**LAPORAN PRAKTIKUM**

**PEMROGRAMAN WEB I**

**MODUL 3**

****

**FORM**

**Oleh:**

**Indra Suryadilaga NIM. 2410817310014**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**APRIL 2025**

# LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN WEB I**

**MODUL 3**

Laporan Praktikum Pemrograman Web I Modul 3: Form ini disusun sebagai syarat lulus mata kuliah Praktikum Pemrograman Web I. Laporan Prakitkum ini dikerjakan oleh:

Nama Praktikan : Indra Suryadilaga

NIM : 2410817310014

|  |  |
| --- | --- |
| Menyetujui,  Asisten Praktikum  Adrian Bintang Saputera  NIM. 2310817110006 | Mengetahui,  Dosen Penanggung Jawab Praktikum  Muti’a Maulida, S.Kom M.T.I  NIP. 198810272019032013 |

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN 2](#_Toc196231374)

[DAFTAR ISI 3](#_Toc196231375)

[DAFTAR GAMBAR 5](#_Toc196231376)

[DAFTAR TABEL 6](#_Toc196231377)

[SOAL 1 7](#_Toc196231378)

[1. Variasi Link HTML 7](#_Toc196231379)

[A. Source Code 7](#_Toc196231380)

[B. Output Program 8](#_Toc196231381)

[C. Pembahasan 9](#_Toc196231382)

[SOAL 2 11](#_Toc196231383)

[2. Style Link 11](#_Toc196231384)

[A. Source Code 11](#_Toc196231385)

[B. Output Program 12](#_Toc196231386)

[C. Pembahasan 12](#_Toc196231387)

[SOAL 3 14](#_Toc196231388)

[3. Frameset (horisontal dan vertikal) 14](#_Toc196231389)

[A. Source Code 14](#_Toc196231390)

[B. Output Program 14](#_Toc196231391)

[C. Pembahasan 15](#_Toc196231392)

[SOAL 4 16](#_Toc196231393)

[4. Frameset dengan atribut no-resize = “true” 16](#_Toc196231394)

[A. Source Code 16](#_Toc196231395)

[B. Output Program 16](#_Toc196231396)

[C. Pembahasan 17](#_Toc196231397)

[SOAL 5 18](#_Toc196231398)

[5. Frame inline 18](#_Toc196231399)

[A. Source Code 18](#_Toc196231400)

[B. Output Program 18](#_Toc196231401)

[C. Pembahasan 19](#_Toc196231402)

[SOAL 6 20](#_Toc196231403)

[6. Membuat Tabel 20](#_Toc196231404)

[A. Source Code 20](#_Toc196231405)

[B. Output Program 21](#_Toc196231406)

[C. Pembahasan 21](#_Toc196231407)

[SOAL 7 23](#_Toc196231408)

[7. Mengatur Tabel 23](#_Toc196231409)

[A. Source Code 23](#_Toc196231410)

[B. Output Program 24](#_Toc196231411)

[C. Pembahasan 25](#_Toc196231412)

[SOAL 8 27](#_Toc196231413)

[8. Sisip Gambar Pada Tabel 27](#_Toc196231414)

[A. Source Code 27](#_Toc196231415)

[B. Output Program 28](#_Toc196231416)

[C. Pembahasan 28](#_Toc196231417)

[GITHUB 30](#_Toc196231418)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1. Screanshot Output Soal 1 8](#_Toc196231419)

[Gambar 2. Screanshot Output Soal 2 12](#_Toc196231420)

[Gambar 3. Screanshot Output Soal 3 14](#_Toc196231421)

[Gambar 4. Screanshot Output Soal 4 16](#_Toc196231422)

[Gambar 5. Screanshot Output Soal 5 18](#_Toc196231423)

[Gambar 6. Screanshot Output Soal 6 21](#_Toc196231424)

[Gambar 7. Screanshot Output Soal 7 24](#_Toc196231425)

[Gambar 8. Screanshot Output Soal 8 28](#_Toc196231426)

# DAFTAR TABEL

[Table 1. Source Code Jawaban Soal 1 7](#_Toc196231427)

