

LEMBAR TUGAS

Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Komponen

MODUL 1

PENGENALAN JAVASCRIPT DAN REACT

Kelompok 07	Jobdesk
Muhammad Faza Irkhamsyah (21120118140083)	Menyusun lembar tugas
Darul Fahri (21120118130077)	Membuat program

Hasil Tugas

Source Code:

- Index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <title>Tugas Modul 1 Kel 07</title>
</head>
<script src="script.js">
</script>

<body>

  <h1>PESAN CONSOLE</h1>
  <h2>silahkan masukkan jenis console yang ingin anda pesan</h2>
  <input id="nama" placeholder="Masukkan nama console">
  <script src="script.js"></script>
  <button onclick="tampilkan()">Pesan</button>
  <p id="pesan"></p>
</body>
</html>
```

Pada index.html kita membuat halaman sederhana yaitu pemesanan console game, seperti ps1 , ps 2 dan ps3 dllnya. Untuk `<script src="script.js"></script>` untuk mengambil data code dari javascript.

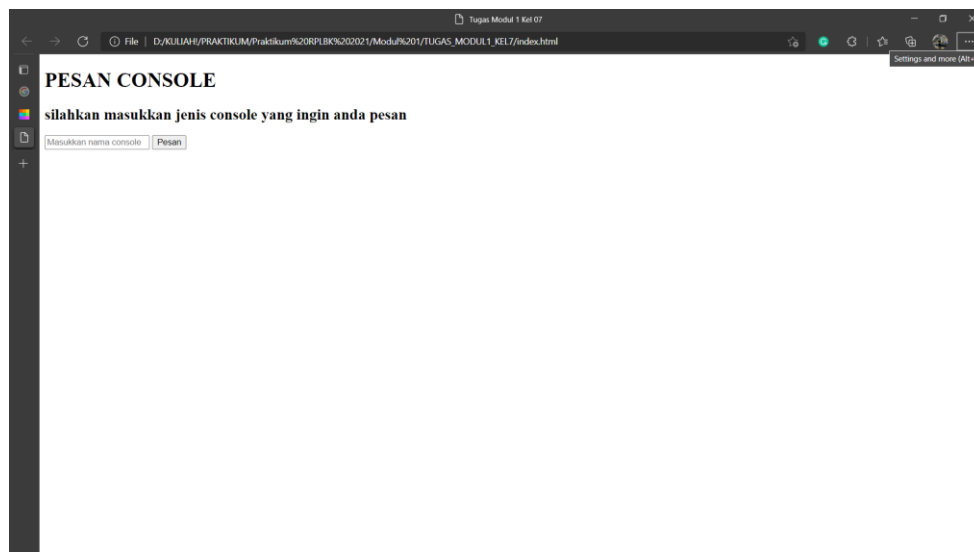
- Script.js

```
// arrow function
const merk=["xbox", "ps1", "ps2", "ps3", "ps4", "ps5", "nintendo
switch"];

