

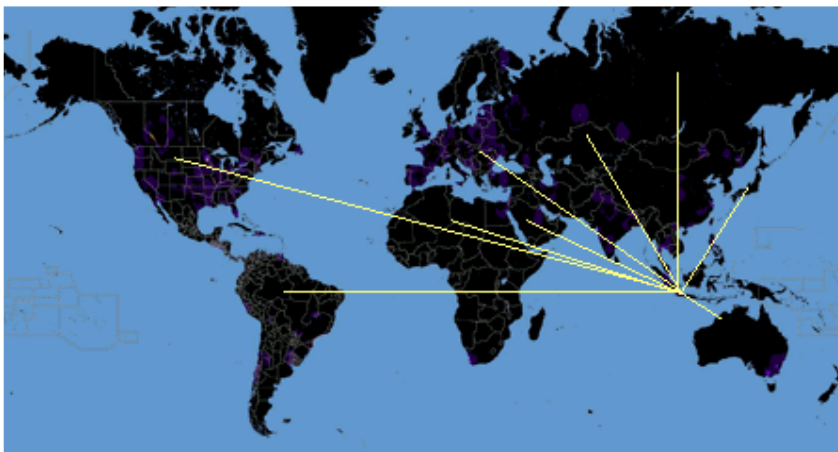
Dasar-dasar Design Web L I C E N S E

Judul	: Dasar-dasar Design Web
Penulis	: Komarudin Surya
Copyright	: Suryatekno © 2008
Aturan	: Materi ini boleh Anda Copy hanya untuk kepentingan Pribadi. Tidak boleh diperjual-belikan, atau dimanfaatkan untuk kepentingan Komersial. Pengutipan atau pemindahan sebagian atau keseluruhan materi ke situs ataupun Media Lain, tidak di ijin dengan alasan apapun tanpa seijin dari Penulis cq: Komarudin Surya .

P E N D A H U L U A N

Kata-kata **Web** sebenarnya penyederhanaan dari sebuah istilah dalam dunia komputer yaitu **WORLD WIDE WEB** yang merupakan bagian dari teknologi Internet. World wide Web atau disingkat dengan nama **www**, merupakan sebuah sistem jaringan berbasis Client-Server yang menggunakan protokol **HTTP** (Hyperteks Transfer Protocol) dan **TCP/IP** (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) sebagai mediana. Karena kedua sistem ini sedemikian erat hubungannya, maka untuk saat ini sulit untuk membedakan antara **HTTP** dengan **WWW**, mungkin Anda punya pengertian yang lebih spesifik mengenai kedua istilah tersebut..?, Bila demikian berbagilah dengan yang lain melalui [SSC Forum](#).

Pada awalnya Internet atau **WEB** hanya dipergunakan untuk kepentingan Militer yaitu suatu teknologi yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan rahasia melalui satelit. Akan tetapi lama kelamaan teknologi tersebut akhirnya meluas, dan bahkan Internet pada saat ini sudah sama populernya dengan Telephone. Informasi yang dikirimkan lewat Internet dapat diakses keseluruh dunia hanya dalam hitungan menit bahkan detik. Sehingga teknologi ini menjadi sangat populer dan cepat sekali perkembangannya. Boleh dikatakan saat ini Internet sudah tidak menjadi istilah yang asing lagi ditelinga. Suatu Informasi yang dikirimkan lewat Internet dapat berupa Teks, gambar maupun multimedia sehingga Internet juga dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan Produk-produknya dengan cepat dan mudah.



Informasi dari Internet dapat diakses
Keseluruh dunia hanya dalam hitungan detik.

Bahasa dasar dari pemrograman web yaitu HTML (Hyperteks Markup Language). Jadi sebelum Anda mempelajari bahasa pemrograman Internet yang lain seperti, PEARL, PHP, JAVASCRIPT, ASP dan lain sebagainya. Anda diharuskan menguasai dahulu teknik-teknik dasar pemrograman web yaitu HTML.

Untuk mempelajari HTML tidaklah begitu sulit, Karena HTML hanyalah sebuah bahasa yang berbasis teks dengan perintah-perintah yang mudah di ingat dan dimengerti oleh kita. Sehingga Anda tidak memerlukan sebuah Compiler (penerjemah bahasa pemrograman ke bahasa mesin) seperti bahasa-bahasa pemrograman yang lain. Anda cukup menuliskan program-program HTML dengan teks editor apa saja seperti NOTEPAD atau yang sejenisnya, kemudian file itu Anda beri akhiran HTM atau HTML dan dijalankan atau dipanggil melalui sebuah program browser seperti, Internet Explorer, FireFox, Opera, Netscape dan sebagainya. File tersebut langsung diterjemahkan dan ditampilkan di monitor melalui program browser tersebut.

S E B U A H P E R M U L A A N

Anda tentunya sudah tidak sabar lagi untuk segera mempelajari dasar-dasar design web, dan enggan untuk membaca pengantar-pengantar yang membosankan. Bila demikian OK kita langsung saja pada pokok bahasan kita yaitu mempelajari teknik dasar pemrograman web dengan HTML, yang tentunya bila dasar-dasar HTML ini sudah dikuasai akan mudah mempelajari Bahasa pemrograman web yang lainnya yaitu JavaScript, PHP, Perl, ASP, Ruby dan sebagainya.

Sekarang siapkan Program text editor Anda, bila Anda pengguna WINDOWS jalankan program Notepad atau klik kanan area kosong pada dekstop Komputer Anda pilih NEW -- TEXT DOCUMENT maka file [newtext document.txt](#) akan terbentuk dengan sendirinya. Klik dua kali file itu maka Anda akan masuk di text editor dari Notepad dan siap untuk mengetikkan perintah-perintah dari program HTML.

Bila Anda pengguna LINUX, OS2, MACHINTHOS dan lainnya, Anda dapat menjalankan program text editor yang ada pada Operating System tersebut. atau Anda Dapat mendownload program NOTEPAD++ dari <http://www.sourceforge.net>, Link untuk mendownload NOTEPAD PLUS ada di pilar kiri situs ini. NOTEPAD PLUS ini bisa juga berjalan di WINDOWS, dan sangat dianjurkan oleh saya untuk memakai NOTEPAD PLUS. sebab program ini selain FREEWARE juga mempunyai fasilitas dan perlengkapan yang lebih baik dari teks editor yang disediakan oleh Operating system.

