** diberi jarak tertentu dengan sintaks margin-left
 - pada kelas **banner** terdapat sintaks height, background-image, dan background-position untuk mengatur tinggi, gambar, dan posisi banner pada laman web tersebut
 - pada kelas **content** terdapat beberapa sintaks, yaitu margin-top, padding, dan text-align yang memiliki fungsi mengatur letak paragraf yang ditampilkan pada laman tersebut
 - pada bagian **footer**, terdapat dua macam kelas, yaitu **footer** dan **footer made**. Semua sintaks pada kelas **footer** berfungsi untuk membuat kesan blok yang berwarna biru tetapi agak samar. Sedangkan pada kelas **footer made** digunakan untuk mengatur warna tulisan yang ada pada footer

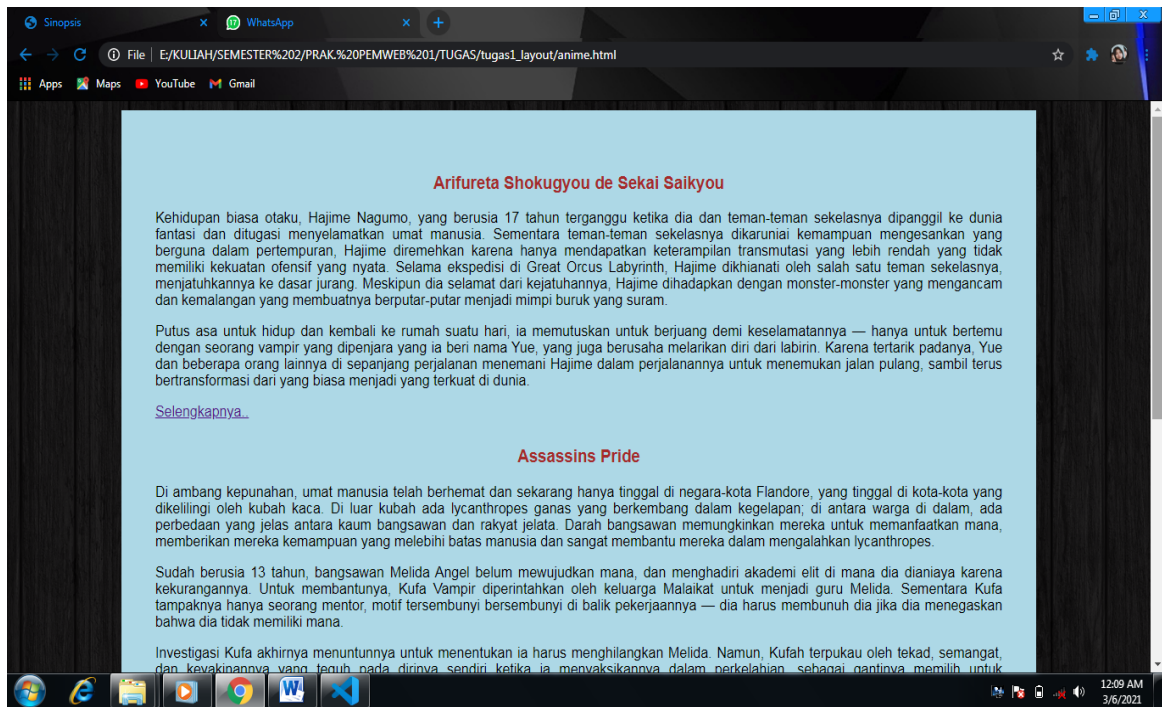
Untuk bentuk sintaksnya dapat dilihat pada screencapture di bawah ini :

```
1 body {
2     /* background-color: aquamarine; */
3     background-image: url("dark_wood.png");
4     width: 80%;
5     margin-left: auto;
6     margin-right: auto;
7     font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
8 }
9
10 .container {
11     background-color: lightblue;
12     background-size: 300px;
13 }
14
15 .header {
16     padding-top: 10px;
17 }
18
19 .website {
20     color: blue;
21     font-size: xx-large;
22 }
23
24 .header ul li {
25     display: inline-block;
26     margin-right: 10px;
27 }
28
29 .header ul li a {
30     text-decoration: none;
31     color: green;
32 }
```

