

«SKRIPSI/TUGAS AKHIR»

«JUDUL BAHASA INDONESIA»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

PROGRAM STUDI «MATEMATIKA/FISIKA/TEKNIK INFORMATIKA»
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
«tahun»

«FINAL PROJECT/UNDERGRADUATE THESIS»

«JUDUL BAHASA INGGRIS»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

DEPARTMENT OF «MATHEMATICS/PHYSICS/INFORMATICS»
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
«tahun»

LEMBAR PENGESAHAN

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

«pembimbing utama/1»

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

«Ketua Program Studi»

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa «skripsi/tugas akhir» dengan judul:

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal «tanggal» «bulan» «tahun»

Meterai Rp. 6000

«Nama Lengkap»
NPM: «10 digit NPM UNPAR»

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»

KATA PENGANTAR

«Tuliskan kata pengantar dari anda di sini ...»

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, «bulan» «tahun»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	2
1.6 Sistematika Pembahasan	2
2 LANDASAN TEORI	3
2.1 <i>Snake</i>	3
2.2 HTML5 <i>Canvas</i>	4
2.3 <i>Javascript</i>	4
2.3.1 Variabel	5
2.3.2 <i>Constant</i>	5
2.3.3 <i>Function</i>	5
2.3.4 Menggambar pada <i>Canvas</i>	6
2.3.5 <i>Object Oriented Programming Javascript</i>	8
2.3.6 <i>Events</i>	10
2.3.7 Membuat Animasi	10
2.4 <i>jQuery</i>	10
2.5 <i>Git</i>	10
A KODE PROGRAM	11
B HASIL EKSPERIMEN	13

DAFTAR GAMBAR

2.1	Pergerakan ular ke segala arah	3
2.2	Permainan Snake pada telepon genggam <i>Nokia</i>	3
2.3	Permainan <i>Slither.io</i> pada <i>Android</i>	4
2.4	Posisi kotak biru pada <i>canvas</i> terhadap <i>origin</i>	6
2.5	Perbedaan <i>quadratic Bézier curve</i> dan <i>cubic Bézier curve</i>	8
B.1	Hasil 1	13
B.2	Hasil 2	13
B.3	Hasil 3	13
B.4	Hasil 4	13

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Snake merupakan sebuah permainan yang pertama kali dibuat oleh Peter Trefonas pada tahun 1978. Konsep *Snake* berasal dari permainan arkade yaitu *Blockade*. Awalnya *Snake* hanya dapat dimainkan pada komputer pribadi. Namun pada tahun 1997, *Snake* dapat dimainkan pada telepon genggam *Nokia*¹. Cara bermain *Snake* adalah pemain menggerakkan ular pada sebuah labirin. Ular tersebut harus mendapatkan makanan sebanyak-banyaknya tanpa menabrak dinding atau ular itu sendiri. Setiap memakan makanan, tubuh ular akan memanjang dan pemain akan semakin sulit untuk menggerakkan ular tersebut dengan bebas karena tubuh ular semakin lama akan menutupi labirin tersebut.

HTML(*Hyper Text Markup Language*) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML5 merupakan HTML versi 5 yang terbaru dan penerus dari HTML4, XHTML1, dan DOM level 2 HTML. HTML5 memiliki beberapa elemen baru, salah satunya adalah HTML5 Canvas. HTML5 Canvas adalah tempat untuk menggambar *pixel-pixel* yang dapat ditulis menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript*. *Javascript* adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang digunakan untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif. *jQuery* adalah *library* dari *Javascript* untuk menyederhanakan *script* pada HTML. *Github* adalah layanan *web hosting* bersama untuk proyek pengembangan perangkat lunak yang menggunakan sistem *version control* yaitu *Git*. Dengan adanya *Github*, *programmer* dapat mengetahui perubahan yang pada *repository* tersebut.

Pada permainan *Snake*, umumnya pergerakan ular hanya atas, bawah, kiri, dan kanan saja. Pada skripsi ini, penulis akan membuat permainan *Snake* yang ularnya dapat bergerak ke segala arah dan orang lain dapat menambahkan labirin menggunakan mekanisme *pull request Github*. Dengan begitu, orang lain dapat menambahkan labirin sesuai dengan keinginannya dan pemain tidak akan cepat bosan karena labirin yang disediakan cukup banyak dan variatif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan dari masalah yang akan dibahas pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana membangun permainan *Snake* menggunakan HTML5?
- Bagaimana cara menyimpan labirin pada file eksternal?
- Bagaimana cara menggunakan *pull request* pada *Github* agar orang lain dapat menambahkan labirin?