PROGRAM PERTAMA

OK saya anggap anda sudah siap untuk mengetikkan program-program HTML di text editor. Perintah HTML diawali dengan menuliskan tag/perintah [<html>](#) dan diakhiri oleh tag/perintah [</html>](#). Penulisan perintah boleh memakai huruf kecil maupun huruf besar, tak akan ada pengaruhnya. Akan tetapi untuk memudahkan sebaiknya Anda gunakan huruf kecil saja. Sekarang Anda ketik perintah dibawah ini di text editor Anda.

```
<html>  
<body>
```

Ini adalah program HTML pertamaku.

```
</body>  
</html>
```

Simpan file tersebut dan beri nama file tersebut dengan nama [latihan1.html](#), lalu jalankan program tersebut dengan browser Anda, kemudian Anda lihat hasilnya, bila Anda menggunakan NOTEPAD++ Anda dapat memilih perintah [RUN](#) kemudian pilih [Launch in IE](#) bila Anda memakai Internet Explorer sebagai browser Anda, Pilih [FireFox](#) bila Anda menggunakan FireFox sebagai browser Anda, atau pilih browser yang Anda inginkan untuk menjalankan file tersebut.

Mudah..., Hmm memang mudah. Anda dapat membuat teks diatas lebih panjang lagi kalau Anda mau. Pada Latihan diatas, terdapat perintah `<body>` dan `</body>`, perintah yang ada diantara tag itu adalah content atau isi yang ditampilkan di browser. sedangkan tag `<html>` dan `</html>` hanya sebagai penanda bahwa file tersebut adalah file HTML, bisakah tag `<html>` dan tag `</html>` dihilangkan..?. Hmm.. Bisa saja. bahkan tag `<body>` dan tag `</body>` juga bisa Anda hilangkan. Kalau tidak percaya coba hapus semua tag yang ada pada latihan1 diatas, kemudian Anda simpan file tersebut kembali setelah itu Anda jalankan di Browser. Wow.., ternyata bisa juga toh. Lalu untuk apa perintah tersebut dipasang kalau tanpa perintah itu juga hasilnya sama.?

Dalam dunia internet terdapat kesimpang siuran dalam hal kompatibilitas antara operating system yang satu dengan yang lainnya, dan antara browser yang satu dengan yang lainnya. Nah karena masalah kompatibilitas inilah maka ada suatu badan atau biro yang memberikan aturan mengenai kompatibilitas dalam penulisan kode-kode HTML Biro tersebut di dibentuk dengan nama [W3C](#). (World Wide Web Consortium), Biro ini yang menentukan apakah suatu document HTML itu valid atau tidak valid. Selain itu biro ini mempunyai hak untuk mengeluarkan aturan mengenai kode-kode HTML.

Jadi Walaupun pada dasarnya program browser mengerti dan tetap menjalankan file HTML tanpa adanya tag / perintah `<html>`, `</html>`, `<body>` dan `</body>` , mengingat masalah kompatibilitas ini penting jadi yah tetap saja Anda harus memulai sebuah file HTML dengan tag `<html>`, kemudian mengakhiri file HTML dengan tag `</html>`.

Mengenai [W3C](#) ini saya pribadi masih sedikit bingung dan sedikit agak ragu, masalah nya begini ; Pada suatu waktu saya mencoba mengecek file HTML yang saya buat melalui W3C ini, dengan mengirimkan file saya ke <http://www.w3c.org/>. setelah saya kirimkan file saya ke situs nya W3C tersebut, kemudian didapatkan hasil dari validasi file yang saya kirimkan tersebut. pada hasil result tersebut, didapat bahwa file yang saya kirimkan ke W3C banyak terdapat error. Disana dituliskan baris-baris File HTML yang saya kirimkan tersebut beserta error result nya. Setelah mengetahui hal itu saya mencoba mengecek kembali file HTML saya dan saya perbaiki menurut ketentuan W3C tersebut kemudian saya kirimkan lagi. Setelah dikirimkan lagi untuk yang kedua kalinya, hasil result nya juga sama masih banyak yang error tetapi sedikit berkurang.

Saya merasa bingung dan sekaigus heran. Padahal saya sudah mengecek semua tag-tag file HTML yang saya buat itu berdasarkan ketentuan yang diberlakukan oleh W3C tersebut, bahkan saya sempat menggunakan sebuah program utility untuk HTML yaitu [HTML TIDY](#) yang saya download dari gudang Open Source <http://www.sourceforge.net>, setelah di cek oleh program tersebut ternyata file yang saya buat valid dan memenuhi standar W3C, tetapi begitu saya kirimkan kembali file tersebut masih saja terdapat error. Karena penasaran kemudian saya mencari situs-situs yang memasang [logo W3C](#) pada situsnya. Konon bila sebuah situs memasang logo tersebut Halaman-Halaman Web nya telah mendapat pengakuan dari biro tersebut. Iseng-iseng saya lihat source file nya. Dimanakah gerangan kesalahan saya tersebut, dengan membandingkan dengan source file dari situs tersebut. Hmm..., setelah saya bandingkan secara teliti ternyata toh tak ada yang istimewa dari situs tersebut, perintah-perintah HTML nya sama saja dengan yang saya buat.

Lebih iseng lagi saya mencoba mengirimkan source file yang saya download dari situs tersebut ke situsnya W3C untuk mengecek validasinya, dan Woooooow..!, suatu hal yang sudah saya duga sebelumnya, file HTML tersebut pun masih terdapat error result dari W3C, Nah Loh..!. Bagaimana mungkin situs tersebut berani memasang logo tervalidasi oleh W3C, bila file-file HTML nya pun masih terdapat error result dari W3C. Masih penasaran 😏😏, Kemudian saya download source file dari situsnya W3C sendiri..., kemudian saya kirimkan kesitus nya sendiri untuk divalidasi. Dan....😄😄 Senjata makan Tuan..., file nya juga dilaporkan masih terdapat error result. Wew.. wong file dari situsnya sendiri saja masih ada error result, apalagi file orang lain, begitu pikir saya berprasangka buruk. Entahlah.. mengapa bisa demikian, ada yang tahu..?, tolonglah sekali lagi berbagi di [SSC Forum](#) Mengenai hal ini. Ok mari kita lanjutkan materi kita, untuk sementara lupakan saja cerita histeris ini, mungkin nanti Akan saya Lanjutkan lagi mengenai bug atau kesalahan apa dan bagaimana solusinya pada akhir cerita saya nanti.