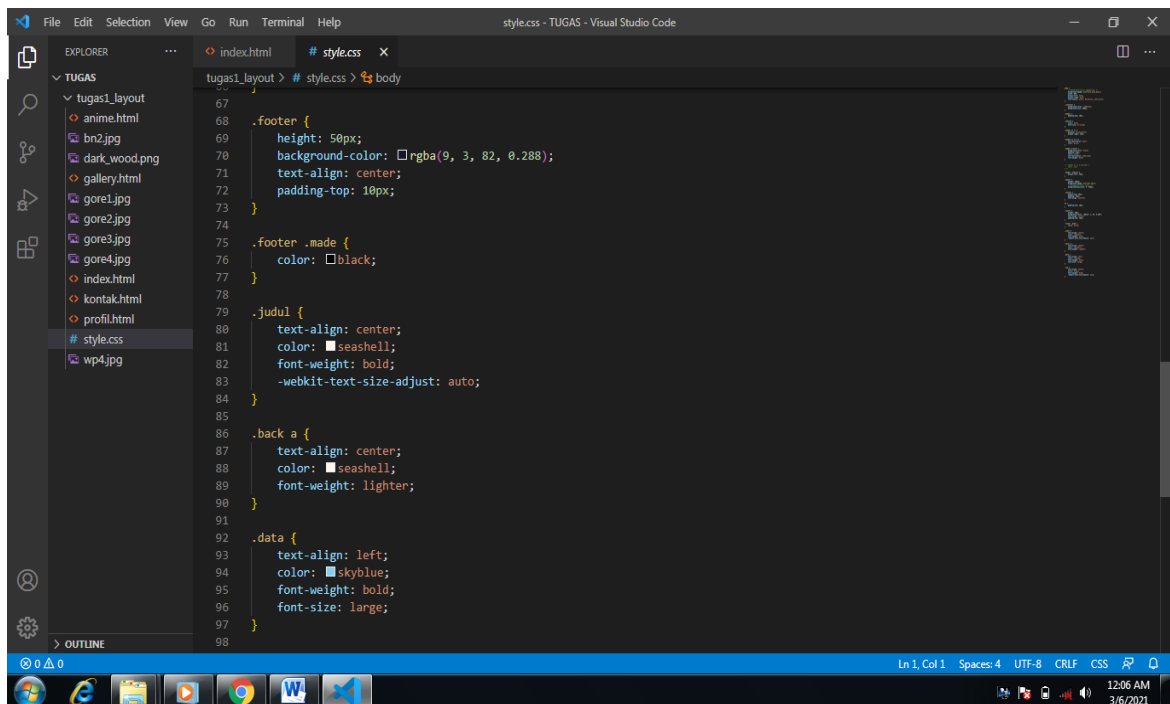
```
34 .header a:hover {
35     background-color: black;
36     padding: 10px;
37     color: white;
38     text-decoration: underline;
39     font-weight: bold;
40 }
41
42
43 /* .header ul li a:visited {
44     color: red;
45 } */
46
47 .header .website {
48     margin-left: 40px;
49 }
50
51 .banner {
52     height: 250px;
53     background-image: url('bn2.jpg');
54     /* background-size: cover; */
55     background-position: 0 -150px;
56 }
57
58 .content {
59     margin-top: 10px;
60     padding: 40px;
61     text-align: justify;
62 }
63
64 h3 {
65     padding-top: 10px;
66 }
```

Semua code di atas jika dilihat versi webnya akan terlihat seperti gambar di bawah ini

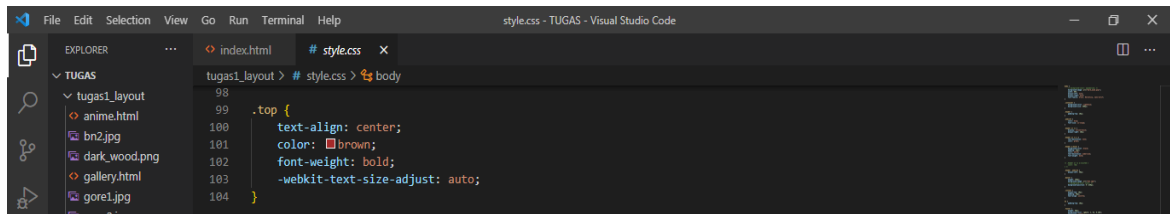




Baik, mari kita lanjutkan!