const tampilkan=() =>{
var valueNama = document.getElementById("nama").value;
(merk.indexOf(valueNama) >-1)?console.log(valueNama+" Terima kasih
sudah memesan di toko kami, jadi sayang deh
"):console.log(valueNama+" maaf ini bukan jenis console di toko kami,
silahkan pergi ");
}
```

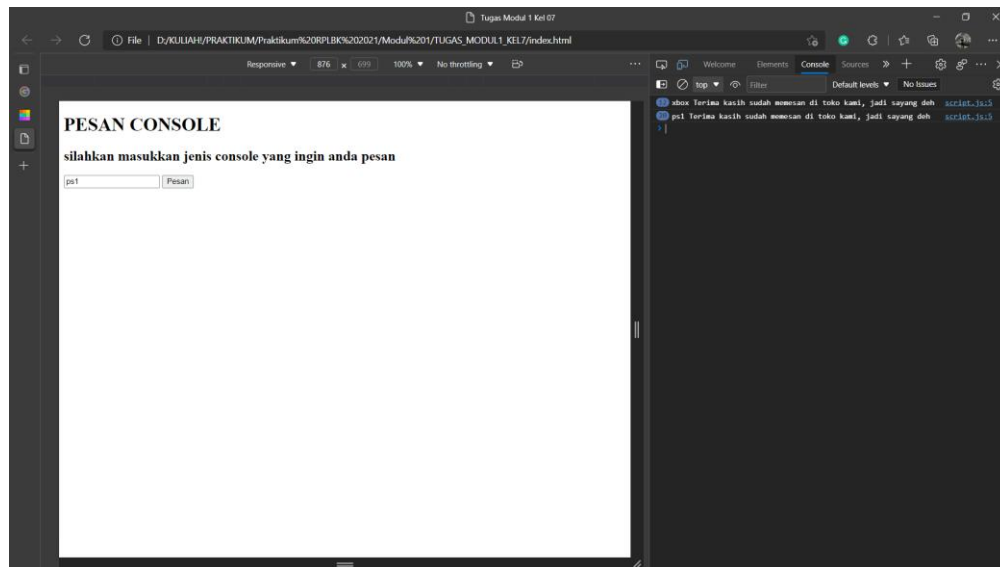
pada code javascript kita menggunakan function arrow method, dimana valuenama yaitu nama yang di masukan saat menginput, untuk kondisi ada 2 macam yaitu dimana kita memasukan nama yang sudah ada di data, dan jika kita memasukkkan nama console yang tidak ada di data, untuk data sendiri ada di constructor merk.

Hasil:

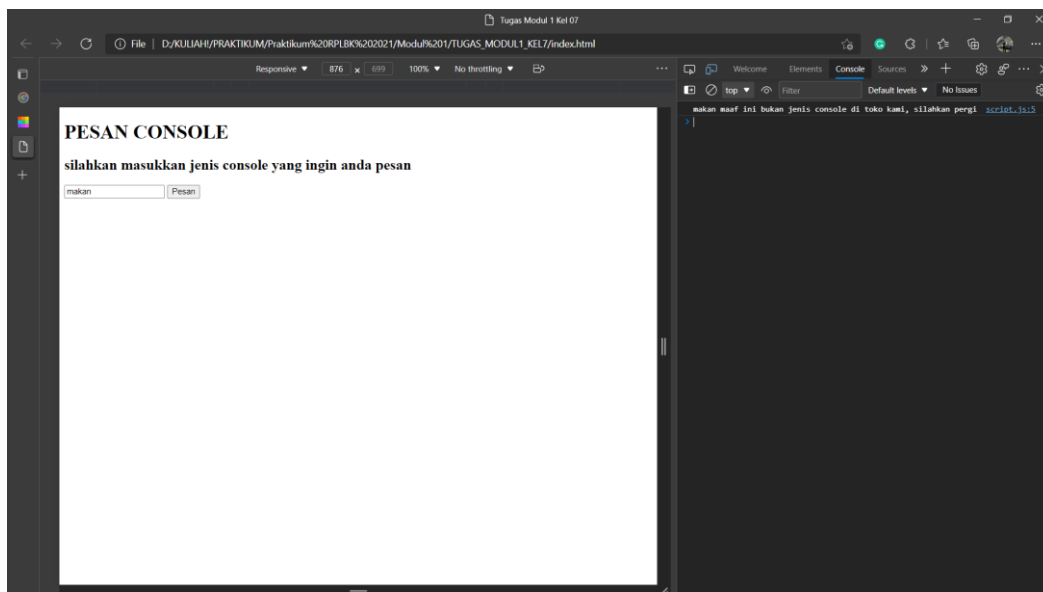


Gambar 1.1 Hasil Program

Tampilan halaman saat di buka pada browser, akan menampilkan input sederhana, yaitu pemesanan console dan kita harus memasukkan nama console yang akan di pesan.



Gambar 1.2 Hasil program saat memasukkan *game console*



Gambar 1.3 Hasil program saat memasukkan yang bukan *game console*

Kondisi dimana jika kita memasukkan data pemesanan console yang sesuai dengan data yang ada di javascript yang di buat, disini memasukkan data ps1 akan menampilkan, valuemerk yang ada pada komponone constructor merk yaitu ps1, karena data di baca secara berurut. Dan sebalik nya jika data, menginput data yang tidak ada pada constructor merk, program akan menjalankan kondisi kedua.

Analisis Program:

Tugas modul 1 membuat sebuah program dengan HTML dan Javascript melalui aplikasi Visual Studio Code. Kami membuat sebuah program yaitu Pemesanan *Game Console* yang digunakan untuk memesan *game console* yang ada. Pada penggunaan program ini dilakukan dengan memasukkan *value* yaitu *game console* yang bisa dipesan, maka hasil akan keluar berupa *game console* yang terdaftar. Pada program ini Ketika *user* memasukkan *value* selain *game console* yang ada maka akan keluar kata “maaf ini bukan jenis console di toko kami, silahkan pergi”.

Pada program ini menggunakan *function* dalam bentuk *arrow function* untuk mengolah *input*. Pada program juga menggunakan pengkondisian dalam bentuk *ternary operator*. Kemudian menggunakan *events OnClick* pada *button* untuk mengeluarkan *output*. Dan menggunakan `console.log()` untuk menampilkan hasil *output* program.

Muhammad Faza I 21120118120023	Darul Fahri 21120118130053