[Table 2. Source Code Jawaban Soal 2 11](#_Toc196231428)

[Table 3. Source Code Jawaban Soal 3 14](#_Toc196231429)

[Table 4. Source Code Jawaban Soal 4 16](#_Toc196231430)

[Table 5. Source Code Jawaban Soal 5 18](#_Toc196231431)

[Table 6. Source Code Jawaban Soal 6 20](#_Toc196231432)

[Table 7. Source Code Jawaban Soal 7 23](#_Toc196231433)

[Table 8. Source Code Jawaban Soal 8 27](#_Toc196231434)

# SOAL 1

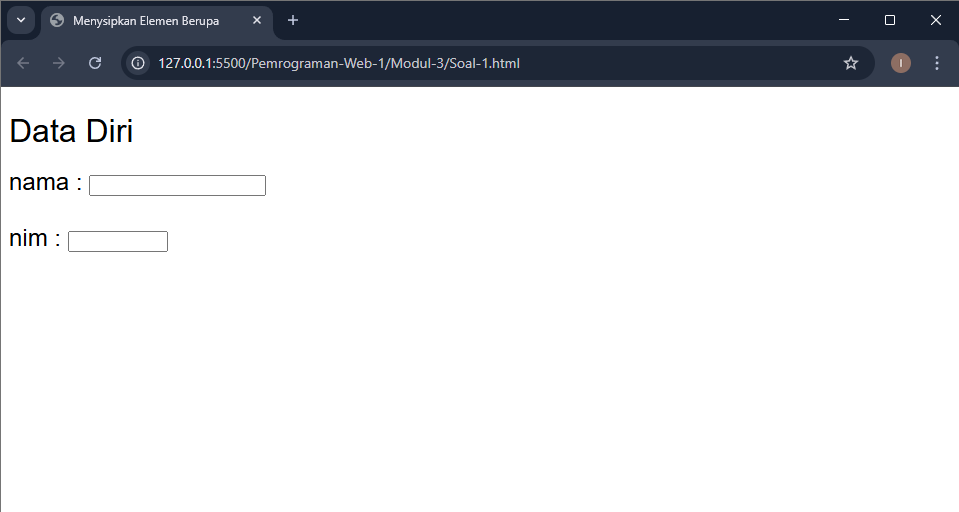
**Penggunaan input text dalam sebuah form**

### Source Code

Table 1. Source Code Jawaban Soal 1

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15 | <html>    <head>      <title>Menysipkan Elemen Berupa</title>    </head>    <body>      <font *face*="arial" *color*="black" *size*="6">Data Diri</font>      <br><br>      <font *face*="arial" *size*="5">        nama : <input *type*="text" *name*="nama">        <br>        <br>        nim : <input *type*="text" *name*="nim" *value*="" *maxlength*="9" *size*="9">      </font>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 1. Screanshot Output Soal 1

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form data diri sederhana dengan dua input yaitu nama dan nim bertipe text.

Pada baris [6], terdapat tag font yang digunakan untuk menampilkan kalimat “Data Diri”. Tampilannya di ubah menggunakan beberapa atribut yaitu *face=”arial”* untuk mengubah font-face menjadi arial, *color=”black”* untuk mengubah warna text menjadi hitam, dan terakhir atribut *size=”6”* mengubah ukuran text sebesar 6.

Pada baris [8-13], terdapat juga tag font yang digunakan untuk menampilkan baris form. Tag ini menjadi elemen pembungkus untuk teks dan tag input, lalu mengubah tampilannya menggunakan 2 atribut yaitu *face* dan *size*.

Kemudian di dalamnya terdapat tag input yang menjadi form isian nama dan nim. Untuk input yang pertama menjadi form untuk nama, menggunakan 2 atribut yaitu *type=”text”* untuk mengubah tipe input teks biasa, dan *name=”nama”* memberikan identitas pada field. Input yang kedua yaitu unutk nim, menggunakan 5 atribut yaitu, *type=”text”* untuk mengubah tipe input teks biasa, dan *name=”nim”* memberikan identitas pada field, *value=””* untuk mengatur nilai awal field, *maxlength=”9”* untuk mengatur maksimal karakter, dan yang terakhir adalah *size=”9”* mengatur lebar field.

