	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

A. Tujuan Praktikum

1. Mampu memahami konsep dasar dan manipulasi DOM dengan JavaScript.
2. Mampu menangani interaksi pengguna menggunakan *event handling*.
3. Dapat menerapkan logika percabangan dan perulangan untuk membuat halaman web dinamis.
4. Mampu membuat validasi form dan kalkulasi sederhana secara *real-time*.
5. Bisa bekerja dengan objek-objek bawaan JavaScript seperti Array, String, Math, dan Date.
6. Dapat memanipulasi elemen gambar secara dinamis.

B. Teori Dasar JavaScript Dinamis

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang membuat halaman web menjadi hidup dan interaktif. Berbeda dengan HTML yang hanya menyusun struktur dan CSS yang mengatur tampilan, JavaScript dapat mengubah konten HTML dan CSS secara langsung di browser tanpa perlu memuat ulang halaman. Kemampuan ini didasarkan pada pilar-pilar utama seperti **Manipulasi DOM**, **Event Handling**, dan penerapan **Logika Pemrograman**. Selain itu, JavaScript menyediakan berbagai **Objek Bawaan** (Built-in Objects) yang sangat kuat untuk memanipulasi data seperti teks (String), angka (Math), dan waktu (Date).

C. Praktikum

1. Manipulasi DOM (Document Object Model)


a. Penjelasan :

DOM adalah representasi dari dokumen HTML dalam bentuk objek. Dengan JavaScript, kita bisa berinteraksi dengan objek ini untuk memanipulasi elemen. Cara paling umum adalah memilih elemen berdasarkan atribut id-nya menggunakan `document.getElementById()`, lalu mengubah konten di dalamnya dengan properti `.innerHTML` atau mengubah gayanya dengan properti `.style`.

b. Contoh Kode

File: manipulasi_dom.html

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html lang="en">
3. <head>
4. <title>Latihan Manipulasi DOM</title>
5. <meta charset="utf-8">
```

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01	

```

6. <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7. <style>
8. body { font-family: sans-serif; text-align: center; margin-top: 50px; }
9. #judul { color: steelblue; }
10. button { padding: 10px 15px; font-size: 16px; cursor: pointer; }
11. </style>
12. </head>
13. <body>
14. <h1 id="judul">Selamat Datang di Praktikum JavaScript</h1>
15. <button onclick="ubahTeks()">Ubah Teks Judul</button>
16. <script>
17.   function ubahTeks() {
18.     var elemenJudul = document.getElementById("judul");
19.     elemenJudul.innerHTML = "Teks Berhasil Diubah!";
20.     elemenJudul.style.color = "crimson";
21.   }
22. </script>
23. </body>
24. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan contoh kode di atas.
- Berikan *capture* (tangkapan layar) sebelum dan sesudah tombol "Ubah Teks Judul" diklik.
- Modifikasi fungsi ubahTeks() untuk menambahkan perubahan lain, misalnya mengubah ukuran font menjadi 36px (elemenJudul.style.fontSize = "36px";).
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

2. Penanganan Kejadian (*Event Handling*)

a. Penjelasan :

Event adalah aksi yang terjadi di halaman web. JavaScript dapat "mendengarkan" event ini dan menjalankan fungsi tertentu ketika terjadi. Event yang umum digunakan adalah onclick, onmouseover, onchange, dan onfocus.


b. Contoh Kode

File: event_handling.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html lang="en">
3. <head>
4.   <title>Latihan Event Handling</title>
5.   <style>
6.     #inputNama { border: 2px solid #ccc; padding: 8px; transition: border-color 0.3s; }
7.     #inputNama:focus { border-color: dodgerblue; }
8.   </style>
9. </head>
10. <body>
11.   <h3>Event onmouseover & onmouseout</h3>

```

 STITEK SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