¹[https://en.wikipedia.org/wiki/Snake_\(video_game_genre\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Snake_(video_game_genre))

1.3 Tujuan

Tujuan-tujuan yang hendak dicapai melalui penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Dapat membangun permainan *Snake* menggunakan HTML5.
- Dapat menyimpan labirin pada file eksternal.
- Dapat menggunakan *pull request* pada *Github* agar orang lain dapat menambahkan labirin.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang dibuat terkait dengan pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Permainan ini hanya dapat dimainkan menggunakan *web browser* pada komputer.
- *Web browser* yang digunakan sudah mendukung HTML5 Canvas.

1.5 Metodologi

Metodologi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan studi literatur tentang HTML5, *JavaScript*, *jQuery*, dan *pull request* pada *Github*.
2. Melakukan analisis dan menentukan objek-objek pada *Snake*.
3. Merancang algoritma untuk menggambar tubuh ular, pergerakan ular dan membuat labirin.
4. Mengimplementasikan keseluruhan algoritma.
5. Menambahkan labirin menggunakan *pull request* pada *Github*.
6. Melakukan pengujian.
7. Melakukan penarikan kesimpulan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematikan penulisan setiap bab pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

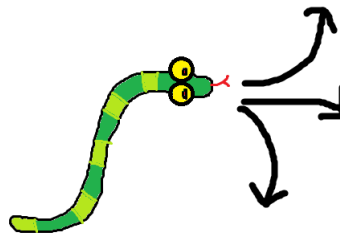
1. Bab 1 berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi, dan sistematika pembahasan dari penelitian yang dilakukan.
2. Bab 2 berisikan dasar-dasar teori yang menunjang penelitian ini. Teori yang digunakan adalah: pengertian *Snake*, HTML5 Canvas, *Javascript*, *jQuery* dan *Github*.

BAB 2

LANDASAN TEORI

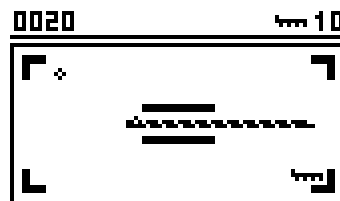
2.1 *Snake*

Snake merupakan permainan mengendalikan ular untuk mendapatkan makanan yang terdapat pada labirin. Dalam permainan ini, pemain mengendalikan ular untuk mendapatkan makanan sebanyak-banyaknya. Setiap ular memakan makanan, maka skor akan bertambah 1 poin dan tubuh ular akan bertambah panjang. Biasanya makanan hanya ada 1 saja pada sebuah labirin. Ketika makanan itu sudah termakan oleh ular, makanan tersebut akan ditempatkan secara acak. Ular dapat bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan. Namun pada permainan *Snake* yang akan dibuat sekarang, ular dapat bergerak ke segala arah seperti ilustrasi pada Gambar 2.1. Permainan akan berakhir jika ular menabrak dinding yang terdapat pada labirin atau ular tersebut menabrak tubuhnya sendiri.



Gambar 2.1: Pergerakan ular ke segala arah

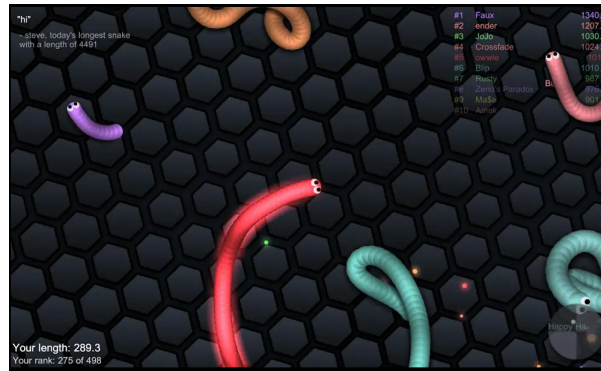
Permainan *Snake* ini dapat dimainkan secara *singleplayer* atau *multiplayer*. *Singleplayer game* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh 1 pemain. *Multiplayer game* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain. Pada umumnya, permainan *Snake* dimainkan secara *singleplayer*. Contoh *singleplayer game Snake* adalah *Snake* pada telepon genggam *Nokia* yang dapat dilihat pada Gambar 2.2¹ dan contoh *multiplayer game Snake* adalah *Slither.io* yang dapat dilihat Gambar 2.3². *Snake* dapat dimainkan menggunakan *smartphone* dan *web browser*.