# SOAL 2

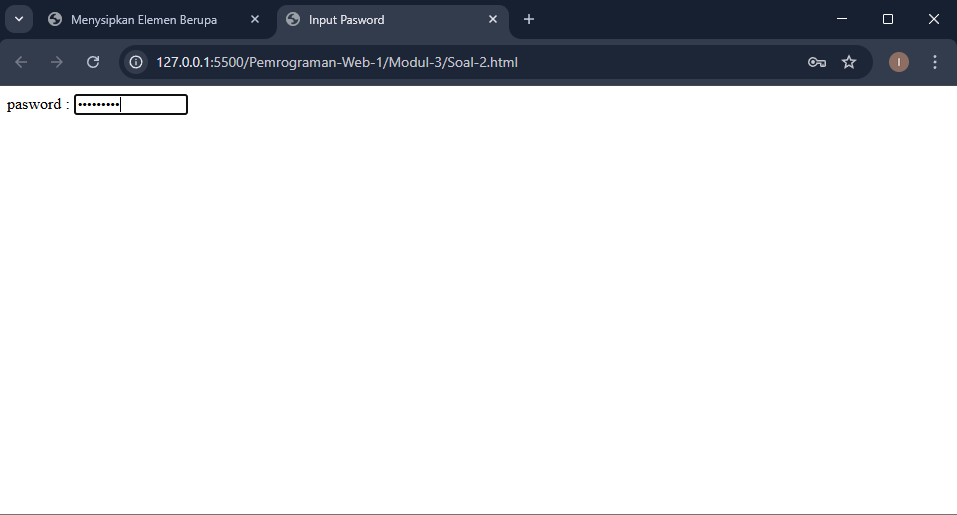
**Penggunaan Input Text berupa Password**

### Source Code

Table 2. Source Code Jawaban Soal 2

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8 | <html>    <head>      <title>Input Pasword</title>    </head>    <body>      pasword : <input *type*="password" *name*="nama" *size*="11" *maxlength*="9" />    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 2. Screanshot Output Soal 2

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form sederhana dengan satu input dengan tipe password.

Pada baris [6], terdapat tag input dengan atribut *type=”password”* yang berfungsi untuk membuat kolom input password. Karakter yang dimasukkan akan disamarkan menjadi simbol titik agar tidak terlihat secara langsung. Kemudian terdapat atribut  *name=”sandi”* sebagai identitas elemen, *size=”11”* untuk menentukan lebar kolom field, dan *maxlength=”9”*  untuk membatasi jumlah maksimum karakter yang bisa dimasukkan ke dalam field.

# SOAL 3

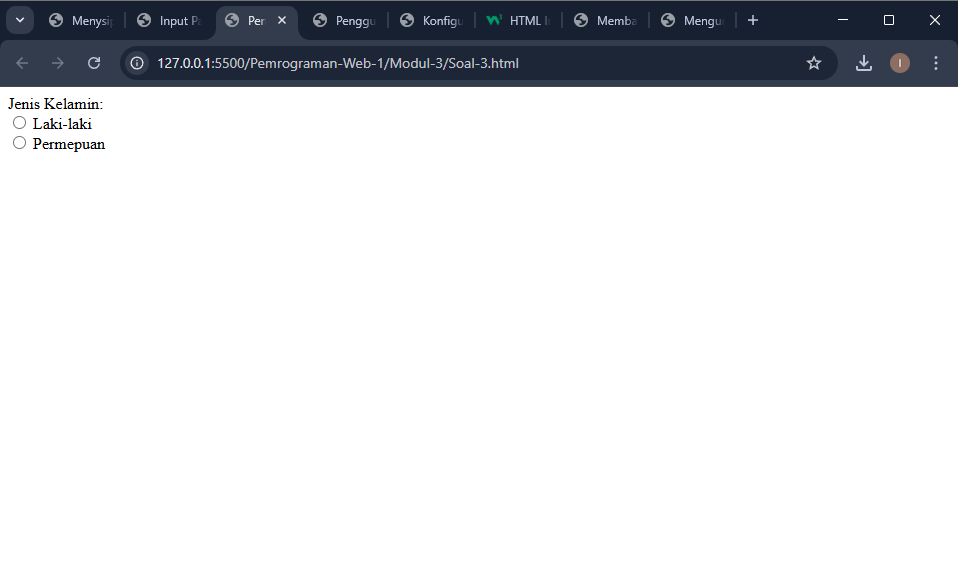
**Penggunaan Input text berupa radio button**