```

12. 
13. <hr>
14. <h3>Event onfocus & onchange</h3>
15. <label for="inputNama">Ketik Nama Anda:</label>
16. <input type="text" id="inputNama" onchange="tampilkanOutput()">
17. <p>Output: <span id="hasil"></span></p>
18.
19. <script>
20.     function gantiGambar() { document.getElementById("gambar").src =
"https://placeholder.co/200x150/3498db/fff?text=Gambar+Kedua"; }
21.     function kembalikanGambar() { document.getElementById("gambar").src =
"https://placeholder.co/200x150/e8e8e8/000?text=Gambar+Awal"; }
22.     function tampilkanOutput() {
23.         var nilaiInput = document.getElementById("inputNama").value;
24.         document.getElementById("hasil").innerHTML = "<b>" + nilaiInput + "</b>";
25.     }
26. </script>
27. </body>
28. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan contoh kode di atas.
- Berikan *capture* yang menunjukkan tampilan saat mouse di atas gambar dan setelah Anda mengetik di input.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

3. Logika Percabangan (Studi Kasus: Cek Diskon Belanja)

a. Penjelasan

Struktur kontrol if...else memungkinkan program untuk menjalankan blok kode yang berbeda berdasarkan kondisi tertentu. Ini adalah dasar dari pengambilan keputusan dalam pemrograman.


b. Contoh Kode

File: logika_percabangan.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Latihan Logika Percabangan</title></head>
4. <body>
5. <h2>Kalkulator Diskon Belanja</h2>
6. <p>Masukkan total belanja Anda:</p>
7. <input type="number" id="totalBelanja" placeholder="Contoh: 150000">
8. <button onclick="cekDiskon()">Cek Diskon</button>
9. <h3 id="hasil"></h3>
10.
11. <script>
12.     function cekDiskon() {
13.         var total = parseFloat(document.getElementById("totalBelanja").value);
14.         var pesan = "";
15.         if (isNaN(total)) {

```

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

```

16.     pesan = "Mohon masukkan angka yang valid.";
17.   } else if (total >= 100000) {
18.     var diskon = total * 0.10;
19.     var totalBayar = total - diskon;
20.     pesan = "Selamat! Anda dapat diskon 10% sebesar Rp " + diskon + ". Total bayar: <b>Rp " +
totalBayar + "</b>";
21.   } else {
22.     pesan = "Maaf, tidak ada diskon. Total bayar: <b>Rp " + total + "</b>";
23.   }
24.   document.getElementById("hasil").innerHTML = pesan;
25. }
26. </script>
27. </body>
28. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan contoh kode di atas.
- Lakukan dua pengujian: belanja di atas dan di bawah 100000. Berikan *capture*-nya.
- Modifikasi kode untuk menambahkan diskon 15% jika belanja di atas 250000.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

4. Perulangan untuk Membuat Daftar

a. Penjelasan

Perulangan (loop) digunakan untuk menjalankan kode yang sama berulang kali. Perulangan for sangat efektif untuk mengolah data yang ada di dalam array dan menampilkannya sebagai daftar (list) di HTML.


b. Contoh Kode

File: perulangan_daftar.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Latihan Perulangan</title></head>
4. <body>
5.   <h2>Daftar Mata Kuliah</h2>
6.   <ul id="daftar-matkul">
7.     <!-- Konten akan diisi oleh JavaScript -->
8.   </ul>
9.
10.  <script>
11.    var matkul = ["Pemrograman Web", "Struktur Data", "Basis Data", "Jaringan Komputer"];
12.    var daftarElement = document.getElementById("daftar-matkul");
13.    for (let i = 0; i < matkul.length; i++) {
14.      daftarElement.innerHTML += "<li>" + matkul[i] + "</li>";
15.    }
16.  </script>
17. </body>
18. </html>

```

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan contoh di atas.
- Ganti isi dari array matkul dengan daftar nama teman sekelas Anda (minimal 5 nama). Amati perubahannya dan berikan *capture*.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

5. Validasi Form Sederhana

a. Penjelasan

Validasi memastikan pengguna memasukkan data yang benar sebelum form diproses. Kita bisa menggunakan if untuk memeriksa apakah sebuah input kosong ("") dan memberikan peringatan kepada pengguna.

b. Contoh Kode

File: validasi_form.html