Gambar 2.2: Permainan Snake pada telepon genggam *Nokia*

¹[https://en.wikipedia.org/wiki/Snake_\(video_game_genre\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Snake_(video_game_genre))

²<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hypah.io.slither>

Gambar 2.3: Permainan *Slither.io* pada *Android*

2.2 HTML5 Canvas

HTML5 Canvas adalah sebuah daerah *bitmap* yang dapat dimanipulasi oleh *Javascript*. Pada daerah *bitmap* tersebut, *pixel-pixel* akan dirender oleh canvas. Setiap *frame*, HTML5 Canvas akan menggambar pada area *bitmap* tersebut menggunakan *Canvas API* (*Application Programming Interface*) yang dipanggil pada *Javascript*. API dari HTML5 Canvas yang umum adalah *2D Context*. Dengan adanya *2D Context*, *programmer* dapat membuat bentuk 2D, menampilkan gambar, *render* tulisan, memberi warna, membuat garis dan kurva, dan manipulasi *pixel*. HTML5 Canvas tidak hanya digunakan untuk menggambar dan menampilkan gambar serta tulisan. HTML5 Canvas dapat digunakan untuk membuat animasi, aplikasi pada *web* dan permainan.

Untuk menambahkan *canvas* pada halaman HTML, diperlukan tag `<canvas>`. Di bawah ini adalah potongan kode untuk menambahkan *canvas* pada halaman HTML.

```
1 <canvas id='canvas' width='500' height='300'>
2   Your browser does not support HTML5 Canvas.
3 </canvas>
```

Listing 2.1: Menambahkan *canvas*

Berikut adalah penjelasan atribut yang ada pada *canvas* berdasarkan potongan kode di atas :

- id

2.3 Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang ringan, *interpreted* dan berorientasi objek yang digunakan pada halaman *web*. *Javascript* dapat membuat objek dengan menambahkan *method* dan atributnya sama seperti bahasa pemrograman C++ dan *Java*. Setelah objek diinisialisasi, maka objek tersebut dapat dijadikan *blueprint* untuk membuat objek lain yang mirip³. *Javascript* dapat digunakan untuk mengimplementasi hal yang kompleks pada halaman web. Contohnya adalah menampilkan peta yang interaktif dan membuat animasi 2D/3D. Selain *Javascript*, HTML (*HyperText Markup Language*) dan CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan bagian/komponen penting dalam pembuatan halaman *web*⁴.

³https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/About_JavaScript

⁴https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript

2.3.1 Variabel

Variabel adalah sebuah wadah untuk menyimpan nilai/*value*. Untuk mendeklarasi variabel pada *Javascript*, digunakan *keyword* *'var'*. Variabel pada *Javascript* tidak perlu menuliskan tipe datanya ketika mendeklarasikan variabel. Di bawah ini adalah potongan kode untuk mendeklarasikan variabel.⁵

```
1| var myVariable;
```

Listing 2.2: Deklarasi variabel

Nilai variabel pada potongan kode di atas adalah *undefined* karena variabel tersebut tidak diberi nilai/*value*. Di bawah ini adalah potongan kode untuk mengisi nilai pada variabel.

```
1| myVariable = 3;
```

Listing 2.3: Mengisi nilai sebuah variabel

Variabel dapat menyimpan beberapa tipe data diantaranya adalah⁶ :

- *String* : nilai yang berupa teks atau sekumpulan huruf.
- *Number* : nilai yang berupa angka.
- *Boolean* : nilai *true/false*.
- *Array* : struktur untuk menyimpan lebih dari 1 nilai dalam sebuah *reference*
- *Object* : semua yang ada pada *Javascript* termasuk objek pada *HTML*.

