

MODUL 1

Pengantar Javascript

WEB SCRIPTING :

- **STATIS**

Contoh : HTML, CSS

- **DINAMIS**

Ada dua jenis :

- ▶ **CLIENT SIDE SCRIPTING**

Contoh : JAVASCRIPT, VBSCRIPT

- ▶ **SERVER SIDE SCRIPTING**

Contoh : PHP, ASP, JSP

KETENTUAN PENULISAN PROGRAM DALAM JAVASCRIPT (1)

- Dalam penulisan instruksi & identifier (nama function, variable, dsb) berlaku ketentuan **case sensitive** (huruf kapital dan huruf kecil dianggap berbeda).
- Bagian program JavaScript dalam HTML ditandai dengan tag sbb :

```
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
```

```
.....  
.....  
.....
```

```
</SCRIPT>
```

- Aturan penulisan variabel
 - Diawali dengan huruf atau underscore
 - Tidak boleh mengandung spasi
 - Tidak boleh berupa reserved word JavaScript

KETENTUAN PENULISAN PROGRAM DALAM JAVASCRIPT (2)

- Menuliskan komentar :
 - ▶ Komentar 1 baris :
`// komentar ditulis di sini`
 - ▶ Komentar lebih dari 1 baris :
`/* komentar baris pertama
komentar baris kedua dst */`
- Perintah untuk menuliskan data :
 - ▶ `document.write (...)`
menulis data tanpa penambahan carriage return
 - ▶ `document.writeln (...)`
menulis data dengan penambahan carriage return (harus diletakkan di dalam tag kontainer `<PRE>`)

NOTASI OPERATOR

KATEGORI	NOTASI	KETERANGAN
Operator Aritmatika	+	Penambahan
	-	Pengurangan (selisih)
	*	Perkalian
	/	Pembagian
	%	Modulus (sisa pembagian)
	++	Increment
	--	Decrement
Operator Pembanding	==	Sama dengan
	!=	Tidak sama dengan
	>	Lebih dari
	>=	Lebih dari sama dengan
	<	Kurang dari
	<=	Kurang dari sama dengan
Operator Logika	&&	And
		Or
	!	Not
Operator Assignment	=	
Operator String	+	Penggabungan string

INPUT DATA DENGAN PROMPT

Prompt digunakan untuk meng-input data berupa kotak isian satu baris.

Contoh :

L = prompt ("Masukkan nilai lebar : ");

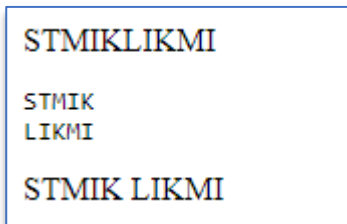
WRITE.HTM

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
// Contoh write
document.write("STMIK");
document.write("LIKMI");

// Contoh writeln dengan tag PRE
document.writeln("<PRE>");
document.writeln("STMIK");
document.writeln("LIKMI");
document.writeln("</PRE>");

// Contoh writeln tanpa tag PRE
document.writeln("STMIK");
document.writeln("LIKMI");
</SCRIPT></BODY></HTML>
```

Output program :



VARIABEL.HTM

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
// Mendeklarasikan variabel (opsional)
var A, B, C, D, E;

// Memasukkan data ke dalam variabel
A = 100;      // data numerik
B = 'STMIK'; // data string
C = "LIKMI";  // data string juga
D = true;     // data boolean
E = null;     // data null

// Menampilkan isi variabel
document.writeln("<PRE>");
document.writeln("Isi variabel A = ",A);
document.writeln("Isi variabel B = ",B);
document.writeln("Isi variabel C = ",C);
document.writeln("Isi variabel D = ",D);
document.writeln("Isi variabel E = ",E);
document.writeln("</PRE>");
</SCRIPT></BODY></HTML>
```

Output program :

```
Isi variabel A = 100
Isi variabel B = STMIK
Isi variabel C = LIKMI
Isi variabel D = true
Isi variabel E = null
```