```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <title>Latihan Validasi Form</title>
5. <style>.error { color: red; font-size: 0.9em; }</style>
6. </head>
7. <body>
8. <h2>Form Registrasi</h2>
9. <form onsubmit="return validasi()">
10. <label for="nama">Nama Lengkap:</label><br>
11. <input type="text" id="nama" name="nama"><br>
12. <small id="nama-error" class="error"></small><br><br>
13. <input type="submit" value="Daftar">
14. </form>
15.
16. <script>
17. function validasi() {
18.   var inputNama = document.getElementById("nama").value;
19.   var errorElement = document.getElementById("nama-error");
20.   if (inputNama == "") {
21.     errorElement.innerHTML = "Nama tidak boleh kosong!";
22.     return false; // Mencegah form untuk dikirim
23.   }
24.   alert("Registrasi berhasil!");
25.   return true;
26. }
27. </script>
28. </body>
29. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan contoh di atas. Coba klik tombol "Daftar" saat input masih kosong dan berikan *capture*.
- Tambahkan satu input lagi untuk "Email" dan buat validasi untuk

 STITEK SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

memastikan email tidak kosong.

- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

6. Bekerja dengan Array (Aplikasi To-Do List)

a. Penjelasan

Array adalah variabel yang bisa menampung banyak nilai. Ini sangat berguna untuk mengelola daftar data. Dalam latihan ini, kita akan membuat aplikasi "To-Do List" di mana pengguna bisa menambahkan item baru ke dalam daftar.

b. Contoh Kode

File: todo_list.html


```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Aplikasi To-Do List</title></head>
4. <body>
5. <h2>To-Do List Sederhana</h2>
6. <input type="text" id="input-todo" placeholder="Ketik tugas baru...">
7. <button onclick="tambahTugas()">Tambah</button>
8. <ul id="daftar-tugas"></ul>
9.
10. <script>
11.   var tugas = [];
12.   function tambahTugas() {
13.     var inputElement = document.getElementById("input-todo");
14.     tugas.push(inputElement.value);
15.     inputElement.value = "";
16.     tampilkanDaftar();
17.   }
18.   function tampilkanDaftar() {
19.     var daftarElement = document.getElementById("daftar-tugas");
20.     daftarElement.innerHTML = "";
21.     for (let i = 0; i < tugas.length; i++) {
22.       daftarElement.innerHTML += "<li>" + tugas[i] + "</li>";
23.     }
24.   }
25. </script>
26. </body>
27. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas. Coba tambahkan 3-4 tugas dan berikan *capture* hasilnya.
- Tantangan: Tambahkan tombol "Hapus" di sebelah setiap item daftar yang bisa menghapus item tersebut dari *array* dan tampilan. (Petunjuk: gunakan `array.splice(index, 1)`).
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

 STITEK SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

7. Kalkulator Sederhana

a. Penjelasan

Ini adalah contoh yang menggabungkan semua konsep: manipulasi DOM, event handling pada banyak tombol, dan logika untuk melakukan perhitungan.


b. Contoh Kode

File: kalkulator.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <title>Kalkulator</title>
5. <style>
6.   .calculator { width: 200px; border: 1px solid #ccc; padding: 10px; }
7.   #display { width: 100%; margin-bottom: 10px; padding: 5px; box-sizing: border-box; }
8.   .buttons button { width: 48px; height: 48px; margin: 1px; }
9. </style>
10. </head>
11. <body>
12. <div class="calculator">
13.   <input type="text" id="display" disabled>
14.   <div class="buttons">
15.     <button onclick="appendValue('8')">8</button><button onclick="appendValue('7')">7</button><button
16.     onclick="appendValue('/')">/</button><button onclick="appendValue('4')">4</button><button
17.     onclick="appendValue('5')">5</button><button onclick="appendValue('6')">6</button><button
18.     onclick="appendValue('*')">*</button>
19.     <button onclick="appendValue('1')">1</button><button
20.     onclick="appendValue('2')">2</button><button onclick="appendValue('3')">3</button><button
21.     onclick="appendValue('-')">-</button>
22.     <button onclick="clearDisplay()">C</button><button
23.     onclick="appendValue('0')">0</button><button onclick="calculate()>=</button><button
24.     onclick="appendValue('+')">+</button>
25.   </div>
26. </div>
27. <script>
28.   var display = document.getElementById('display');
29.   function appendValue(value) { display.value += value; }
30.   function clearDisplay() { display.value = ''; }
31.   function calculate() {
32.     try {
33.       display.value = eval(display.value);
34.     } catch (error) {
35.       display.value = 'Error';
36.     }
37.   }
38. </script>
39. </body>
40. </html>