### Source Code

Table 3. Source Code Jawaban Soal 3

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13 | <html>    <head>      <title>Pengunaan Radio Button</title>    </head>    <body>      Jenis Kelamin:      <br>      <input *type*="radio" *name*="jenis\_kelamin" *value*="L" /> Laki-laki      <br>      <input *type*="radio" *name*="jenis\_kelamin" *value*="P"> Permepuan      <br>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 3. Screanshot Output Soal 3

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form sederhana dengan input berupa pilihan radio button.

Pada baris [7] dan [9], terdapat tag input dengan atribut *type=”radio”* yang berfungsi untuk pilihan radio button. Kemudian terdapat atribut *name=”jenis\_kelamin”* sebagai identitas kedua elemen ke dalam satu grup. Atribut *value=”L”* dan *value=”P”*  digunakan untuk menyimpan nilai dari input tersebut, masing-masing mewakili “Laki-laki” dan “perempuan”. Karena kedua input tersebut memiliki identitas yang sama yaitu “jenis\_kelamin”, pengguna hanya dapat memilih salah satu pilihan.

# SOAL 4

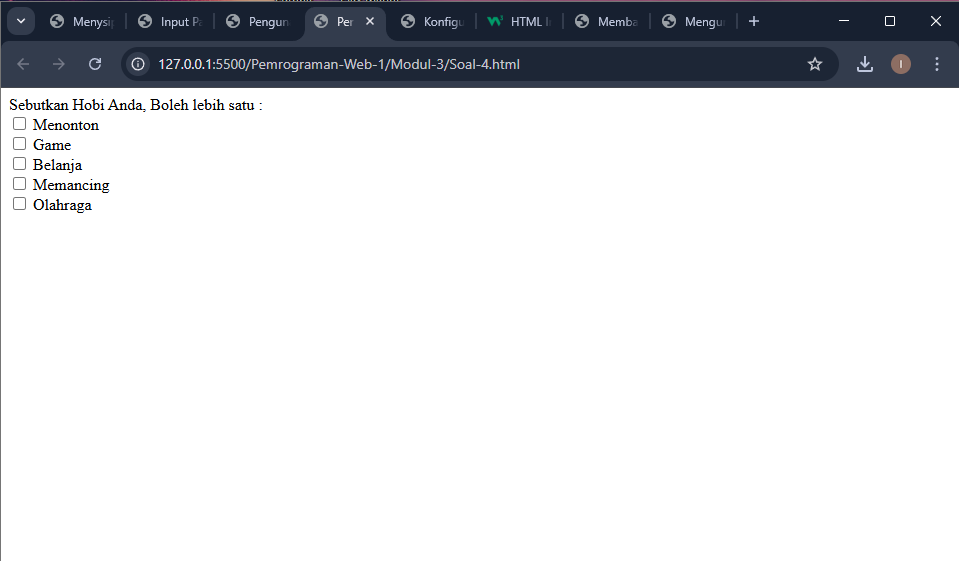
## Frameset dengan atribut no-resize = “true”

### Source Code

Table 4. Source Code Jawaban Soal 4

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18 | <html>    <head>      <title>Penggunaan Check Box</title>    </head>    <body>      Sebutkan Hobi Anda, boleh lebih satu :      <br>      <input *type*="checkbox" *name*="hobi\_1" *value*="Menonton"> Menonton      <br>      <input *type*="checkbox" *name*="hobi\_2" *value*="Game"> Game      <br>      <input *type*="checkbox" *name*="hobi\_3" *value*="Shoping"> Belanja      <br>      <input *type*="checkbox" *name*="hobi\_4" *value*="Memancing"> Memancing      <br>      <input *type*="checkbox" *name*="hobi\_5" *value*="Olahraga"> Olahraga      <br>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 4. Screanshot Output Soal 4

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form sederhana dengan input berupa pilihan checkbox , yaitu kotak centang yang memungkinkan pengguna memilih satu, beberapa, atau semua opsi yang tersedia.