2.3.2 Constant

Constant adalah sebuah variabel *read-only*, artinya nilai pada *constant* tidak dapat diubah. Untuk mendeklarasikan *constant*, digunakan *keyword* *'const'*. Di bawah ini adalah potongan kode untuk mendeklarasi *constant*.

```
1| const myConst = 1;
```

Listing 2.4: Deklarasi *constant*

2.3.3 Function

Function adalah sekumpulan perintah/*statements* untuk menjalankan suatu tugas atau menghitung nilai. Untuk membuat *function*, digunakan *keyword* *'function'*, kemudian diikuti dengan nama *function* tersebut, parameter yang dituliskan di dalam kurung, dan *statement*/perintah *Javascript* yang ditulis di dalam kurung kurawal. Parameter pada *function* bisa lebih dari 1 yang penulisanya dipisahkan oleh tanda koma (,). *Function* bisa memiliki parameter atau tidak. Di bawah ini adalah potongan kode untuk membuat *function* penjumlahan 2 buah bilangan.

```
1| function penjumlahan(angka1,angka2){  
2|     var hasil = angka1+angka2;  
3|     return hasil;  
4| }
```

Listing 2.5: *Function* penjumlahan 2 buah bilangan

⁵https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide/Grammar_and_types

⁶https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/JavaScript_basics

Setelah membuat *function*, *function* tersebut tidak langsung dieksekusi. Membuat *function* hanya memberi nama *function* tersebut dan mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh *function* tersebut apabila dipanggil. Dengan memanggil *function*, maka *function* akan dieksekusi⁷. Di bawah ini adalah potongan kode untuk memanggil *function* dengan nama penjumlahan.

```
1| penjumlahan(10,5);
```

Listing 2.6: Memanggil *function* penjumlahan

2.3.4 Menggambar pada *Canvas*

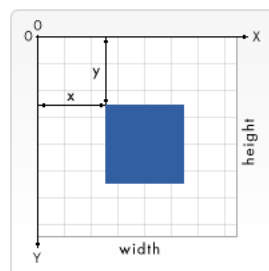
Sesudah menuliskan *tag* `<canvas>` pada HTML, *canvas* tidak bisa langsung digambar. Karena itu perlu ditambahkan *drawing context* pada *Javascript*. Di bawah ini adalah potongan kode untuk menambahkan *drawing context*.

```
1| var myCanvas = document.getElementById('canvas');
2| var context = myCanvas.getContext('2d');
```

Listing 2.7: Menambahkan *drawing context canvas*

Berdasarkan potongan kode di atas, variabel `myCanvas` menyimpan objek dengan `id = 'canvas'`. `Id` ini mengacu ke objek *canvas* pada HTML yang memiliki `id` bernama `canvas`. Variabel `myCanvas` sekarang sudah menyimpan objek *canvas*. Kemudian variabel `context` menyimpan *drawing context* 2D. Sesudah itu, *canvas* tersebut dapat digambar dengan bentuk 2D, garis, kurva, membuat tulisan, dan menambahkan gambar. Selain untuk menggambar, bentuk-bentuk tersebut dapat diberi warna sesuai dengan keinginan.

Untuk menggambar bentuk 2D atau garis, diperlukan koordinat `x` dan `y`. Koordinat tersebut akan menempatkan gambar tersebut pada *canvas*. Posisi awal/*origin* pada *canvas* adalah `(0,0)` yang terletak di ujung kiri atas *canvas*. Gambar 2.4⁸ adalah penempatan kotak biru pada *canvas* terhadap *origin*.



Gambar 2.4: Posisi kotak biru pada *canvas* terhadap *origin*

Pada di atas, titik ujung kiri kotak biru tersebut berjarak `x pixel` dari kiri dan berjarak `y pixel` dari atas.

Menggambar Persegi Panjang

Ada 3 cara untuk menggambar persegi panjang:

- `fillRect(x,y,width,height)` : menggambar persegi panjang serta mengisi bagian tengah persegi panjang.

⁷<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide/Functions>

⁸https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API/Tutorial/Drawing_shapes

- `strokeRect(x,y,width,height)` : menggambar *outline* yang berbentuk persegi panjang.
- `clearRect(x,y,width,height)` : menghapus daerah yang ditentukan pada *canvas*. Daerah yang dihapus berbentuk persegi panjang.
- `rect(x,y,width,height)` : menambah *path* berbentuk persegi panjang.