```

 STITEK SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas. Coba lakukan beberapa perhitungan (penjumlahan, perkalian) dan berikan *capture* hasilnya.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan. Jelaskan bagaimana fungsi eval() bekerja dalam konteks ini.

8. Bekerja dengan Objek String

a. Penjelasan

Objek String menyediakan banyak metode (method) untuk memanipulasi teks. Contohnya .toUpperCase() untuk mengubah menjadi huruf kapital, .length untuk menghitung jumlah karakter, dan .substring() untuk mengambil sebagian teks.

b. Contoh Kode

File: objek_string.html


```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Latihan Objek String</title></head>
4. <body>
5.   <h2>Analisis Nama</h2>
6.   <input type="text" id="inputNama" placeholder="Masukkan nama Anda">
7.   <button onclick="analisisNama()">Analisis</button>
8.   <p id="hasilAnalisis"></p>
9.
10.  <script>
11.    function analisisNama() {
12.      var nama = document.getElementById("inputNama").value;
13.      var hasil = "";
14.
15.      hasil += "Nama dalam huruf kapital: <b>" + nama.toUpperCase() + "</b><br>";
16.      hasil += "Jumlah karakter: <b>" + nama.length + "</b> karakter<br>";
17.      hasil += "3 karakter pertama: <b>" + nama.substring(0, 3) + "</b>";
18.
19.      document.getElementById("hasilAnalisis").innerHTML = hasil;
20.    }
21.  </script>
22. </body>
23. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas, masukkan nama lengkap Anda dan klik tombol "Analisis".
- Berikan *capture* hasilnya.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

9. Menggunakan Objek Math

a. Penjelasan

Objek Math berisi properti dan metode untuk konstanta dan fungsi matematika. Math.random() menghasilkan angka acak antara 0 dan 1, sementara Math.floor() membulatkan angka ke bawah ke bilangan bulat terdekat. Kombinasi keduanya sangat berguna untuk menghasilkan angka acak dalam rentang tertentu.

b. Contoh Kode

File: objek_math.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Latihan Objek Math</title></head>
4. <body>
5.   <h2>Generator Angka Acak</h2>
6.   <p>Klik tombol untuk mendapatkan angka acak antara 1 dan 100.</p>
7.   <button onclick="generateRandom()">Hasilkan Angka</button>
8.   <h3>Angka Anda: <span id="angkaAcak">?</span></h3>
9.
10.  <script>
11.    function generateRandom() {
12.      // Menghasilkan angka acak dari 0 hingga 99, lalu tambah 1
13.      var angka = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;
14.      document.getElementById("angkaAcak").innerText = angka;
15.    }
16.  </script>
17. </body>
18. </html>

```


c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas. Klik tombol beberapa kali untuk melihat angka yang berbeda.
- Berikan *capture* yang menunjukkan salah satu angka acak yang dihasilkan.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

10. Menampilkan Tanggal dan Jam Dinamis

a. Penjelasan

Objek Date digunakan untuk bekerja dengan tanggal dan waktu. Dengan membuat instance baru (new Date()), kita bisa mendapatkan waktu saat ini dan menampilkannya. Untuk membuat jam yang berjalan, kita perlu memanggil fungsi pembaruan waktu secara berulang menggunakan setInterval().