Sampai dimana yah tadi..., Oh iya mengenai tag `<html>` dan `</html>`, Jadi pada umumnya sebuah file HTML mempunyai urutan-urutan perintah sebagai berikut:

[<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">](#)

Perintah ini sebagai penanda bahwa dokumen yang kita buat berdasarkan aturan yang dikeluarkan oleh W3C dan sesuai dengan perintah HTML 4.0. Perintah ini wajib Anda tuliskan diatas file HTML bila Anda ingin mem validasi kan file Anda ke W3C. Tanpa adanya perintah ini file HTML Anda dijamin akan error 100% bila dikirimkan ke W3C.😄

[<html>](#)

[<head>](#)

Isi dari Header atau pembuka yang berisi tag-tag berikut:

[<title> Judul Halaman Web </title>](#)

[<meta name="author" content="Nama programer atau pembuat file HTML">](#)

[<meta name="description" content="Keterangan mengenai isi dari halaman Web">](#)

[<meta name="keywords" content="Kata Kunci yang ada pada Halaman Web">](#)

Dan sederetan perintah META lainnya yang akan dibahas nanti.

[<link rel="stylesheet" type="text/css" href="lokasi file CSS">](#)

Bila Anda memakai file CSS External perintah diatas dituliskan disini

Untuk perintah CSS (Cascading Style Sheet) akan dibahas nanti.

```
</head>
```

```
<body>
```

Isi dari Halaman Web yang akan ditampilkan oleh browser.

```
</body>
```

```
</html>
```

Perlu diketahui bahwa, program HTML tidak seperti Bahasa pemrograman yang lain yang mengenal perintah JUMP (melompat dari perintah yang satu keperintah yang lainnya), jadi program HTML akan dikerjakan oleh Browser dari atas kebawah dan tidak bisa balik lagi keatas. Dan juga dalam pembuatan file HTML sedapat mungkin hindari karakter-karakter yang merupakan ciri khas dari perintah-perintah HTML seperti, karakter `<`, `>` dan `;`.

Sekarang kita kembali pada [latihan1.html](#) yang telah kita buat sebelumnya tadi. Pada file latihan1.html yang telah Anda buat di muka tadi hanya bentuk pengenalan, setelah Anda mengetahui urutan perintah HTML sekarang coba Anda rubah file latihan1.html tadi menjadi seperti dibawah ini.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Latihan Membuat File HTML</title>
```

```
<meta name="author" content="Malih Tongtong">
```

```
<meta name="description" content="Uji coba pembuatan file HTML yang sederhana">
```

```
<meta name="keywords" content="Latihan,HTML,Malih,berjalan,baik,atau,tidak">
```

```
</head>
```

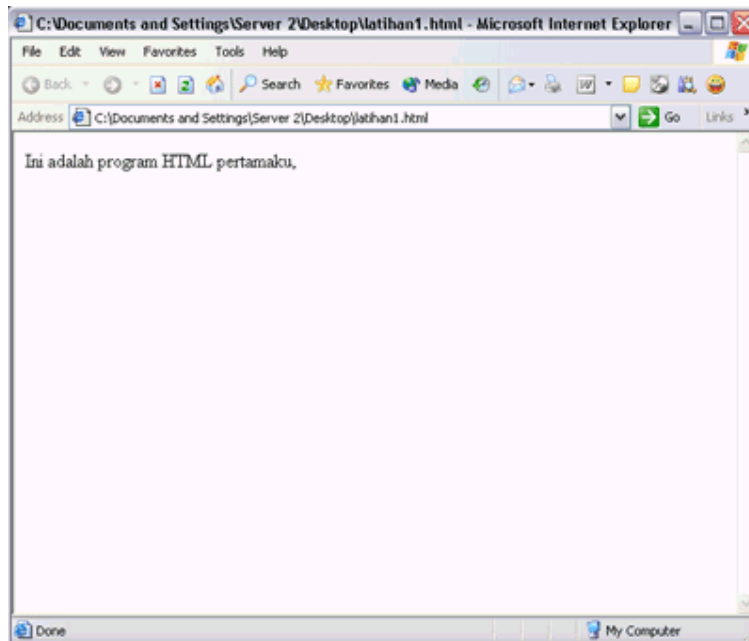
```
<body>
```

Ini adalah program HTML pertamaku.

