**LAPORAN PRAKTIKUM**

**PERANCANGAN DAN PEMROGRAMAN WEB**

**MODUL V**

**BOOTSTRAP**

A logo with a red book

AI-generated content may be incorrect.

Oleh:

(Tsaqif Hisyam Saputra) (2311104024)

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**DIREKTORAT KAMPUS PURWOKERTO**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**2025**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Dasar Teori**

Bootstrap adalah front-end framework gratis dan open source yang dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacom Thornton di Twitter, dirilis pada Afustus 2011. Bootstrap mempunyai template desain berbasis HTML & CSS buat tipografi, formulir, tombol, navigasi, modal, dan carousel. Bagusnya bootstrap itu bisa membuat tampilan agar desain responsif yang bisa menyesuaikan tampilan agar terlihat bagus di segala perangkat seperti dari hp sampai pc desktop.

* 1. **Tujuan**

Tujuan belajar Bootstrap itu biar bisa mengetahui konsep sama bisa mengimplementasi Bootstrap pas membuat web dan mengetahui jenis-jenis Bootstrap.

**BAB II**

**HASIL**

* 1. **GUIDED (Praktikum Terbimbing)**

1. File index.html:

……

**Tujuan Kode:** Menerapkan sistem 12 kolom Bootstrap untuk membuat tata letak yang beradaptasi secara dinamis antara perangkat kecil (ponsel) dan perangkat menengah (desktop/tablet).

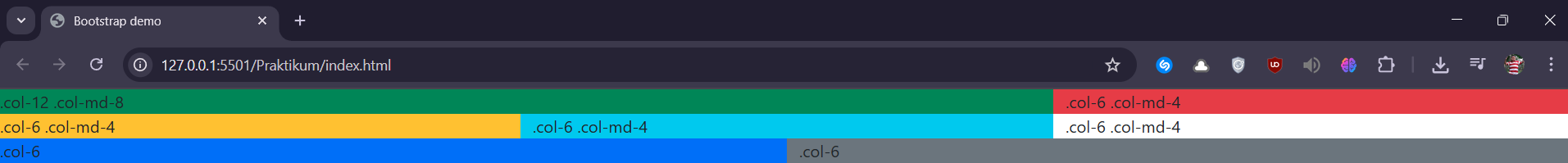
A screenshot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Kode ini menggunakan kelas **Grid Bootstrap** (.**row** dan .**col-\*)** untuk mengatur tata letak 12 kolom virtual. Penggunaan *breakpoint* seperti **.col-md-8** dan **.col-6** memastikan desain adaptif: pada layar kecil, tata letak cenderung bertumpuk (12 kolom atau dibagi 6 kolom), tetapi pada layar sedang (*md*), kolom-kolom disusun ulang agar muat dalam satu baris (misalnya, $8+4=12$ atau $4+4+4=12$)

**Output:**



1. File button.html  
   ……

**Tujuan Kode:** Mengaplikasikan berbagai kelas kontekstual (-primary, -danger) dan kelas ukuran (-lg, -sm) pada elemen tombol.

A screen shot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Penggunaan kelas **.btn** diikuti dengan kelas kontekstual (misalnya, **.btn-primary**) memberikan gaya warna. Kelas **.btn-lg** dan **.btn-sm** mengatur ukuran tombol, sementara **.w-100** mengatur lebar tombol menjadi 100% dari elemen induk.

**Output:**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

1. File form.html  
   ……

**Tujuan Kode:** Membuat formulir Login sederhana dengan tata letak horizontal menggunakan sistem Grid Bootstrap.

A screen shot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Kelas **.row** dan **.col-sm-\*** (misalnya **.col-sm-2** untuk label dan **.col-sm-10** untuk input) digunakan untuk membuat tata letak formulir horizontal. Kelas **.form-control** memberikan styling yang konsisten pada elemen input, sementara **.col-form-label** memastikan label sejajar dengan input.induk.