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

b. Contoh Kode

File: objek_date.html

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4.   <title>Jam Digital</title>
5.   <style>
6.     #jam { font-size: 2em; font-family: 'Courier New', Courier, monospace; }
7.   </style>
8. </head>
9. <body onload="jalankanJam()">
10.  <h2>Jam Digital Real-Time</h2>
11.  <div id="jam"></div>
12.
13.  <script>
14.    function updateJam() {
15.      var sekarang = new Date();
16.      var jam = sekarang.getHours();
17.      var menit = sekarang.getMinutes();
18.      var detik = sekarang.getSeconds();
19.
20.      // Tambahkan nol di depan jika angka < 10
21.      jam = (jam < 10 ? "0" : "") + jam;
22.      menit = (menit < 10 ? "0" : "") + menit;
23.      detik = (detik < 10 ? "0" : "") + detik;
24.
25.      var waktuString = jam + ":" + menit + ":" + detik;
26.      document.getElementById("jam").innerText = waktuString;
27.    }
28.
29.    function jalankanJam() {
30.      // Panggil updateJam setiap 1000 milidetik (1 detik)
31.      setInterval(updateJam, 1000);
32.    }
33.  </script>
34. </body>
35. </html>

```


c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas dan amati jam yang berjalan.
- Berikan *capture* halaman tersebut.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan, jelaskan fungsi dari `setInterval()`.

11. Membuat Image Slideshow Sederhana

a. Penjelasan

Manipulasi gambar adalah salah satu aplikasi DOM yang paling visual. Dengan mengubah properti `.src` dari sebuah elemen ``, kita dapat membuat slideshow. Kita akan menyimpan URL gambar dalam sebuah array dan menggunakan sebuah counter untuk beralih antar gambar.

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

b. Contoh Kode

File: slideshow.html