```
</body>
```

```
</html>
```

Setelah Anda simpan file diatas, sekarang Anda coba lagi menjalankan nya dengan browser. Apakah Anda melihat perbedaan nya..?, Bila Anda jeli tentunya Anda akan melihat sedikit perbedaan pada tampilan browser Anda, dimana..?.



Tampilan dari file latihan1.html sebelum mengikuti aturan

Sudah menemukan perbedaan nya..?, yah memang ada sedikit perbedaan tampilan pada browser antara file yang pertama kali dibuat dengan yang terakhir ini. Perbedaan nya ada pada bagian atas browser Anda. Pada file pertama sebelum diberi tag `<title>` , tulisan pada bagian atas browser hanya menyatakan lokasi dari file latihan1.html ditaruh. Sedangkan pada file yang terakhir dibuat setelah memasukan perintah `<title>` , maka tulisan diatas browser menjadi kata-kata yang dituliskan diantara tag `<title>` dan `</title>`. Pada contoh diatas tulisan nya menjadi **Latihan Membuat File HTML**. Anda dapat merubah judul Halaman ini sesuka hati Anda, yang penting judul tersebut harus ada diantara tag `<title>` dan `</title>`. serta penulisan perintahnya harus ada diantara tag `<head>` dan `</head>`.

Arti dari perintah-perintah META

Setelah Anda mengenal perintah `<title>` serta `</title>` dan mengetahui fungsinya, selanjutnya mungkin Anda akan menanyakan arti dari perintah `<meta>` . Pengertian META itu sendiri dalam HTML dapat berarti perintah yang tersembunyi, perintah yang menjadi acuan, perintah yang menjadi standar baku, dan sebagainya, sehingga bila diterjemahkan dalam konteks bahasa sedikit sulit menjelaskannya makna dari kata META ini.

Perintah meta dibedakan dari nama (name) yang tertulis, dan isi/arti dari perintah itu (content). Jadi perintah META harus mempunyai atribut NAME dan atribut CONTENT dalam penulisannya. Adapun nama-nama dari perintah META yang sering dipergunkana oleh kebanyakan situs antara lain:

author : Atribut yang menyatakan tentang pembuat atau programmer file tersebut.

audience : Atribut yang digunakan untuk mengaktifkan pilihan multimedia

yang ada pada halaman web itu. Biasanya isi content dari perintah meta ini cuma kata ALL atau DISABLE

- copyright** : Atribut yang menyatakan tentang hak cipta dari file tersebut.
- content-type** : Berbeda dengan perintah meta yang lain, perintah meta ini digunakan sebagai pemberitahuan kepada browser tentang standar baku dari format bahasa dan kode yang digunakan, beberapa standar kode yang berlaku antara lain : ANSI, iso-8859-1, UTF-8 dan sebagainya. Penulisan perintah meta ini boleh dikatakan wajib bila kita menggunakan karakter-karakter tertentu yang akan di tampilkan di browser misalnya karakter huruf Arab, jepang, china, dsb. contoh format penulisannya sebagai berikut :
- ```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
```
- description** : Atribut yang digunakan untuk menerangkan isi dari suatu halaman web atau keterangan mengenai maksud dan tujuan situs itu sendiri bisa juga sebagai penjelasan dari suatu produk dan sebagainya.
- generator** : Atribut yang digunakan sebagai pemberitahuan bahwa file ini dibuat oleh suatu software atau program yang disebutkan di dalam isi content.
- keywords** : Atribut yang digunakan sebagai kata kunci untuk pencarian kata pada file tersebut, masing-masing kata kunci dipisahkan dengan tanda koma.
- robots** : Atribut yang digunakan sebagai pemberitahuan kepada Search Engine seperti GOOGLE, agar semua kata yang akan di index mengikuti link-link yang ada pada halaman tersebut, isi content dari perintah meta ini hanya kata ALL yang berarti Semuanya.
- revisit-after** : Atribut yang digunakan sebagai pemberitahuan kepada Search Engine seperti GOOGLE, agar kembali mengecek dan mengindex halaman web ini dalam waktu yang ditentukan. isi content nya menunjukan lamanya waktu, Contoh : < meta name="revisit-after" content="2 days"> , untuk menyatakan 2 hari.

Masih banyak lagi perintah-perintah dari META ini, daftar diatas adalah beberapa perintah META yang sering dipergunakan oleh kebanyakan situs-situs terkenal. Perintah META boleh dituliskan boleh juga tidak, saya hanya menyarankan sebaiknya perintah meta itu tidak dituliskan semuanya karena akan sedikit memperlambat akses dari pembacaan file. Seperti yang telah diberitahukan pada paragraf diatas, bahwa program HTML dikerjakan oleh browser mulai dari bagian atas file secara ber-urutan sampai ke bawah. Sehingga semakin banyak perintah META yang dituliskan diatas maka akan semakin lama juga akses pemuatan file tersebut di browser.



## KELAHIRAN SEORANG DESIGNER SEJATI



Seorang designer Web yang mempunyai rasa seni yang tinggi akan berpikir, bagaimana caranya membuat suatu tampilan web agar enak dipandang dan tidak monoton serta tidak membosankan. Walaupun Seperti yang telah disinggung pada halaman sebelumnya, bahwa Anda dapat dengan begitu saja menuliskan informasi yang akan disampaikan pada halaman web tanpa adanya embel-embel kode, tetapi saya yakin bahwa Anda tidak puas dengan penampilan teks yang monoton dan tidak informatif, sebab semua orang tentunya mempunyai rasa seni dan menyukai keindahan. Nah dari sinilah inspirasi untuk membuat tampilan web cantik, indah dan tidak menjemukan terlahir dari diri Anda, sehingga tentunya Anda akan berusaha bagaimana caranya membuat suatu tampilan web itu semenarik mungkin.

Untuk membuat suatu tampilan web itu menarik, Anda harus menguasai betul tata letak, jenis huruf, image-image yang menarik, animasi dan sebagainya. Selain itu yang penting bagi Anda saat ini adalah menguasai perintah/tag dari HTML untuk mewujudkan inspirasi Anda itu.

( Image adapted from faboulus game, Copyright © 1999  
<http://www.dynamicdrive.com> )  
Thank's for these Game, I really liked it.

### Tag / Kode / Perintah dari HTML

Pada Halaman sebelumnya, Anda sudah diperkenalkan tata cara atau aturan penulisan kode HTML beserta urutan-urutannya. Nah setelah Anda paham mengenai tata cara penulisan kode-kode HTML sekarang saatnya bagi Anda untuk dibawa lebih jauh mengenai tag atau perintah yang berlaku pada HTML. Tak perlu banyak pengantar lagi, sekarang saya akan menjelaskan mengenai TAG HTML ini satu persatu.

#### 1. `<center>` dan `</center>`

Tag ini mempunyai fungsi untuk membuat suatu objek berada di tengah suatu bidang yang ditentukan. Objek itu dapat berupa teks, image maupun tabel. Suatu objek akan tetap berada di tengah sampai Tag penutup `</center>` ditemukan. Jadi setelah Anda memberi Tag `<center>` jangan lupa untuk memberikan Tag penutupnya yaitu `</center>` pada akhir dari objek yang akan diposisikan pada tengah suatu bidang.

Contoh : modifikasi dari latihan1.html

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title>Latihan Membuat File HTML</title>
<meta name="author" content="Malih Tongtong">
<meta name="description" content="Uji coba pembuatan file HTML yang sederhana">
<meta name="keywords" content="Latihan,HTML,Malih,berjalan,baik,atau,tidak">
```



</head>

<body>

<center>

Ini adalah program HTML pertamaku.

</center>

</body>

</html>

Pada file latihan1.html yang belum ditambahkan tag <center> teks berada pada keadaan default yaitu rata kiri, sedangkan setelah diberi tag <center> maka teks akan berada pada tengah layar monitor.

---

## 2. <b> dan </b>

Tag ini mempunyai fungsi untuk membuat huruf atau karakter yang ditampilkan menjadi tebal (BOLD).

Contoh penggunaan nya di dalam program :

Ini adalah <b>program HTML</b> pertamaku.

Ini adalah **program HTML** pertamaku.

Pada contoh diatas, kalimat **program HTML** diapit dengan tag <b> dan </b> , maka ketika Anda jalankan di browser kalimat tersebut akan tercetak dengan huruf tebal.

---

## 3. <font> dan </font>

Tag ini berfungsi untuk mengatur tampilan jenis, warna, dan ukuran suatu karakter atau huruf (font), Anda lihat huruf-huruf yang ada pada tutorial ini, warna-warna dari huruf-huruf itu sengaja saya buat demikian agar Anda dapat membedakan yang mana Objek, keterangan, dan subjek nya. Huruf pada Objek ini ditandai dengan huruf berwarna merah, keterangan ditandai dengan huruf hitam dan subjek dengan warna biru.

Atribut dari Tag <font> ini ada beberapa jenis antara lain :

- a. : Untuk merubah warna dari huruf atau karakter.  
**color**
- b. : Untuk merubah ukuran huruf, besar kecilnya ukuran  
**size** huruf di deklarasikan dengan angka 1 sampai 6.
- c. : Untuk merubah jenis dari huruf yang akan kita gunakan  
**face** seperti Arial, Times New Roman, Verdana dan sebagainya.