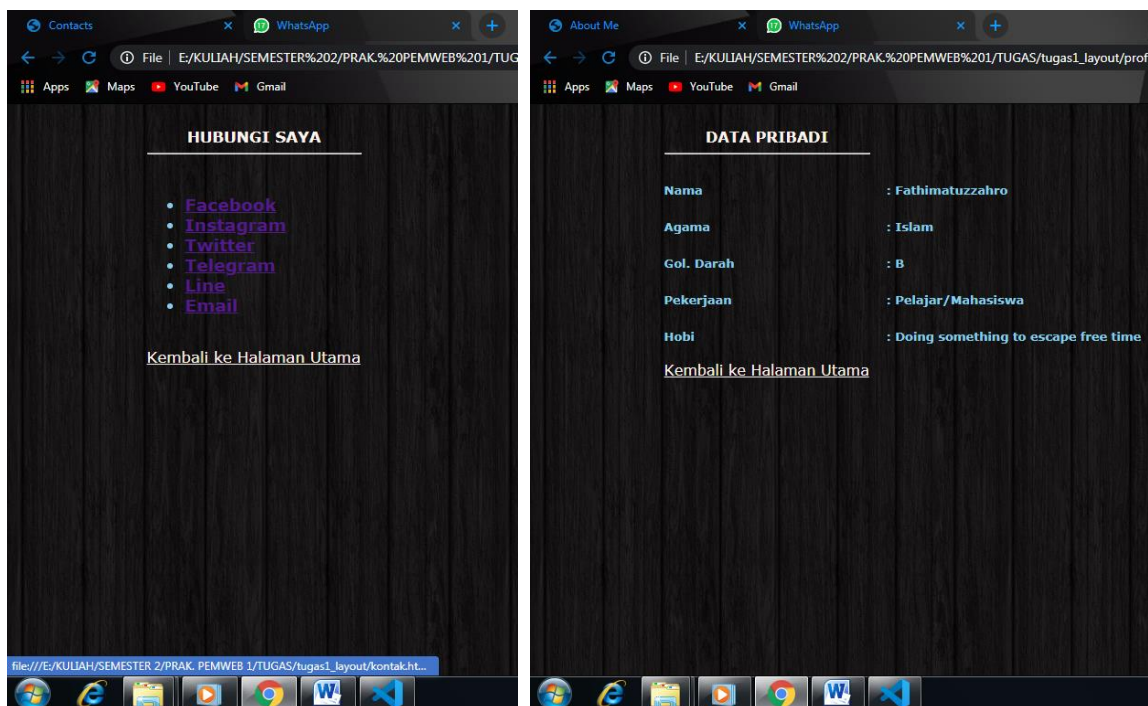
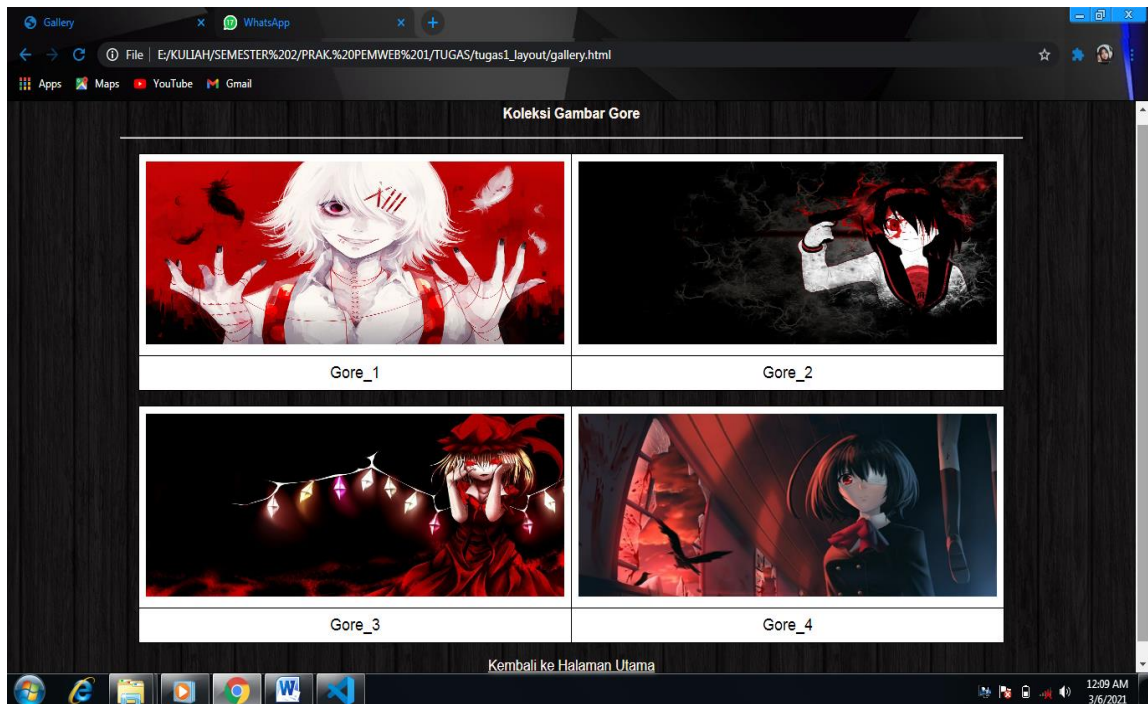