```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head><title>Image Slideshow</title></head>
4. <body>
5.   <h2>Galeri Gambar</h2>
6.   <img id="slideshow-image" src="" alt="Slideshow" width="500">
7.   <br>
8.   <button onclick="gantiGambar(-1)">Previous</button>
9.   <button onclick="gantiGambar(1)">Next</button>
10.
11.   <script>
12.     var gambar = [
13.       "https://placeholder.co/500x300/3498db/ffffff?text=Gambar+1",
14.       "https://placeholder.co/500x300/e74c3c/ffffff?text=Gambar+2",
15.       "https://placeholder.co/500x300/2ecc71/ffffff?text=Gambar+3"
16.     ];
17.     var indexGambar = 0;
18.     var imageElement = document.getElementById("slideshow-image");
19.
20.     function tampilkanGambar() {
21.       imageElement.src = gambar[indexGambar];
22.     }
23.
24.     function gantiGambar(arah) {
25.       indexGambar += arah;
26.       // Jika sudah gambar terakhir, kembali ke awal
27.       if (indexGambar >= gambar.length) {
28.         indexGambar = 0;
29.       }
30.       // Jika sudah gambar pertama dan menekan previous, pergi ke akhir
31.       if (indexGambar < 0) {
32.         indexGambar = gambar.length - 1;
33.       }
34.       tampilkanGambar();
35.     }
36.
37.     // Tampilkan gambar pertama saat halaman dimuat
38.     tampilkanGambar();
39.   </script>
40. </body>
41. </html>

```

c. Latihan Praktikum

- Praktikkan kode di atas. Coba klik tombol "Next" dan "Previous".
- Tambahkan dua URL gambar baru ke dalam *array* gambar.
- Berikan *capture* salah satu gambar yang tampil dalam slideshow.
- Analisis dari hasil praktikum anda di laporan.

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
	Praktikum	:	Pemrograman Web	
	Modul 4	:	Javascript	
	Tgl Update	:	16-06-2025	Revisi 01

D. Tugas Akhir Praktikum: Mini E-commerce Product Page

Buatlah sebuah halaman web interaktif untuk menampilkan dan memesan produk yang mengimplementasikan seluruh materi praktikum.

Struktur Halaman & Fitur

1. Header & Waktu Transaksi:

- Judul Halaman: "Toko Elektronik Cepat".
- Tampilkan tanggal dan jam saat ini secara dinamis menggunakan objek Date dan setInterval.

2. Display Produk:

- Gunakan **array** untuk menyimpan data produk (minimal 3 produk). Setiap produk harus memiliki: nama, harga, dan array berisi beberapa url_gambar.
- Tampilkan produk pertama dari array saat halaman dimuat.
- Gunakan **Image Slideshow** (Praktikum 11) untuk menampilkan gambar-gambar produk yang sedang aktif. Pengguna bisa klik "Next" atau "Previous" untuk melihat gambar lain dari produk tersebut.
- Di bawah slideshow, tampilkan nama dan harga produk yang sedang aktif.

3. Daftar Produk:


- Di samping display utama, gunakan **perulangan** (Praktikum 4) untuk menampilkan seluruh produk yang ada di *array* sebagai daftar yang bisa diklik.
- Ketika salah satu item di daftar ini diklik, display utama (slideshow, nama, harga) harus berganti sesuai produk yang dipilih.

4. Form Pemesanan:

- Input untuk **Nama Pemesan**.
- Input untuk **Jumlah Pesan** (tipe number).
- Input untuk **Kode Promo**.
- Tombol "Pesan Sekarang".

5. Logika Pemesanan (Event onclick pada tombol):

- Validasi **Form** (Praktikum 5): Nama pemesan dan jumlah tidak boleh kosong. Jumlah harus lebih dari 0.
- Perhitungan **Total**:
 - Subtotal = harga_produk * jumlah_pesanan.
 - **Logika Percabangan** (Praktikum 3): Jika kode promo yang dimasukkan (setelah diubah ke huruf besar menggunakan metode objek String)

	SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BONTANG PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA		
	Praktikum	:	Pemrograman Web
	Modul 4	:	Javascript
	Tgl Update	:	16-06-2025
			Revisi 01

adalah "DISKON10", berikan potongan 10%.

- Hitung Total Akhir.
- Generate **Order ID** (Praktikum 9): Buat ID Pesanan unik, contoh: INV- diikuti 5 digit angka acak (gunakan Math.random()).
- **Tampilkan Struk/Ringkasan Pesanan** di area output, berisi: Order ID, Nama Pemesan, Nama Produk, Jumlah, Subtotal, Potongan, dan Total Akhir.

Desain dan Styling

- Gunakan CSS atau kelas-kelas dari **Bootstrap 5** (yang telah dipelajari di Modul 3) untuk membuat layout yang rapi dan responsif.
- Gunakan layout grid untuk memisahkan display produk utama dengan daftar produk.
- Buat tampilan form dan area output yang mudah dibaca.

Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Keterangan	Bobot (%)
Implementasi Lengkap	Semua fitur dari 1-5 berhasil diimplementasikan.	30%
Manipulasi DOM & Event	Interaksi klik pada daftar produk, tombol slideshow, dan form berjalan lancar.	20%
Logika & Array	Logika percabangan diskon, validasi form, dan pengelolaan data produk dalam array berfungsi dengan benar.	25%
Penggunaan Objek Bawaan	Objek Date, Math, dan String digunakan sesuai instruksi (jam dinamis, Order ID, kode promo).	15%
Kerapihan & Tampilan	Kode terstruktur, mudah dibaca, dan tampilan halaman rapi serta responsif.	10%