Fungsi tersebut memiliki parameter yang sama. Parameter *x* dan *y* untuk menentukan posisi pada *canvas* dari titik ujung kiri atas persegi panjang. *Width* adalah lebar dari persegi panjang dan *height* adalah tinggi dari persegi panjang.

Menggambar *Path*

Path adalah sekumpulan titik yang dihubungkan oleh segmen garis. *Path* dapat membentuk kurva dan membuat bentuk 2D lainnya seperti segitiga, trapesium, belah ketupat dan lain-lain. Langkah-langkah untuk membuat bentuk menggunakan *path* adalah sebagai berikut :

1. Buat *path*.
2. Tuliskan perintah untuk menggambar pada *path* tersebut.
3. Setelah *path* tersebut sudah dibuat, *path* tersebut dapat *dirender* menggunakan *stroke* atau *fill*.

Langkah pertama untuk membuat *path* baru adalah dengan menggunakan fungsi `beginPath()`. Setelah itu, perintah-perintah untuk menggambar dapat digunakan untuk membuat bentuk-bentuk yang diinginkan. Apabila sudah selesai menggambar, gunakan fungsi `stroke()` untuk menggambar *outline* dari *path* tersebut atau `fill()` untuk mengisi area *path* tersebut. Setelah itu, gunakan fungsi `closePath()` untuk menutup bentuk tersebut dengan cara menggambar garis lurus dari posisi titik terakhir ke titik awal. Fungsi lainnya yang menjadi bagian dari membuat *path* adalah fungsi `moveTo()`. Fungsi ini diibaratkan seperti mengangkat sebuah pensil dari sebuah titik pada kertas kemudian menempatkannya pada titik yang diinginkan. Di bawah ini adalah fungsi `moveTo()`.

```
1| moveTo(x,y);
```

Listing 2.8: Fungsi `moveTo()`

Fungsi `moveTo()` memiliki 2 parameter yaitu *x* dan *y* yang merupakan posisi titik pada *canvas*. Ketika *canvas* sudah diinisialisasi dan fungsi `beginPath()` sudah dipanggil, fungsi `moveTo()` berguna sebagai penempatan titik awal untuk menggambar. Fungsi `lineTo()` digunakan untuk menggambar sebuah garis. Di bawah ini adalah fungsi `lineTo()`.

```
1| lineTo(x,y);
```

Listing 2.9: Fungsi `lineTo()`

Fungsi `lineTo()` memiliki 2 parameter yaitu *x* dan *y* yang merupakan titik akhir dari garis. Garis akan digambar mulai dari posisi titik awal sampai ke posisi titik akhir garis. Titik awal ini bergantung pada titik akhir dari *path* sebelumnya. Titik awal dapat diubah dengan menggunakan fungsi `moveTo()`.

Fungsi `arc()` digunakan untuk menggambar lingkaran atau busur. Di bawah ini adalah fungsi `arc()`.

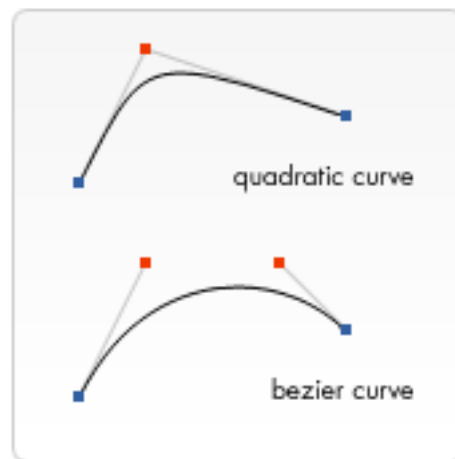
```
1| arc(x,y,radius,startAngle,endAngle,anticlockwise);
```

Listing 2.10: Fungsi `arc()`

Parameter x dan y adalah posisi titik tengah busur pada canvas. Radius adalah besar jari-jari busur. StartAngle dan endAngle adalah titik awal dan titik akhir busur dalam satuan radian yang diukur dari sumbu x . Anticlockwise adalah parameter yang bernilai boolean, apabila bernilai `true`, maka busur akan digambar berlawanan arah jarum jam dan jika bernilai `false`, busur akan digambar searah jarum jam. Karena fungsi `arc()` menerima input sudut dalam radian, maka perlu dilakukan konversi dari satuan derajat menjadi radian terlebih dahulu. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$\text{radian} = (\text{Math.PI}/180) * \text{besarsudut}$$

Bézier curve merupakan tipe *path* yang digunakan untuk membuat kurva. *Bézier curve* ada 2 jenis yaitu *cubic* dan *quadratic*. Perbedaannya adalah *quadratic Bézier curve* memiliki sebuah *control point*, sedangkan *cubic Bézier curve* memiliki 2 buah *control point*. Pada Gambar 2.5⁹ menunjukkan perbedaan antara *quadratic Bézier curve* dan *cubic Bézier curve*. Titik merah pada gambar merupakan *control point* dari *Bézier curve*.