Atribut color :

contoh penggunaan nya di dalam program :

`<font color="black">Tulisan ini berwarna hitam</font>`

`<font color="red">Tulisan ini berwarna merah</font>`

`<font color="blue">Tulisan ini berwarna biru</font>`

`<font color="green">Tulisan ini berwarna hijau</font>`

Anda dapat merubah warna dari huruf atau karakter sesuka hati Anda, contoh diatas hanya beberapa warna saja yang di sajikan. Selain dengan nama warna dalam bahasa inggris, Anda juga dapat menggunakan kode HEXA seperti pada table dibawah ini.

DAFTAR WARNA - WARNA DAN KODE NYA							
	#000000		#333300		#003366		#333399
	#800000		#808000		#008080		#666699
	#FF0000		#99CC00		#33CCCC		#800080
	#FF00FF		#FFFF00		#00FFFF		#993366
	#FF99CC		#FFFF99		#CCFFFF		#CC99FF
	#993300		#003300		#000080		#333333
	#FF6600		#008000		#0000FF		#808080
	#FF9900		#339966		#3366FF		#969696
	#FFCC00		#00FF00		#00CCFF		#C0C0C0
	#FFCC99		#CCFFCC		#99CCFF		#FFFFFF

Atribut size :

Contoh penggunaan nya di dalam program :

`<font size="1">Huruf ini mempunyai ukuran 1</font>`

`<font size="2">Huruf ini mempunyai ukuran 2</font>`

`<font size="3">Huruf ini mempunyai ukuran 3</font>`

`<font size="4">Huruf ini mempunyai ukuran 4</font>`

`<font size="5">Huruf ini mempunyai ukuran 5</font>`

Selain dengan angka, Anda juga dapat mendeklarasikan ukuran huruf dengan besarnya PIXEL contoh : `<font size="1px">`

Atribut face :

Contoh penggunaan nya di dalam program :

`<font face="arial">Huruf ini type ARIAL</font>`

`<font face="times new roman">Huruf ini type TIMES NEW ROMAN</font>`

`<font face="verdana">`Huruf ini type VERDANA`</font>`  
`<font face="tahoma">`Huruf ini type TAHOMA`</font>`

---

#### 4. `<u>` dan `</u>`

Tag ini berfungsi untuk memberikan efek garis bawah (underlines) pada suatu huruf atau karakter.

Contoh penulisannya di dalam program :

Menteri Pendidikan Nasional `<u>`memberikan sumbangan `</u>` untuk kaum miskin.

Menteri Pendidikan Nasional memberikan sumbangan untuk kaum miskin.

Pada contoh kalimat diatas kalimat MEMBERIKAN SUMBANGAN diapit oleh tag `<u>` dan `</u>` bila dijalankan pada browser maka kalimat yang di apit oleh tag itu akan diberi tanda garis bawah (underlines).

---

#### 5. `<br>`

Tag ini berfungsi untuk berpindah baris ke baris berikutnya. Misalkan Anda membuat sebuah karya tulis yang tentunya tulisan itu cukup panjang untuk dibaca, atau Anda menginginkan sesuatu kalimat harus berada dibawahnya walaupun kalimat itu hanya terdiri dari beberapa kata, Anda dapat menggunakan tag `<br>` untuk memisahkannya. Untuk Tag `<br>` tidak perlu ditutup seperti halnya tag-tag yang telah disinggung diatas. jadi cukup Anda berikan tag `<br>` dimana Anda menginginkannya.

Contoh penggunaanya dalam program :

Ini baris kesatu, `<br>`Ini baris kedua, `<br>`Ini baris ketiga.

Setelah Anda menjalankannya di Browser, maka Kalimat diatas akan menjadi seperti ini.

Ini baris kesatu,  
Ini Baris kedua,  
Ini baris ketiga.

---

#### 6. `<p>`

Tag ini mempunyai fungsi untuk membuat sebuah paragraf baru. Didalam sebuah artikel tentunya banyak sekali paragraf-paragraf untuk memisahkan pokok pikiran yang terkandung dalam kumpulan kalimat tersebut, untuk memisahkan paragraf yang satu dengan yang lainnya, maka Tag `<p>` ini digunakan. Atribut dari Tag `<p>` ini ada 3 jenis yaitu Rata kanan ( `align="right"` ), rata kiri ( `align="left"` ), rata kanan kiri ( `align="justify"` ). dan rata tengah ( `align="center"` ).

Contoh penggunaan nya di dalam program :

Rata kiri <code>&lt;p align="left"&gt;</code>
paragraf yang ada di bagian ini akan disusun berdasarkan paragraf dengan aturan rata kiri, sehingga semua huruf yang berada di bagian kiri halaman akan terlihat rapi.
Rata kanan <code>&lt;p align="right"&gt;</code>
paragraf yang ada di bagian ini akan disusun berdasarkan paragraf dengan aturan rata kanan, sehingga semua huruf yang berada di bagian kanan halaman akan terlihat rapi.
Rata kanan-kiri <code>&lt;p align="justify"&gt;</code>
paragraf yang ada di bagian ini akan disusun berdasarkan paragraf dengan aturan rata kanan-kiri, sehingga semua huruf yang berada di bagian kanan dan kiri halaman akan terlihat rapi.
Rata tengah <code>&lt;p align="center"&gt;</code>
paragraf yang ada di bagian ini akan disusun berdasarkan paragraf dengan aturan rata tengah, sehingga semua huruf akan terpusatkan dibagian tengah.

---

#### 7. `<sub>` dan `</sub>`

Tag ini mempunyai fungsi untuk membuat sebuah huruf atau karakter berada sedikit dibawah dari huruf atau karakter yang lain. Misalnya kita ingin menuliskan rumus suatu senyawa kimia, maka tag `<sub>` ini diperlukan.

Contoh penggunaan nya di dalam program :

H`<sub>2</sub>`O      tampilan di browser :      H<sub>2</sub>O  
FeCl`<sub>3</sub>`      tampilan di browser :      FeCl<sub>3</sub>  
CO`<sub>2</sub>`      tampilan di browser :      CO<sub>2</sub>

---

#### 8. `<sup>` dan `</sup>`

Tag ini merupakan kebalikan dari tag `<sub>`, bila kita ingin membuat suatu huruf atau karakter agak sedikit keatas maka tag `<sup>` ini diperlukan. Misalnya kita ingin menuliskan suatu persamaan matematika maka kita gunakan tag ini untuk membuat suatu karakter atau huruf berada sedikit diatas yang lainnya.

Contoh penggunaan nya di dalam program :

X `<sup>2</sup>` + Y `<sup>2</sup>` + X + Y + 1 = 0  
tampilan di browser : X<sup>2</sup> + Y<sup>2</sup> + X + Y + 1 = 0

---

## 9. <i> dan </i>

Tag <i> ini berfungsi untuk membuat huruf atau karakter menjadi ITALIC.