- pada kelas **judul**, terdapat beberapa sintaks, yaitu text-align, color, text-weight, webkit-text-size-adjust yang berfungsi untuk mengatur letak judul dan juga warna tulisan pada judul
- pada kelas **back a**, terdapat sintaks text-align, color, font-weight yang berfungsi untuk mengatur letak, warna, serta ketebalan tulisan “kembali ke halaman utama”
- pada kelas **data**, terdapat sintaks text-align, color, font-weight, dan font-size, yang berfungsi mengatur letak, warna, dan juga ketebalan tulisan pada data diri/profil



- terakhir, ada kelas top yang di dalamnya terdapat sintaks text-align, color, font-weight, webkit-text-size-adjust, yang memiliki fungsi mengatur letak judul – judul pada laman anime

Aplikasi sintaks – sintaks di atas jika dilihat di web browser lokal akan terlihat seperti di bawah ini



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat saya ambil setelah melakukan praktikum ini adalah praktik/mempraktikkan ilmu yang kita dapat merupakan cara paling efektif untuk mengeksplor apa yang ada, juga sebagai sarana untuk mengeksekusi ide – ide yang ada di otak sehingga bisa menghasilkan sebuah produk, tidak hanya di angan saja. Dan yang paling penting, programming itu sangat mengasikkan asal ada kemauan untuk mempelajarinya dengan sabar dan telaten.

B. Saran

Mungkin bisa ditambah lagi materi untuk dipraktikkan dan juga mulai belajar menggunakan framework, agar terbiasa sjika kedepannya harus bekerja dengan berbagai macam framework dan juga lebih efisien waktu, hasilnya pun juga lebih rapi. Akan tetapi, memang jika untuk belajar lebih disarankan untuk mempelajari tag – tag dasar HTML.

REFERENSI

Referensi dalam melakukan praktikum ini meliputi :

1. Astamal Rio. E-Book Mastering Kode HTML. 2005-2006
2. <http://repository.uib.ac.id/1910/5/s-1531121-chapter2.pdf> (diakses pada 5 Maret 2021)
3. <https://www.monitorteknologi.com/apa-itu-text-editor/> (diakses pada 5 Maret 2021)
4. <https://www.diadona.id/gadget/pengertian-web-browser-dan-contohnya-menurut-para-ahli--200708u.html#:~:text=Pengertian%20web%20browser%20adalah%20perangkat,penyaji%20informasi%20di%20jaringan%20internet.&text=Sedangkan%20menurut%20sumber%20lain%20menjelaskan,pa da%20halaman%20web%20di%20internet.> (diakses pada 5 Maret 2021)
5. https://www.w3schools.com/colors/colors_names.asp (diakses pada 4 Maret 2021)
6. <https://www.toptal.com/designers/subtlepatterns/page/45/> (diakses pada 4 Maret 2021)
7. <https://bootup.ai/blog/manfaat-belajar-pemrograman-dan-tujuan/> (diakses pada 5 Maret 2021)