Pada baris [7-15], terdapat beberapa tag input dengan atribut *type=”checkbox”* yang berfungsi untuk pilihan checkbox. Kemudian terdapat atribut *name* yang berbeda setiap input (*hobi\_1, hobi\_2,* dst) sebagai identitas elemen. Atribut *value* juga masing-masing memiliki nilai yang berbeda sesuai dengan keterangan pilihan, digunakan untuk menyimpan nilai dari input tersebut. Berbeda dengan radio button yang membatasi pilihan hanya satu, checkbox memberikan flexibelitas lebih dalam pemilihan.

# SOAL 5

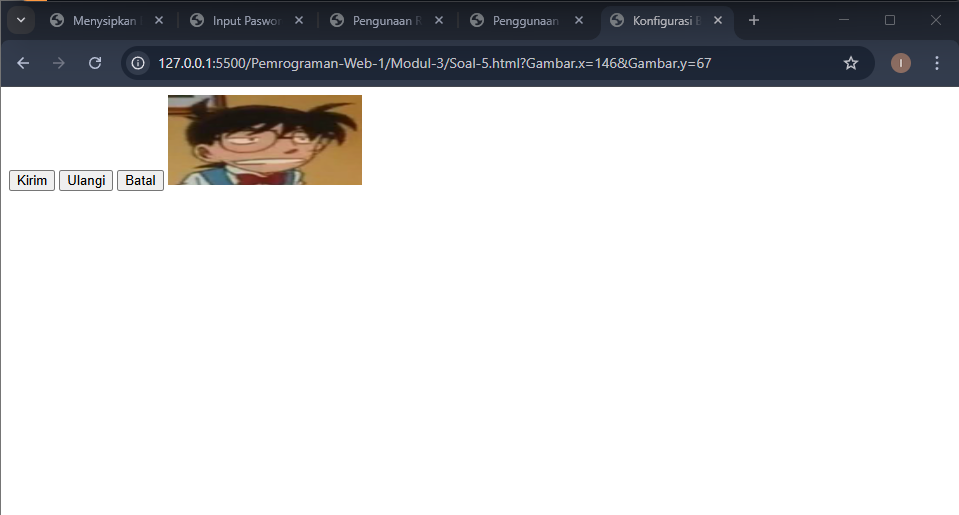
**Penggunaan submit, reset, dan image sebagai button Frame inline**

### Source Code

Table 5. Source Code Jawaban Soal 5

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13 | <html>    <head>      <title>Konfigurasi Button</title>    </head>    <body>      <form>        <input *type*="submit" *value*="Kirim" *name*="Submit" />        <input *type*="reset" *value*="Ulangi" *name*="Reset" />        <input *type*="button" *value*="Batal" *name*="Cancel" />        <input *type*="image" *name*="Gambar" *src*="Conan.jpg" *width*="194" *height*="90"/>      </form>    </body>  </html>S |

### Output Program



Gambar 5. Screanshot Output Soal 5

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form sederhana dengan input berupa button, yaitu tombol yang memungkinkan pengguna mengaktifkan fitur seperti krim, ulangi, dan batal satu, beberapa, atau semua opsi yang tersedia. Tombol tersebut juga dapat berupa gambar.

Pada baris [6-11], terdapat elemen form yang menjadi pembungkus dari 4 elemen input yang memiliki fungsi berbeda-beda.

Pada baris [7], terapat elemen input yang memiliki atribut *type=”submit”* untuk mengubah menjadi sebuah tombol yang dapat mengirimkan data ke form-hendler, *value=”Kirim”* dan  *name=”Submit”*. Tombol ini tidak akan berfungsi dikarenakan elemen form tidak memiliki atribut action.