Contoh penggunaan nya di dalam program :

Menteri Pendidikan Nasional <i>memberikan santunan</i> untuk anak yatim piatu

Kalimat diatas bila di jalankan pada browser menjadi seperti berikut ini :

Menteri Pendidikan Nasional *memberikan santunan* untuk anak yatim piatu

---

## 10. <hr>

Tag ini berfungsi untuk memberikan garis batas. Anda lihat Halaman web ini, Untuk memisahkan Materi yang satu dengan yang lain saya memberi batas dengan garis. Yah itulah kegunaan dari tag <hr>

---

## 11. <ol>, <li>, </li> dan </ol>

Terkadang suatu tulisan perlu diberi penjelasan dengan tanda-tanda tertentu, agar si pembaca memahami bahwa tulisan itu merupakan satu kesatuan yang terdiri dari beberapa point. Sebagai contoh sekali lagi Anda perhatikan Halaman web ini. Untuk memperjelas sesuatu bagian dari pokok pembahasan, saya menggunakan angka-angka yang merupakan point-point dari suatu bahasan dalam satu kesatuan. Tag ini saya beri nomor urut ke 11. Dengan perintah atau tag <ol> ini maka nomor urut akan dibuat secara otomatis.>

Contoh penggunaan nya di dalam program :

Jadwal kegiatan untuk hari ini :

```

Mandi.
Sarapan pagi.
Berangkat ke Kantor.
Meeting dengan Kepala Bagian.
Pulang dari Kantor.
Mandi Sore.
Istirahat.

```

Maka setelah dijalankan pada browser akan tampak seperti di bawah ini :

Jadwal kegiatan untuk hari ini :

1. Mandi
2. Sarapan pagi
3. Berangkat ke Kantor
4. Meeting dengan Kepala Bagian

5. Pulang dari Kantor
6. Mandi Sore
7. Istirahat

Perhatikan..., setiap item di apit oleh tag `<li>` dan `</li>`, dan Tag `<li>` , `</li>` ini harus berada diantara Tag `<ol>` dan `</ol>` .

---

## 12. `<ul>`, `<li>`, `</li>` dan `</ul>`

Tag ini hampir mirip dengan tag `<ol>` diatas, bedanya adalah item-item nya bukan ditandai dengan angka melainkan ditandai dengan titik atau DOT yang besar.

Contoh penggunaan nya di dalam program :

Jadwal kegiatan untuk hari ini :

```

Mandi
Sarapan pagi
Berangkat ke Kantor
Meeting dengan Kepala Bagian
Pulang dari Kantor
Mandi Sore
Istirahat

```

Maka setelah dijalankan di Browser akan terlihat seperti dibawah ini.

Jadwal kegiatan untuk hari ini :

- Mandi
- Sarapan pagi
- Berangkat ke Kantor
- Meeting dengan Kepala Bagian
- Pulang dari Kantor
- Mandi Sore
- Istirahat

---

Wow...! Sampai disini, bila Anda menguasai tag-tag yang telah disajikan diatas. Saya ucapkan selamat..!, sebab dengan beberapa TAG itu **KELAHIRAN SEORANG DESIGNER SEJATI** dimulai.

## DESIGNER SEJATI TUMBUH DEWASA

Waktu pun terus berlalu, setiapak-demi setiapak di hadapinya. Kini sang designer mulai memikirkan cara bagaimana membuat sesuatu yang bermanfaat akan tetapi disukai oleh banyak orang. Untuk mencari Inspirasi dia berjalan-jalan keliling kota. Ketika diperjalanan dia melihat banyak sekali iklan-iklan yang bertebaran di sudut-sudut Kota, mulai dari spanduk, reklame, sampai neon-neon yang berkelap-kelip. Aha...!, Saya rasa mungkin tampilan Web akan lebih indah kalau ditaruh gambar-gambar seperti itu guman nya dalam hati. Yah betul..! teriaknya kegirangan, sampai tak menyadari kalau semua penumpang dalam bis kota



yang ia tumpangi memperhatikan nya. Karena merasa diperhatikan oleh semua orang, dia jadi malu sendiri. Akhirnya dia memutuskan untuk turun saja dari bis kota itu, dan kembali ke rumahnya untuk meng-aplikasikan pengalaman nya itu.

Image adapted from <http://www.designart.com/> with permission

Dari pengalaman tongtong diatas, ada baiknya kalau kita mengambil hikmahnya. Yah tentu suatu design Web akan terlihat lebih indah dan menarik bila kita sajikan gambar atau images disamping teks-teks yang ada. bukankah Anda sendiri suka akan keindahan..?, kalau begitu marilah kita lanjutkan materi kita dengan fokus penempatan image, animasi dan flash pada design Web kita.

Untuk menempatkan images dalam suatu document HTML tidaklah sulit, Anda tinggal mengetikan TAG, dan lokasi dari file image itu berada. Image yang dapat Anda masukan ke Document HTML dapat berjenis BMP, JPG, JPEG, GIF, TIFF, dan lain sebagainya. Bila Anda ingin memasukan images yang berupa animasi, Anda dapat memasukan file images berektensi GIF. Tapi saya sarankan kepada Anda, jangan memasukan file image yang berukuran besar, sebab itu akan mempengaruhi proses pemuatan file di Browser. Sebaiknya bila Anda ingin menampilkan images yang berukuran besar harus disediakan Halaman khusus untuk menampilkannya, dalam arti image tersebut ditampilkan secara tersendiri tanpa ada tag-tag yang lain. Sebagai contoh Anda dapat membuka Halaman **World of Electronics**, sesi ANEKA PROJECT. disitu ada beberapa image yang saya tempatkan pada Halaman tersendiri, agar tidak mempengaruhi loading file tersebut. Atau Anda juga dapat menggunakan Tool peng-edit gambar seperti ADOBE PHOTOSHOP, untuk memperkecil ukuran file tersebut.

### Penempatan Images, Animasi dan Flash pada Halaman HTML

Tag untuk menempatkan images pada document HTML sebagai berikut :

```

```

Pada tag diatas ada beberapa atribut yang harus Anda tuliskan untuk menampilkan suatu image pada Dokumen HTML. Antara lain :

**img** : Tag ini merupakan inti dari perintah untuk menampilkan image pada



Halaman Web.

