

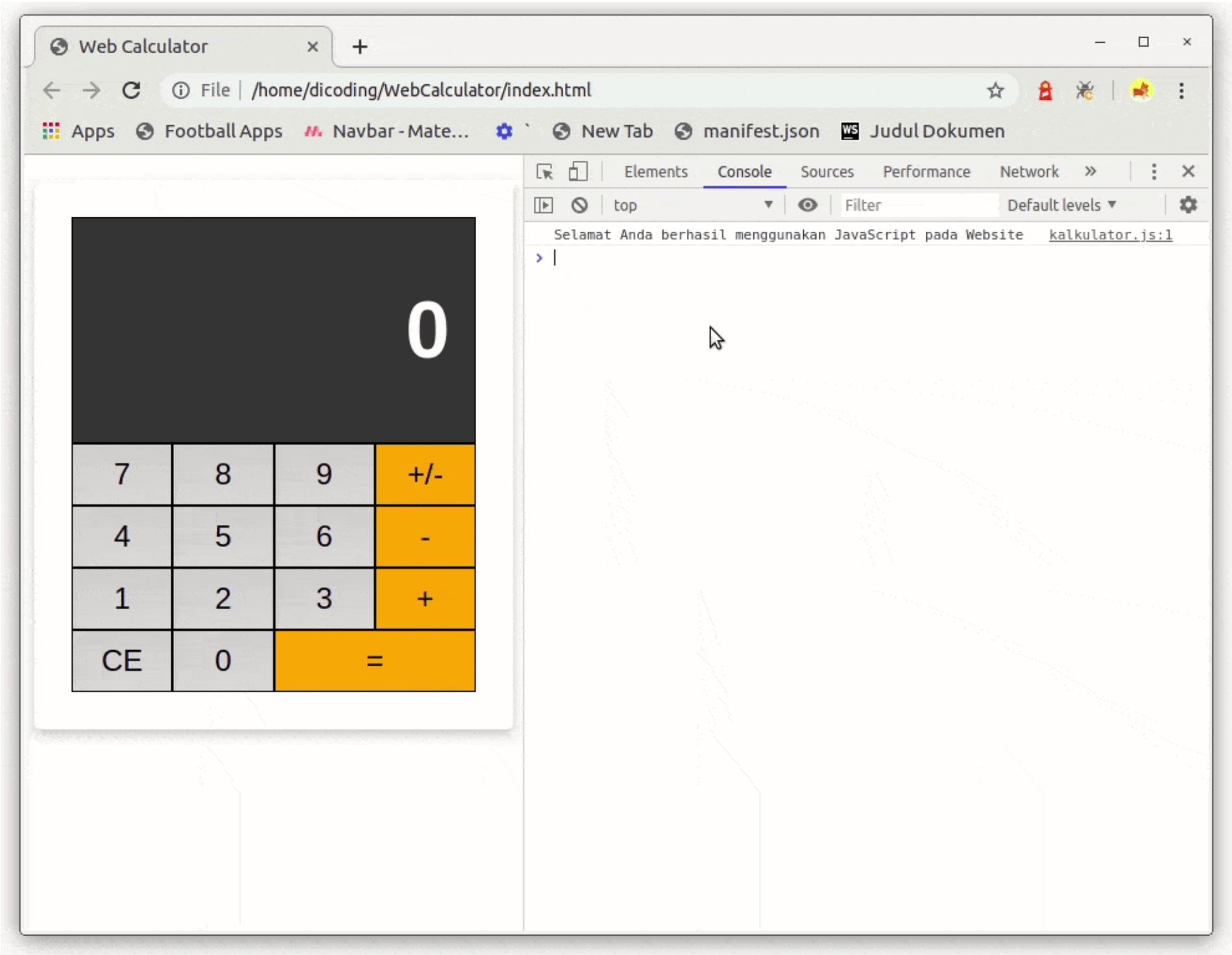


Browser Object

Seperti yang kita tahu, dengan menggunakan JavaScript, website kita dapat lebih fungsional dan interaktif. Untuk membuat website menjadi interaktif, tentu JavaScript harus dapat mengontrol elemen yang ada pada website. Dalam mengontrol browser, JavaScript menggunakan object yang sudah tersedia dalam browser yakni *window*.