Pada baris [8], terapat elemen input yang memiliki atribut *type=”reset”* untuk menyetel ulang form ke nilai awalnya, *value=”Ulangi”* merupakan nilai awal sekaligus menjadi text di dalamnya,dan  *name=”Reset”* sebagai identitas elemen.

Pada baris [9], terapat elemen input yang memiliki atribut *type=”button”* untuk mengubah menjadi sebuah tombol, *value=”Batal”* merupakan nilai awal sekaligus menjadi text di dalamnya,dan  *name=”Cancel”* sebagai identitas elemen. Tombol ini Tidak berfungsi tanpa event JavaScript yang mengatur aksi tombol.

Pada baris [10], terapat elemen input yang memiliki atribut *type=”image”* untuk mengubah menjadi sebuah tombol tetapi dengan tampilan gambar. Untuk dimensinya diatur menggunakan atribut *widht* dan *height* yang masing masing 194 dan 90. Tombol ini tidak akan berfungsi dikarenakan elemen form tidak memiliki atribut action.

# SOAL 6

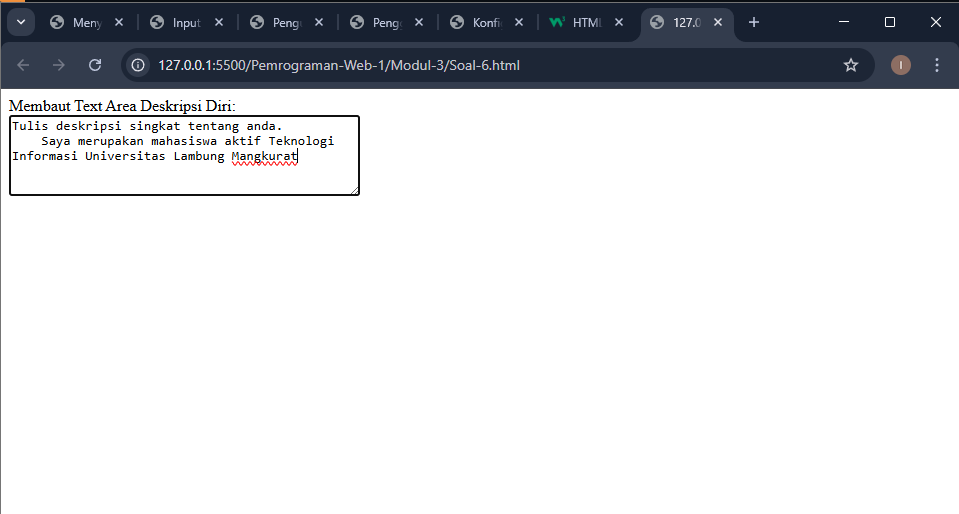
**Penggunaan Text area dalam Form**

### Source Code

Table 6. Source Code Jawaban Soal 6

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12 | <html>    <head>      <title>Membaut Text Area</title>    </head>    <body>      Deskripsi Diri:      <br>      <textarea *name*="deskripsi" *cols*="45" *rows*="5" align="center">Tulis deskripsi singkat tentang anda.      </textarea>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 6. Screanshot Output Soal 6

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh pembuatan form sederhana dengan input berupa textarea, yaitu area teks yang memungkinkan pengguna menuliskan deskripsi atau informasi lebih panjang dibandingkan input teks biasa.

Pada baris [7], terdapat elemen *textarea* dengan atribut *name="deskripsi"* sebagai identitas data yang akan dikirim melalui form. Atribut *cols="45"* dan *rows="5"* digunakan untuk mengatur ukuran tampilan kolom dan baris dari area teks. Di dalam elemen *textarea* disediakan teks awal *"Tulis deskripsi singkat tentang anda."* yang berfungsi sebagai petunjuk awal. Terdapat juga taribut *align=”center”* untuk mengatur aligment tetapi tidak akan berfungsi.

