



Pemrograman Dasar

HTML Javascript



Agenda

- HTML Javascript
- HTML Grafics



HTML Javascript



HTML Javascript

Tag `<script>` HTML digunakan untuk mendefinisikan skrip sisi klien (JavaScript).

Elemen `<script>` berisi pernyataan skrip, atau menunjuk ke file skrip eksternal melalui atribut `src`. Penggunaan umum untuk JavaScript adalah manipulasi gambar, validasi formulir, dan perubahan konten yang dinamis. Untuk memilih elemen HTML, JavaScript paling sering menggunakan metode `document.getElementById()`.

Dalam HTML, kode JavaScript disisipkan diantara tag `<script>` dan `</script>`.

Anda dapat menempatkan sejumlah skrip dalam dokumen HTML pada :

1. Javascript di tempatkan di `<head>`

Dalam contoh ini, fungsi JavaScript ditempatkan di bagian `<head>` halaman HTML.

Fungsi dipanggil (dipanggil) ketika tombol diklik.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Modul 13</title>
8   <script>
9     function myFunction() {
10       document.getElementById("coba").innerHTML = "Merubah Paragraph .";
11     }
12   </script>
13 </head>
14 <body>
15   <h2>Program Pertama dengan Javascript</h2>
16   <p id="coba">Ini adalah Paragraph</p>
17   <button type="button" onclick="myFunction()">klik Aku</button>
18
19 </body>
20 </html>
```

OUTPUT:

Program Pertama dengan Javascript

Ini adalah Paragraph

klik Aku

Ketika tombol

klik Aku

di klik maka paragraf akan berubah

2. Javascript di tempatkan di <body>

Fungsi JavaScript ditempatkan di bagian <body> halaman HTML. Fungsi dipanggil (dipanggil) ketika tombol diklik.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Modul 13</title>
8 </head>
9 <body>
10   <h1>Program Pertama dengan Javascript</h1>
11   <p id="coba">Ini sebuah Paragraph</p>
12   <button type="button" onclick="tampil()">Klik Aku</button>
13
14 <script>
15   function tampil() {
16     document.getElementById("coba").innerHTML = "Paragraph dirubah.";
17   }
18 </script>
19 </body>
20 </html>
```

Program Pertama dengan Javascript

OUTPUT :

Ini adalah Paragraph

klik Aku

3. Javascript ditempatkan di External file

Skrip eksternal praktis ketika kode yang sama digunakan di banyak halaman web yang berbeda. File JavaScript memiliki ekstensi file .js. Untuk menggunakan skrip eksternal, letakkan nama file skrip di atribut src (source) dari tag <script>.

```
function display() {  
  alert("Hello World");  
}
```

OUTPUT :

```
1 <!DOCTYPE html>  
2 <html lang="en">  
3 <head>  
4   <meta charset="UTF-8">  
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">  
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
7   <title>External Javascript</title>  
8 </head>  
9 <body>  
10   <form>  
11     <h4>Memanggil file external Javascript</h4><br/>  
12     <input type="button" value="Result" onclick="display()" />  
13   </form>  
14   <script src="myScript.js">  
15   </script>  
16 </body>  
17 </html>
```

Memanggil file external Javascript

Result

Ketika di klik tombol Result hasilnya

localhost:5050 menyatakan
Hello World!

Oke

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7     <title>External Javascript</title>
8 </head>
9 <body>
10     <form>
11         <h4>Memanggil file external Javascript</h4><br/>
12         <input type="button" value="Result" onclick="display()" />
13     </form>
14     <script src="myScript.js">
15     </script>
16 </body>
17 </html>
```

Ketika di klik tombol Result hasilnya

localhost:5050 menyatakan

Hello World!

Oke



HTML Grafics

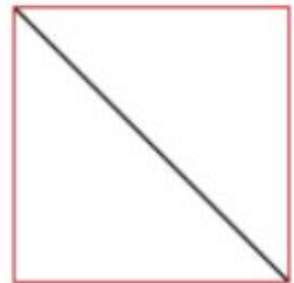
HTML Canvas



Elemen HTML `<canvas>` digunakan untuk menggambar grafik pada halaman web. Elemen `<canvas>` hanyalah wadah untuk grafik. Anda harus menggunakan JavaScript untuk benar-benar menggambar grafik. Kanvas memiliki beberapa metode untuk menggambar jalur, kotak, lingkaran, teks, dan menambahkan gambar.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Modul 13</title>
8 </head>
9 <body>
10  <canvas id="myCanvas" width="100" height="100" style="border:1px solid #d63c3c;">
11    Ketika browser tidak support pada HTML canvas tag.
12  </canvas>
13  <script>
14    var c = document.getElementById("myCanvas");
15    var ctx = c.getContext("2d");
16    ctx.moveTo(0,0);
17    ctx.lineTo(100,100);
18    ctx.stroke();
19  </script>
20
21 </body>
22 </html>
```

Outputnya sbb:



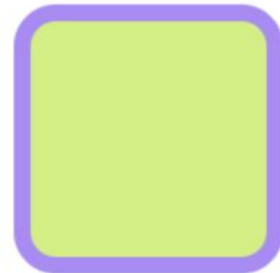
HTML SVG



SVG adalah singkatan dari Scalable Vector Graphics. SVG digunakan untuk mendefinisikan grafik untuk Web. Elemen HTML <svg> adalah wadah untuk grafik SVG. SVG memiliki beberapa metode untuk menggambar garis, kotak, lingkaran, teks, dan gambar grafik.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Membuat SVG</title>
8 </head>
9 <body>
10 <p>
11   <svg width="150" height="150">
12     <circle cx="60" cy="60" r="40" stroke="green" stroke-width="5" fill="RED" />
13   </svg>
14 </p>
15 <p>
16   <svg width="300" height="180">
17     <rect x="50" y="20" rx="20" ry="20" width="150" height="150"
18       style="fill:rgb(166, 223, 12);stroke:rgb(80, 25, 231);stroke-width:10;opacity:0.5" /
19   </svg>
20 </p>
21 </body>
22 </html>
```

Output :





Evaluasi