Pada JavaScript, browser dikenal sebagai *window object*. Di dalam objek *window* itu sendiri terdapat banyak *properties* dan *method* yang bisa digunakan, salah satu yang sudah kita ketahui adalah *alert()*.

Kita bisa melihat secara lengkap apa saja properti, *method* serta event yang ada pada objek *window* melalui *console* browser dengan mengetikkan **window** pada console.



Sungguh banyak bukan? Yups dengan properti dan *method* tersebut, JavaScript mampu mengontrol browser melalui *syntax*. Kita tidak perlu mengetahui seluruh properti dan *method*. Berikut beberapa properti dan *method* yang sering digunakan seperti:

Property/Method	Description
history	Sebagai navigasi (go back atau go forward) histori URL browser.
location	Mendapatkan URL yang terdapat pada address bar browser.



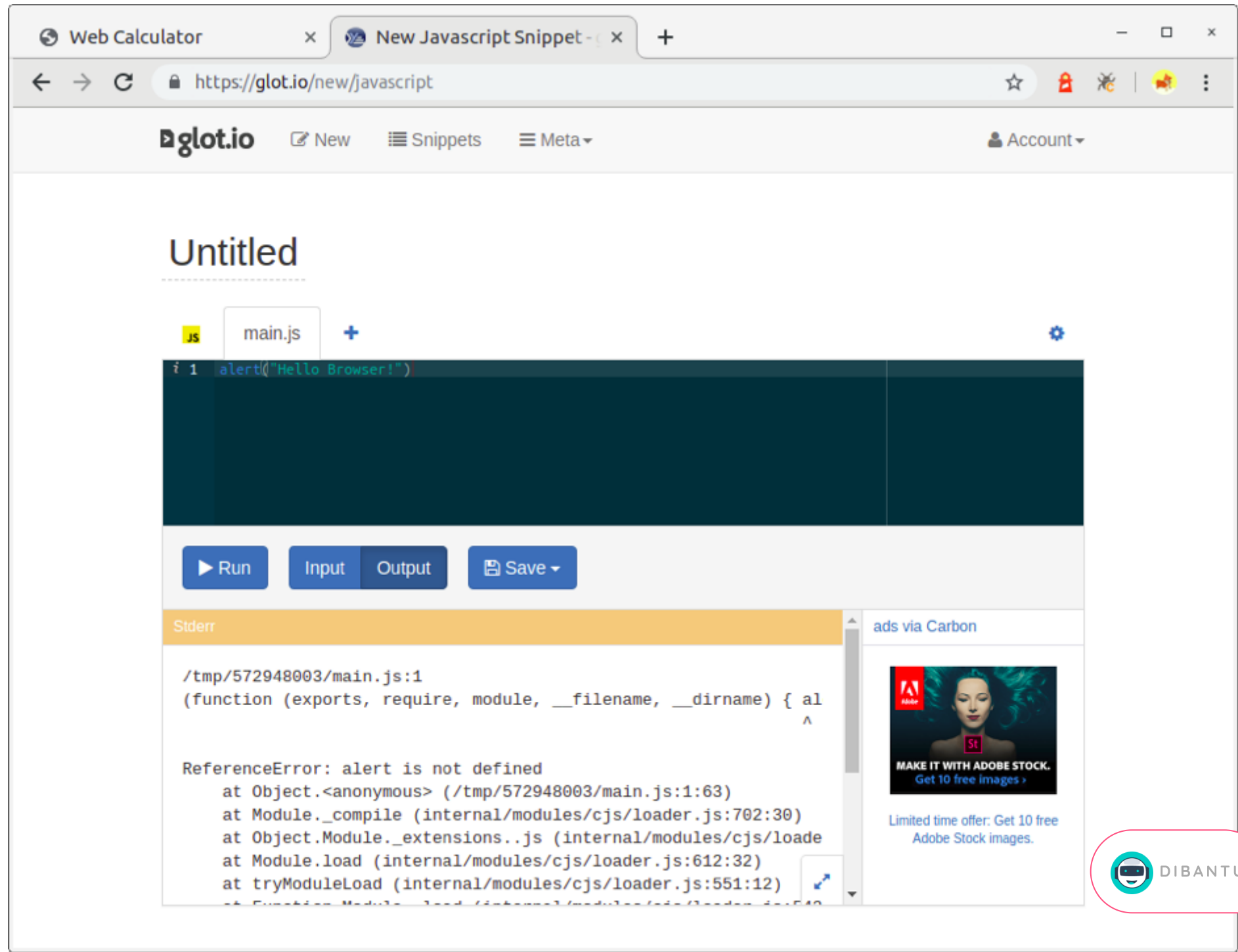


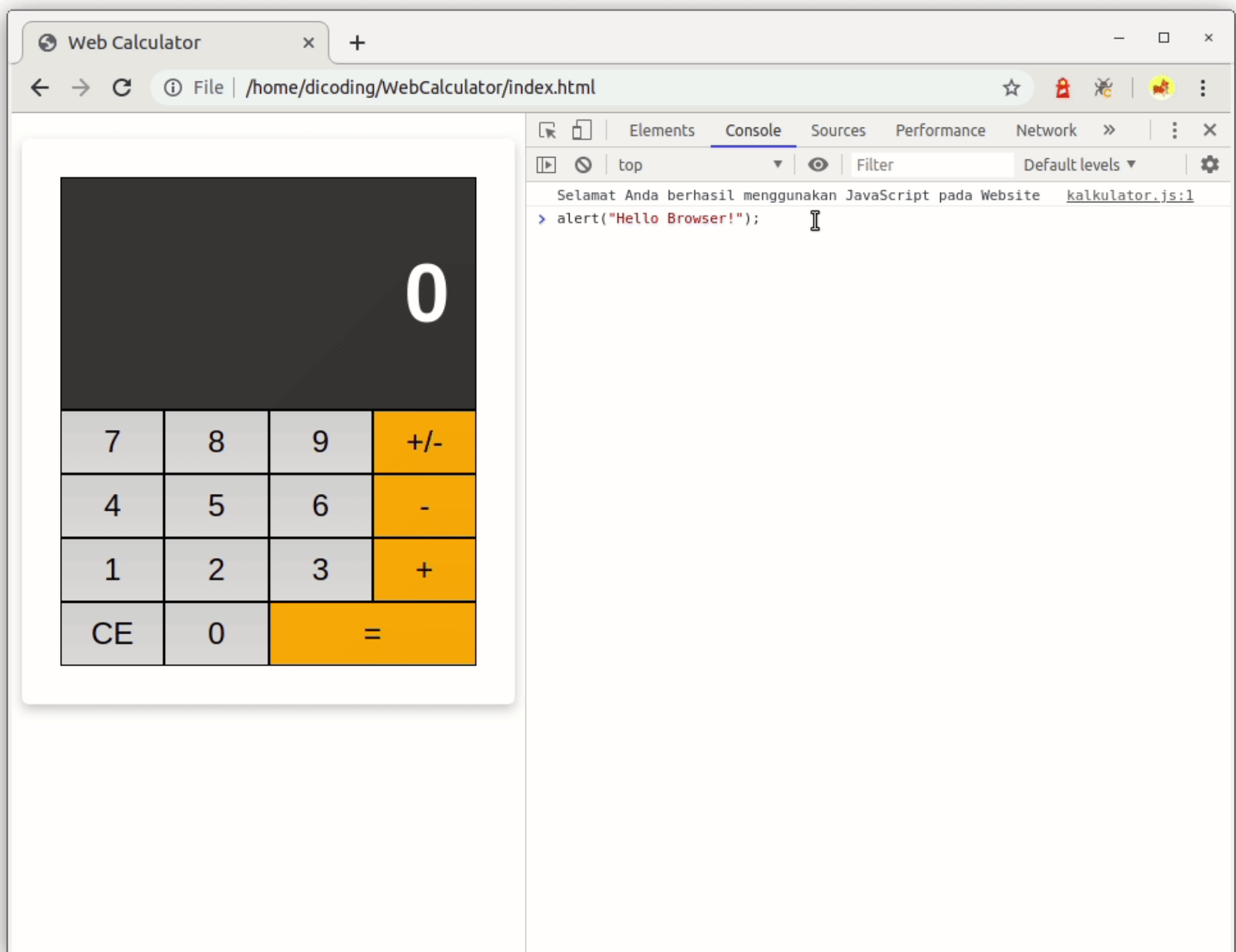
alert()	Menampilkan dialog alert dengan pesan dan tombol “ok”.
close()	Menutup tab yang aktif.
confirm()	Menampilkan dialog dengan pesan dan tombol “ok” dan “cancel”. Method ini akan mengembalikan nilai boolean sesuai response dari pengguna.
prompt()	Menampilkan dialog dengan pesan dan teks input. Method ini akan mengembalikan nilai string sesuai response dari pengguna.