Gambar 2.5: Perbedaan *quadratic Bézier curve* dan *cubic Bézier curve*

Berikut adalah fungsi *quadratic* dan *cubic Bézier curve* :

- `quadraticCurveTo(cp1,cp2,x,y)` : menggambar *quadratic Bézier curve* dari posisi pensil sekarang ke titik akhir yaitu x dan y , dengan titik control point yaitu $cp1$ dan $cp2$.
- `bezierCurveTo(cp1x,cp1y,cp2x,cp2y,x,y)` : menggambar *cubic Bézier curve* dari posisi pensil sekarang ke titik akhir yaitu x dan y , dengan 2 titik control point yaitu $(cp1x,cp1y)$ dan $(cp2x,cp2y)$.

2.3.5 Object Oriented Programming Javascript

OOP (*Object Oriented Programming*) adalah sebuah paradigma *programming* yang menggunakan abstraksi untuk membuat objek-objek yang ada pada dunia nyata. Bahasa pemrograman seperti *Java*, *C++*, *Ruby*, *Python*, *PHP*, dan *Objective-C* sudah mendukung OOP. Dalam OOP, setiap objek dapat menerima pesan, memproses data dan mengirim pesan ke objek lain. Program yang menggunakan konsep OOP ini mudah untuk dimengerti dan lebih mudah untuk dikembangkan oleh programmer¹⁰.

⁹https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API/Tutorial/Drawing_shapes

¹⁰https://developer.mozilla.org/ms/docs/Web/JavaScript/Introduction_to_Object-Oriented_JavaScript

Ide umum pada OOP adalah menggunakan objek untuk memodelkan benda-benda yang ada pada dunia nyata. Objek tersebut kemudian direpresentasi pada program yang dibuat. Objek-objek dapat berisi data, fungsionalitas dan *behaviour* yang merepresentasikan informasi tentang objek tersebut dan tugas objek¹¹. Contohnya, bila ingin membuat objek sebuah mobil. Mobil memiliki beberapa informasi diantaranya adalah merk mobil, berat mobil, warna mobil dan tahun produksi. Informasi tersebut dapat disebut sebagai properti dari objek. Mobil dapat bergerak maju, berbelok ke kanan, berbelok ke kiri, bergerak mundur dan berhenti. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh objek disebut sebagai method dari objek.

Kelas

Javascript tidak memiliki statement 'class' yang dapat digunakan pada bahasa pemrograman C++ atau *Java*. Untuk membuat kelas, Javascript menggunakan *function* sebagai konstruktor untuk kelas. Karena itu, membuat kelas sama dengan membuat *function* pada Javascript. Di bawah ini adalah potongan kode untuk membuat kelas bernama Mobil.

```
1 |   function Mobil(){  
2 |  
3 |   }
```

Listing 2.11: Membuat kelas Mobil

Objek

Untuk membuat instansi baru dari objek, gunakan statement 'new' yang nantinya akan disimpan pada variabel. Di bawah ini adalah potongan kode untuk membuat *instance*.

```
1 |   var mobil1 = new Mobil();
```

Listing 2.12: Membuat *instance* mobil

Konstruktor

Konstruktor adalah method yang ada pada kelas. Konstruktor akan dipanggil ketika pertama kali inialisasi atau saat instansi baru dari objek dibuat. *Function* pada Javascript berfungsi sebagai konstruktor sehingga tidak perlu membuat method konstruktor lagi. Semua aksi yang terdapat pada kelas akan dieksekusi pada saat instansiasi.