**Output:**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

1. File image.html  
   ……  
   **Tujuan Kode:** Mengimplementasikan kelas untuk membuat gambar responsif dan memberikan gaya visual seperti thumbnail.

A screenshot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Kelas **.img-fluid** membuat gambar responsif (**max-width: 100%**) dan menyesuaikan ukurannya dengan elemen induk. Kelas .**img-thumbnail** memberikan padding dan border melengkung di sekitar gambar.

**Output:**

A screenshot of a computer screen showing a person wearing a red garment

AI-generated content may be incorrect.

1. File image.html  
   ……

**Tujuan Kode:** Membuat tabel data sederhana dengan gaya Bootstrap yang memberikan efek visual interaktif.

A screen shot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Kelas **.table-hover** menyebabkan baris tabel berubah warna ketika kursor diarahkan ke atasnya. Kelas **.table-warning** memberikan latar belakang berwarna kuning pada elemen *header* tabel (**<thead>**).  
**Output:**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

1. File image.html  
   ……  
   **Tujuan Kode:** Memastikan Bootstrap terpasang menggunakan CDN dan menguji kelas utilitas teks dasar.

A screenshot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

**Penjelasan:**

Kelas **fst-italic** (font style italic) membuat teks miring, sementara **fw-bold** (font weight bold) membuat teks tebal, menunjukkan penggunaan kelas utilitas Bootstrap untuk tipografi.  
**Output:**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

* 1. **UNGUIDED (Tugas Mandiri)**

(Bagian ini berisi latihan atau tugas tambahan yang diberikan di akhir modul.

Tuliskan nomor soal, isi soalnya, source code jawaban, screenshot output, dan penjelasan setiap nomor.)

1. **Soal 1:**

Design yang sudah dibuat di pertemuan sebelumnya, dibuat responsive menggunakan boostrap

Ps: Berikan penjelasan komponen bootstrap apa saja yang digunakan.

**Jawaban:  
Source Code:**

[**https://github.com/Tsahisa/PPW\_2311104024\_TsaqifHisyamSaputra/tree/main/Pertemuan4/Latihan%20pertemuan%204**](https://github.com/Tsahisa/PPW_2311104024_TsaqifHisyamSaputra/tree/main/Pertemuan4/Latihan%20pertemuan%204)

(Source codenya kepanjangan)

**Output:**

A screenshot of a food website

AI-generated content may be incorrect. **Penjelasan:**

Kodingannya mengintegrasikan berbagai komponen dan utilitas dari Bootstrap 5 ke dalam desain web McDonald's yang sudah ada, sekaligus **mempertahankan gaya visual kustom** yang dibuat dengan CSS. Tugas ini terdiri dari tiga modifikasi utama: Pertama, restrukturisasi *Footer* menggunakan **Bootstrap Grid** (.row dan .col-md-4) untuk menciptakan tata letak 3 kolom yang responsif di desktop dan bertumpuk di seluler. Kedua, memodifikasi **Modal Produk** menjadi *form* dengan *input* kuantitas menggunakan utilitas Flexbox (.d-flex), **form-control**, dan kelas lebar (.w-25, .w-75) untuk *checkout* yang lebih fungsional. Ketiga, penerapan kelas **utilitas teks** (.fw-bold dan .text-uppercase) pada judul utama untuk memastikan konsistensi tipografi, menunjukkan pemahaman dalam memanfaatkan Bootstrap untuk penyesuaian visual mikro.

**BAB III**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

**Bootstrap** adalah front-end framework yang esensial untuk membangun antarmuka web yang **responsif** dan terstruktur menggunakan sistem.

Hal-hal penting yang dipelajari.

Saat modifikasi tata letak **index.html** ada konflik styling antara CSS kustom yang sudah ada **style.css** sama kelas Bootstrap.  
Solusinya link CSS kustom **style.css** ditempatkan setelah link Bootstrap CDN di bagian **<head>.**