**src** : Atribut ini merupakan bagian dari tag yang berfungsi untuk memberitahu kepada browser tentang nama file image yang akan ditampilkan serta lokasi dari file image itu berada. Misalkan nama file image yang akan ditampilkan adalah **gambar1.jpg** dan lokasi file tersebut Anda simpan pada folder: **C:\my document\gambar\**, maka penulisannya seperti berikut ini :

`src="file:///C:/my document/gambar/gambar1.jpg"`

Anda juga dapat menggunakan url dari situs yang lain, misal gambar tersebut Anda simpan di <http://www.test.com/test-juga>. maka penulisan atribut src nya menjadi seperti berikut ini:

`src="http://www.test.com/test-juga/gambar1.jpg"`

Agar memudahkan penulisan dan pemanggilan image, saya menyarankan agar file image tersebut disimpan menjadi satu folder dengan document HTML yang memanggil file image tersebut, sehingga penulisan atribut src nya menjadi seperti ini : `src="gambar1.jpg"`

**alt** : Atribut ini digunakan untuk memberikan keterangan terhadap images tersebut. teks yang dituliskan pada atribut ini akan ditampilkan oleh browser dengan latar belakang kuning ketika mouse mendekati gambar tersebut.

**border** : Atribut ini untuk memberikan efek garis tepi, yang besarnya dapat kita tentukan dengan ukuran pixel, misalnya kita ingin memberikan efek garis tepi sebesar 2 pixel pada file image, maka penulisannya menjadi seperti ini : `border="2"`

**contoh penggunaan nya dalam program :**

```



```

Maka setelah dijalankan di browser akan tampak seperti dibawah ini :



Border = 0



Border = 2



Border = 4

Pada paragraf diatas disebutkan bahwa selain images kita juga dapat menampilkan animasi pada dokumen HTML. Animasi itu dapat berupa images dengan Compuserver file yang biasanya ber-ekstensi GIF, Flash animation yang biasanya berekstensi SWF, Java Applet yang biasanya berekstensi CLASS, dan sebagainya.

Untuk file animasi berjenis GIF, penulisan tag nya sama dengan penulisan images biasa seperti pada ketiga contoh diatas. Sedangkan untuk FLASH dan JAVA APPLET, diperlukan beberapa tag dan atributnya seperti di bawah ini:

### Contoh penulisan TAG HTML untuk menampilkan Animasi Flash :

```
<object width=384 height=59
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11CF-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub
/shockwave/cabs/flash/swflash.cab">
<param name="movie" value="flash/top.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="loop" value="1">
<param name="menu" value="false">
<param name="wmode" value="window">
<embed src="flash/top.swf"
width=384 height=59
quality=high
menu=false
TYPE=application/x-shockwave-flash
wmode=window
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download
/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Uhh..panjang sekali...!, apa ada yang lebih ringkas..?. Hmm..., dalam hal ini memang saya pernah membaca sebuah Artikel berbahasa inggris yang ditulis oleh : **Drew McLellan** dengan judul : **Embedding Flash While Supporting Standards**. Pada artikel itu dia berusaha untuk membuat suatu standard penulisan sebuah kode HTML untuk menampilkan animasi Flash. Akan tetapi hasil penelitian nya belum mendapatkan standarisasi dari W3C, walaupun di beberapa browser kode HTML hasil penelitiannya berjalan dengan mulus. Bila Anda punya kesempatan silahkan Anda membaca Artikel tersebut secara [langsung di sini](#).

Dari hasil kerja Drew McLellan itulah, maka kode atau tag HTML untuk menampilkan animasi flash menjadi sedikit lebih ringkas, akan tetapi karena Anda sedang mempelajari dasar-dasar design web, maka Anda juga harus mengerti tentang tag-tag serta atribut yang digunakan. Jadi ada baiknya Anda mencoba terlebih dahulu tag HTML untuk flash terdahulu yang sedikit menyeramkan, Itung-itung latihan lah.

Adapun tag ringkas hasil kerja Drew McLellan untuk maksud yang sama seperti tag HTML sebelumnya, menjadi seperti dibawah ini :

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="flash/top.swf"
width="384" height="59" title="Surya Science Club">
<param name="movie" value="flash/top.swf">
Surya Science Club
</object>
```

Setelah di jalankan pada browser maka tag pertama dan yang terakhir ini akan menampilkan animasi flash yang sama seperti dibawah ini:

Tag HTML untuk menampilkan animasi flash terdiri dari beberapa atribut yang perlu Anda ketahui antara lain :

- object** : Tag ini merupakan penanda untuk Browser Internet explorer (IE) dan kompatibelnya, agar dapat menjalankan flash dengan plugins yang ada. Untuk Netscape (N) dan kompatibelnya Tag ini tidak berfungsi atau di abaikan.
- width** : Atribut ini untuk menentukan lebar dari animasi Flash yang akan ditampilkan oleh Browser
- height** : Atribut ini untuk menentukan tinggi dari animasi Flash yang akan ditampilkan oleh Browser
- classid** : Atribut ini merupakan penanda atau ID yang di gunakan oleh Macromedia. Atribut ini tidak perlu disetting biarkan saja seperti itu.
- codebase** : Atribut ini merupakan kode lokasi yang digunakan oleh Macromedia. Atribut yang ini juga tidak perlu Anda rubah-rubah biarkan apa adanya, kecuali Anda sudah seperti McLellan
- param** : Atribut ini digunakan untuk men-set parameter dari file flash yang digunakan, atribut **param** mempunyai beberapa bagian antara lain :
  - movie** Lokasi dari file flash yang akan ditampilkan
  - quality** Kualitas dari file flash yang akan ditampilkan. Pilihannya bisa high, medium atau low.
  - loop** Untuk menentukan apakah file flash akan diputar ulang setelah selesai. 1 diulang, 0 tidak diulang.
  - menu** Untuk menset menu dari file flash ketika di klik kanan pada file tersebut. True - menu enable, false - menu disable.

Dan masih banyak lagi yang lainnya, tapi itu sudah cukup untuk sekedar Anda ketahui.

- embed** : Atribut ini digunakan oleh Netscape dan kompatibel nya untuk menjalankan file flash. Sedangkan untuk IE dan kompatibelnya, parameter ini diabaikan. Parameter ini bukan tag standar yang divalidkan oleh W3C.

Setelah Anda mengetahui hirarki dari tag HTML untuk Flash, sekarang Anda tinggal membuat Animasi flash untuk menyemarakkan design web Anda. Tidak Bisa...!, Belajar dong...!, Dimana...? Disini juga ada. [Klik aja ini](#). Setelah Anda cukup pandai membuat flash tentunya Anda akan sedikit bersemangat untuk mendesign web yang Anda idamkan, dengan demikian maka Anda sudah cukup dewasa untuk lebih memperdalam lagi mengenai design web ini. Perlu juga Anda ketahui bahwa bila Anda sudah mahir dengan pembuatan flash, maka dengan mudah juga Anda dapat membuat suatu design web yang Trendy.