Dalam mengakses properti dan method pada objek `window` , kita bisa menuliskannya secara langsung tanpa harus memanggil objek `window` -nya terlebih dahulu. Karena properti dan *method* pada `window` bersifat global.

```
1. // mengakses method alert() pada window
2. window.alert("Hello Browser!")
3.
4. // Kita juga bisa mengaksesnya seperti ini
5. alert("Hello Browser!")
```

Untuk menggunakan properti dan *method* yang terdapat pada objek `window` , tentu *syntax* JavaScript perlu dijalankan pada browser atau dituliskan pada console browser. Kita tidak bisa mencobanya pada glot.io seperti saat belajar sintaks dasar JavaScript, karena glot.io sejatinya tidak memiliki objek `window` dan proses kompilasi JavaScript dilakukan menggunakan teknologi [nodeJS](https://nodejs.org/). Sehingga jika kita mencoba menjalankan *syntax* JavaScript yang berhubungan dengan browser objek akan menyebabkan error “*not defined*”.





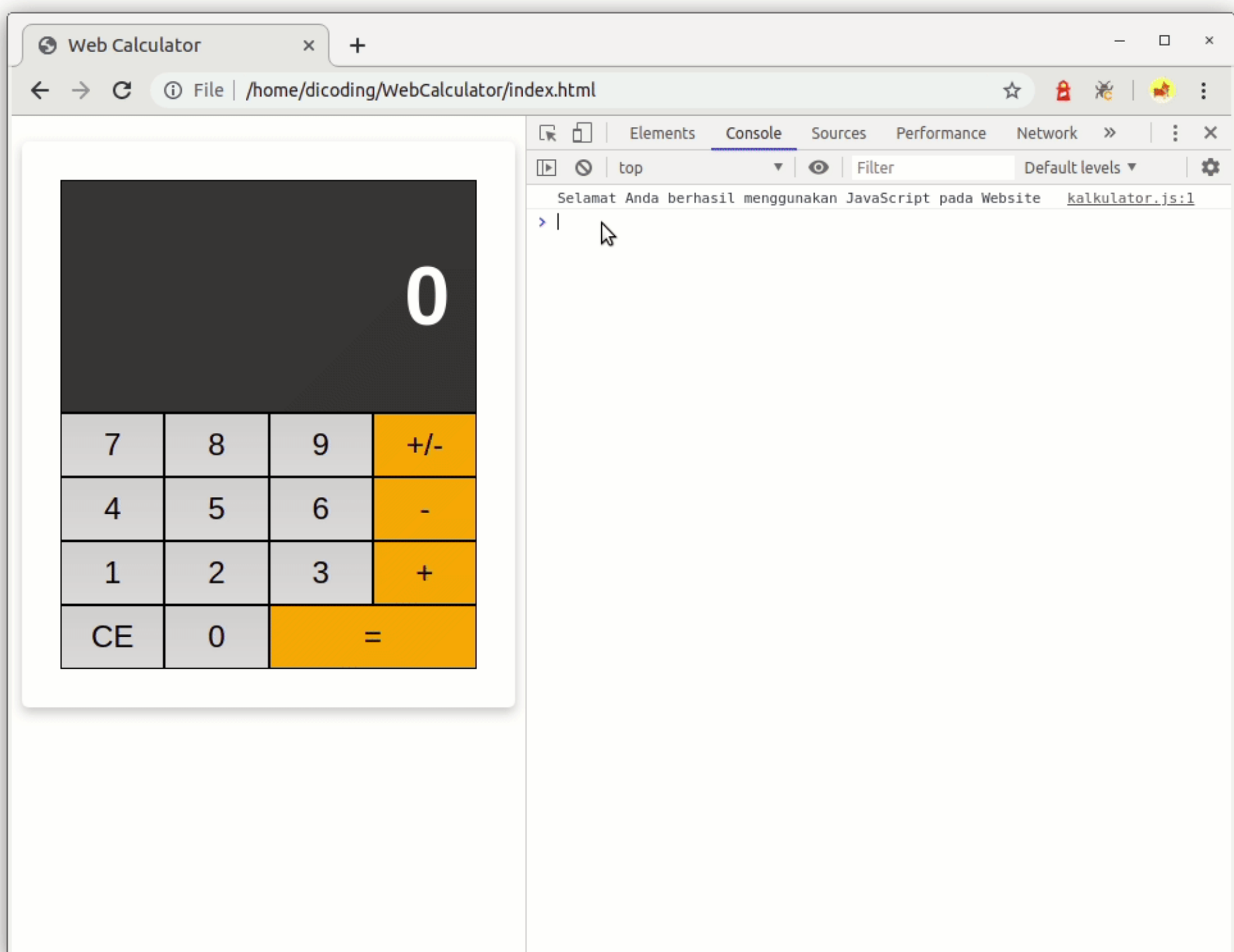
Setelah mengetahui cara penggunaan browser *object* dan dasar-dasar JavaScript, dengan menggabungkan pengetahuan keduanya, kita bisa membuat program sederhana. Contohnya kita bisa membuat program yang interaktif dengan menggunakan `prompt()` untuk mendapatkan nilai input dari pengguna dan `alert()` untuk menampilkan pesan.

Silakan tuliskan kode berikut ini dan jalankan pada *console* browser.



```
2. const lastName = prompt("Siapa nama belakangmu?");
3. const language = prompt("Bisa berbahasa apa?");
4.
5. const user = {
6.   name: {
7.     first: firstName,
8.     last: lastName,
9.   },
10.  language: language
11. };
12.
13. if (user.language === "English") {
14.   alert("Nice to meet you " + user.name.first + " " + user.name.last + "!");
15. } else if (user.language === "French") {
16.   alert("Ravi de vous rencontrer " + user.name.first + " " + user.name.last + "!");
17. } else if (user.language === "Japanese") {
18.   alert("Hajimemashite, " + user.name.first + " " + user.name.last + "!");
19. }
```

Maka hasilnya akan tampak seperti ini:





Dicoding Space
Jl. Batik Kumeli No.50, Sukaluyu,
Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung
Jawa Barat 40123



Decode Ideas Discover Potential

> [Tentang Kami](#)

[Blog](#)

[Reward](#)

[Showcase](#)

[Hubungi Kami](#)

[FAQ](#)

Penghargaan