# SOAL 7

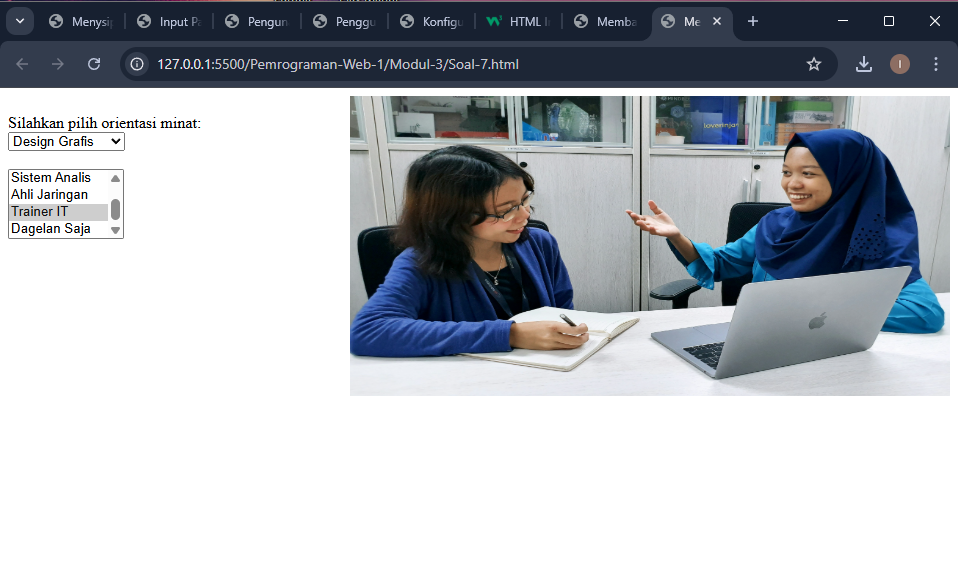
**Penggunaan Select Dropdown dalam Form**

### Source Code

Table 7. Source Code Jawaban Soal 7

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28 | <html>    <head>      <title>Mengunakan Menu Dropdown</title>    </head>    <body>      <img *src*="research.png" align="right">      </img>      <br>      Silahkan pilih orientasi minat:      <br>      <select *name*="Orientasi Minat">        <option *value*="dg"> Design Grafis </option>        <option *value*="pj"> Programer Java </option>        <option *value*="sa"> Sistem Analisis </option>        <option *value*="ds"> Dagelan Saja </option>      </select>      <br>      <br>      <select *name*="Orientasi Kemampuan">        <option *value*="dg"> Design Grafis </option>        <option *value*="pj"> Programer Java </option>        <option *value*="sa"> Sistem Analis </option>        <option *value*="aj"> Ahli Jaringan </option>        <option *value*="it"> Trainer IT </option>        <option *value*="ds"> Dagelan Saja </option>      </select>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 7. Screanshot Output Soal 7

### Pembahasan

Kode ini merupakan contoh penggunaan elemen dropdown menu dalam form HTML, yang memungkinkan pengguna memilih satu opsi dari daftar yang tersedia.

Pada baris [11–16], terdapat elemen select dengan *name="Orientasi Minat"*, yang akan menampung nilai pilihan pengguna saat form dikirim. Di dalamnya terdapat beberapa tag option, masing-masing mewakili bidang minat tertentu seperti Design Grafis, Programer Java, Sistem Analisis, dan Dagelan Saja. Atribut value dalam setiap option akan menjadi nilai yang dikirim saat form disubmit.

Pada baris [19–26], terdapat dropdown kedua menggunakan tag select dengan *name="Orientasi Kemampuan",* yang berisi pilihan keahlian seperti Design Grafis, Programer Java, Sistem Analis, Ahli Jaringan, Trainer IT, dan Dagelan Saja. Multiple menjadikan elemen ini bisa dipilih lebih dari satu dengan bantuan tombol Ctrl atau Shift di keyboard