Properti/Atribut

Properti adalah variabel yang terdapat pada kelas. Properti ditulis pada konstruktor kelas sehingga setiap properti pada kelas akan dibuat ketika membuat instansi baru. Untuk membuat properti, gunakan statement 'this'. Cara ini mirip dengan bahasa pemrograman Java ketika membuat sebuah properti pada objek. Syntax untuk mengakses properti di luar kelas adalah : namaInstansi.properti. Di bawah ini adalah potongan kode untuk mendefinisikan properti pada kelas Mobil pada saat instansiasi.

```
1 |   function Mobil(merkMobil,beratMobil,warnaMobil,tahunProduksi){  
2 |       this.merkMobil = merkMobil;  
3 |       this.beratMobil = beratMobil; //satuan dalam kg  
4 |       this.warnaMobil = warnaMobil;
```

¹¹https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/Objects/Object-oriented_JS

```

5 |         this.tahunProduksi = tahunProduksi;
6 |     }
7 |
8 |     var mobil1 = new Mobil('Toyota',1000,'Hitam',2010);

```

Listing 2.13: Mendefinisikan properti pada kelas Mobil

2.3.6 Events

2.3.7 Membuat Animasi

2.4 jQuery

jQuery adalah pustaka yang dimiliki oleh *Javascript*. Semua perintah-perintah pada *Javascript* dapat digunakan oleh *jQuery*. Penulisan *jQuery* lebih singkat dibandingkan *Javascript*.

Di bawah ini adalah potongan kode pada *jQuery*. Untuk mendapatkan objek pada *jQuery* selalu diawali dengan simbol '\$'. Kemudian diikuti dengan objeknya lalu *methodnya*.

```

1 | $( "h1" ).remove();

```

jQuery dapat mendeteksi apakah halaman *web* sudah siap atau belum. Potongan kode di bawah ini adalah untuk mendeteksi halaman *web*.

```

1 | $( document ).ready(function() {
2 |     // kode dituliskan di sini
3 | });

```

Kode yang dituliskan di dalam `$(document).ready(function()` akan dijalankan setelah DOM (*Document Object Model*) pada halaman *web* tersebut sudah siap untuk dieksekusi oleh *Javascript*.

2.5 Git

Github adalah layanan *web hosting* bersama untuk proyek pengembangan perangkat lunak yang menggunakan sistem *version control* yaitu *Git*¹². *Git* dapat mengetahui perubahan pada file di komputer. *Github* biasanya digunakan oleh para *programmer* untuk menambahkan/merevisi *source code* dan sebagai media untuk berkolaborasi dalam proyek pembangunan perangkat lunak. *Source code* tersebut disimpan dikelompokkan pada file dan file tersebut disimpan di *repository*. Dalam 1 *repository*, *owner* (pengguna yang membuat *repository*) dapat mengundang pengguna lain untuk berkolaborasi. Ketika ada perubahan pada *repository*, maka *collaborator* (pengguna yang diberi hak untuk mengubah *repository*) dapat mengetahui *source code* atau file yang direvisi oleh *collaborator* lain.

Github memiliki banyak fitur untuk memudahkan kerja *programmer*. Fitur *Github* yang mendukung penelitian ini adalah *pull request*. *Pull request* memberitahu *collaborator* lain tentang perubahan pada *repository*. Dengan adanya *pull request*, pengguna dan *collaborator* lain dapat berdiskusi tentang perubahan tersebut. Perubahan tersebut harus di *merge* oleh *collaborator* dari *repository*. Apabila sudah di *merge* oleh *collaborator*, perubahan tersebut akan disimpan di *repository*¹³.

¹²<https://en.wikipedia.org/wiki/GitHub>

¹³<https://help.github.com/articles/about-pull-requests>

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Listing A.1: MyCode.c

```

1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4 #include<stdio.h>
5
6 void myFunction( int input, float* output ) {
7     switch ( array[i] ) {
8         case 1: // This is silly code
9             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
10                 *output += 0.005 + 20050;
11             char = 'g';
12             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
13             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
14             strcpy(a,"hello_$@?");
15         }
16         count = ~mask | 0x00FF00AA;
17     }
18 }
19
20 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
21 // Adrian P. Robson, nepsweb.co.uk
22 // 8 October 2012
23 // http://nepsweb.co.uk/docs/progfonts.pdf

```

Listing A.2: MyCode.java

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set; //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID; //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist; //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj; //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i <totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35
36 }

```


LAMPIRAN B

HASIL EKSPERIMEN

Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4