OPERATOR.HTM

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
// Memasukkan data ke dalam variabel
A = 100; B = 3; C = 'Java'; D = 'Script';

// Ekspresi dengan operator aritmatik
F = A + B; G = A - B; H = A * B;
I = A / B; J = A % B;

// Ekspresi dengan operator string
K = C + D;

// Menampilkan output ekspresi
document.writeln("F = A + B = ",F);
document.writeln("G = A - B = ",G);
document.writeln("H = A * B = ",H);
document.writeln("I = A / B = ",I);
document.writeln("J = A % B = ",J);
document.writeln("K = C + D = ",K);
document.writeln("</PRE>");
</SCRIPT></BODY></HTML>
```

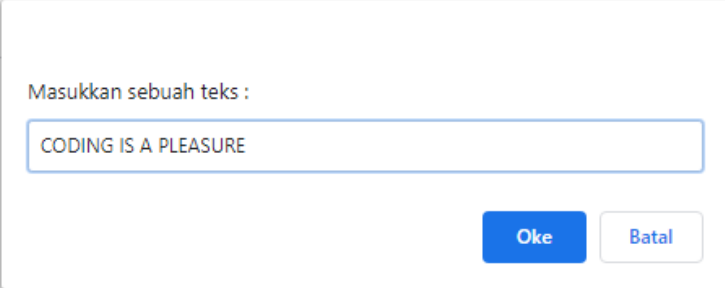
Output program :

```
F = A + B = 103
G = A - B = 97
H = A * B = 300
I = A / B = 33.333333333333336
J = A % B = 1
K = C + D = JavaScript
```

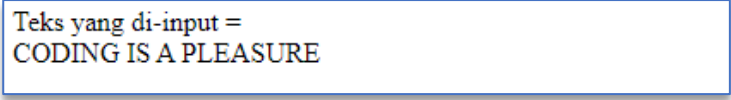
PROMPT . HTM

```
<HTML><BODY>  
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">  
// Meng-input data dengan prompt  
T = prompt("Masukkan sebuah teks :");  
// Menampilkan teks yang di-input  
document.write("Teks yang di-input :  
<BR>",T);  
</SCRIPT></BODY></HTML>
```

Input dengan prompt :



Output program :



Latihan

① SEGITIGA.HTM

INPUT

- Alas?
- Tinggi?

OUTPUT

Alas = ...

Tinggi = ...

Luas segitiga = ...

② LINGKARAN.HTM

INPUT

- Jari-jari?

OUTPUT

Jari-jari = ...

Luas lingkaran = ...

③ PERSEGI.HTM

INPUT

- Panjang?
- Lebar?

OUTPUT

Panjang = ...

Lebar = ...

Luas persegi panjang = ...

Catatan : Gunakan PROMPT untuk INPUT

4 FRAMESET.HTM

F_ATAS (LINK.HTM)
F_BAWAH (SEGITIGA.HTM)

4 LINK.HTM

HITUNG LUAS SEGITIGA LINGKARAN PERSEGI PANJANG

Keterangan tujuan link :

- SEGITIGA ⇨ SEGITIGA.HTM
- LINGKARAN ⇨ LINGKARAN.HTM
- PERSEGI PANJANG ⇨ PERSEGI.HTM

Semua program yang dipanggil akan menampilkan output di frame F_BAWAH

Praktika Javascript #1

1. Download :
 - Contoh Script JAVASCRIPT (1)
 - Modul-Javascript (1)
2. Buka dan jalankan contoh-contoh script JAVASCRIPT (1)
⇒ Pelajari isi scriptnya!
3. Buatlah soal **LATIHAN** pada modul ini.
4. Kompres seluruh file latihan dan simpan dengan nama :
PRAKTIKA-JS1.ZIP atau **PRAKTIKA-JS1.RAR**
5. Kirimkan (submit) ke portal eLearning.
Batas pengumpulan : 3 hari setelah tanggal penugasan.