# SOAL 8

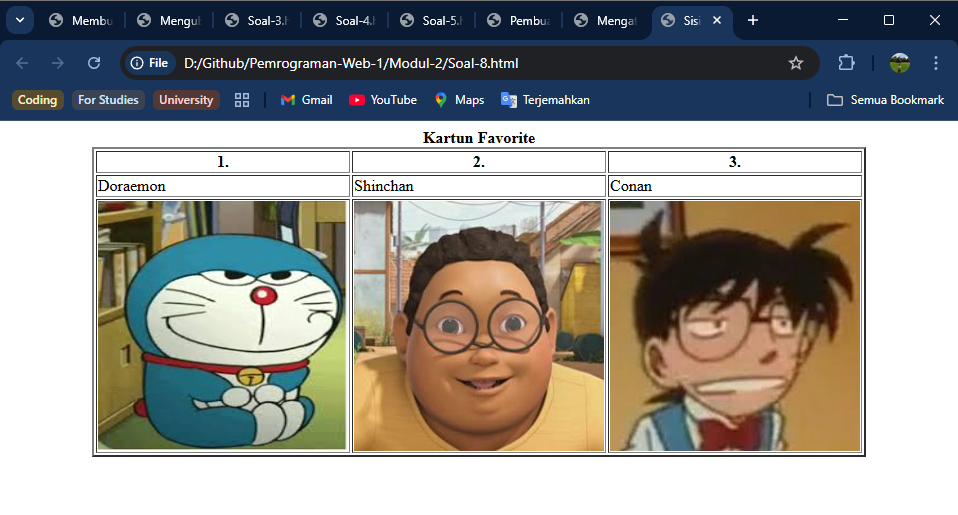
## Sisip Gambar Pada Tabel

### Source Code

Table 8. Source Code Jawaban Soal 8

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34 | <html>    <head>      <title>Sisi Gambar Dalam Table</title>    </head>    <body>      <center>        <table border="2">          <caption>            <b>Kartun Favorite</b>          </caption>          <tr>            <th>1.</th>            <th>2.</th>            <th>3.</th>          </tr>          <tr>            <td>Doraemon</td>            <td>Shinchan</td>            <td>Conan</td>          </tr>          <td align="center">            <img *src*="doraemon.jpg" *width*="250" *height*="250" *alt*="Doraemon" />          </td>          <td align="center">            <img *src*="Shinchan.jpg" *width*="250" *height*="250" *alt*="Shinchan" />          </td>          <td align="center">            <a *href*="format baris kolom.html"></a>            <img *src*="conan.jpg" *width*="250" *height*="250" *alt*="Conan" />          </td>        </table>      </center>    </body>  </html> |

### Output Program



Gambar 8. Screanshot Output Soal 8

### Pembahasan

Pada baris [6–32], digunakan tag <table> untuk membuat tabel dengan atribut *border="2"* yang memberikan garis tepi pada tabel. Seluruh tabel diletakkan di tengah halaman menggunakan tag <center>. Tag <caption> digunakan untuk memberi judul tabel, yaitu "Kartun Favorite", dan akan ditampilkan di atas tabel.

Pada baris [11–15], digunakan tag <tr> dan <th> untuk mendefinisikan baris header tabel. Setiap kolom diisi dengan nomor urut (1., 2., 3.) yang ditampilkan dengan teks tebal secara otomatis karena menggunakan tag <th>.

Pada baris [16–20], baris kedua dari tabel menampilkan nama-nama karakter kartun favorit. Tiga sel <td> masing-masing diisi dengan teks "Doraemon", "Shinchan", dan "Conan" yang menunjukkan label dari masing-masing gambar yang akan ditampilkan pada baris berikutnya.

Pada baris [18–26], terdapat tiga elemen <td> berturut-turut, masing-masing berisi elemen <img> yang menampilkan gambar karakter kartun. Gambar pertama adalah doraemon.jpg dengan ukuran 250x250 piksel dan teks alternatif "Doraemon". Gambar kedua adalah Shinchan.jpg, juga berukuran sama dan alt "Shinchan". Gambar ketiga adalah conan.jpg dengan alt "Conan", namun gambar ini dibungkus oleh tag <a> yang memiliki atribut href="format baris kolom.html", tetapi tidak menampilkan gambar sebagai tautan karena tag <a> kosong.

# GITHUB

<https://github.com/IndraSuryadilaga/Pemrograman-Web-1>