Uh..., ternyata cukup panjang juga materi ini yah. Apa sudah cukup..?. tentu saja belum karena masih ada satu lagi tatacara penulisan tag HTML untuk animasi yang lain, yaitu tag untuk menampilkan animasi yang menggunakan Java Applet, yang biasanya berekstensi CLASS. Untuk yang satu ini, cukup banyak parameter-parameter yang harus di deklarasikan, tergantung dari jenis program dan keinginan dari si pembuat animasi tersebut. Selain itu pada browser komputer client harus di install plugins untuk JAVA APLET yaitu JAVA 2 RUNTIME ENVIRONMENT (J2RE). Bila browser di komputer client tidak di Install J2RE maka Applet tersebut tidak akan bisa dijalankan.

Kelebihan dari JAVA APLET ini adalah bersifat OPEN SOURCE, sehingga kita dapat dengan mudah mencari sumber-sumber yang kita perlukan. Kekurangannya adalah animasi ini membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup baik, karena bila tidak tampilan animasi nya akan terlihat patah-patah. Saya pernah mencoba membandingkan antara animasi yang dibuat dengan Flash dan Java Applet ini pada komputer dengan spesifikasi : Pentium 233 MHZ, memori 64 MB, dan grafik video sebesar 4 MB. Hasilnya adalah : Flash berjalan normal seperti pada komputer yang mempunyai spesifikasi lebih tinggi, sedangkan Java Applet bisa jalan tapi terlihat gejala yang tidak normal. Baru pada komputer dengan speed 400 Mhz applet dapat berjalan dengan Normal. Jadi menurut saya itulah salah satu penyebab Flash lebih populer dibandingkan Java Applet. Selain itu untuk dapat membuat animasi dengan java applet Anda harus mahir dengan bahasa pemrograman JAVA, yang mungkin bagi seorang pemula akan terasa sedikit kesulitan.

#### **Contoh penulisan TAG HTML untuk menampilkan Animasi Java Applet :**

```
<applet code="jumpingtitle.class" width="400" height="90">
<param name="demicron" value="www.demicron.se">
<param name="reg" value="A00024">
<param name="background" value="ffffff">
<param name="foreground" value="3000ff">
<param name="step" value="2">
<param name="sleeptime" value="50">
<param name="amplitude" value="50">
<param name="tailsize" value="20">
<param name="width" value="400">
<param name="height" value="90">
<param name="font" value="TimesRoman">
<param name="fontsize" value="36">
<param name="italic" value="No">
<param name="bold" value="Yes">
<param name="text" value="Surya Science Club">
</applet>
```

Tampilan di browser :

( Animasi tidak ditampilkan bila browser Anda belum di install J2RE )



Applet written by : Anibal Wainstein, copyright © <http://www.demicron.se>, you can download these free applet from <http://www.javafile.com>

Seperti yang Anda lihat diatas, penulisan tag HTML untuk applet ini sebenarnya cukup mudah di ingat ketimbang flash, selain itu kita dapat merubah dengan cepat parameter-parameter yang kita inginkan. Seperti pada contoh diatas, tag utama untuk meng-embed java applet cukup dengan memakai tag `< applet + atribut nya >` , dilanjutkan dengan parameter-parameter yang berlaku kemudian menutupnya dengan tag `</applet>`.

Adapun fungsi dan kegunaan dari atribut dan parameternya sedikit mirip dengan flash hanya saja pen-deklarasian parameter pada JAVA APLLET ini saya rasa Anda juga tentunya akan lebih mudah untuk membacanya dan mengerti maksud dari parameter-parameter yang dituliskan itu. Dengan demikian maka kedewasaan sang designer akan terlihat bila dia sudah mengerti akan maksud dan tujuan dari pendeklarasian parameter tersebut.

## **SANG DESIGNER DAN SEORANG AKUNTING**

Suatu ketika sang designer kita ini bertemu dengan seorang wanita cantik yang meminta bantuannya untuk dibuatkan sebuah katalog untuk promosi perusahaan nya. Kebetulan sekali wanita cantik yang ditemui nya itu adalah seorang Akuntan merangkap sebagai sekretaris, mahlumlah namanya juga wanita cantik jadi tidak heran kalau pekerjaan rangkap di embannya.

Karena begitu cantik nya wanita itu maka sang designer kita ini dengan senang hati membantu, sekaligus memamerkan keahlian nya dengan maksud mengambil hati wanita itu. Tapi ooh..., untuk membuat katalog itu diperlukan sebuah keahlian menata tempat dari obyek-obyek yang diperlukan, selain itu dalam katalog yang akan dikerjakan nya itu diperlukan sebuah TABEL untuk merinci mengenai produk-produk yang ada. Bukan itu saja, dalam katalog itu juga dibutuhkan suatu FORM ISIAN untuk kostumer yang akan memilih jenis produk yang di inginkan.

Akhirnya sang designer kita ini berpikir keras, bagaimana caranya untuk menyelesaikan katalog itu, sambil merenung dia bertanya-tanya dalam hati. Dapatkah sebuah dokumen HTML dibuat seperti itu ?, desahnya. Tabel, Form, Tata letak...!, uh... sulit sekali, keluhnya.

Kini saatnya untuk Anda membantu sang designer kita yang sedang kebingungan ini. Penempatan obyek, Form dan tabel dapat dilakukan oleh dokumen HTML, dengan beberapa TAG dan Atribut. Beritahu kepadanya bahwa pembuatan katalog itu dapat dia kerjakan dengan baik dan dapat ditampilkan dengan sempurna. Dan katakan juga padanya bahwa dia tidak perlu putus asa untuk mendapatkan apa yang dia mau.

## **PEMBUATAN TABEL, TATA LETAK SUATU OBYEK DAN FORM**

Tabel merupakan hal yang paling penting untuk dikuasai oleh seorang designer web. Karena dengan tabel inilah hampir semua design web dari situs-situs terkenal



menggunakannya. Situs ini juga menggunakan tabel dalam hal penempatan obyek-obyek yang dibutuhkan, sebagai contoh coba Anda perhatikan setiap halaman dalam tutorial ini. Disitu Anda melihat ilustrasi Gambar dan keterangan Teks di kolaborasikan antara satu dengan yang lain dengan menggunakan tabel. Dapatkah kita menggunakan tata letak suatu objek dalam format HTML selain tabel..?, jawabnya bisa. Selain tabel kita juga dapat meletakkan suatu obyek yang kita inginkan dengan menggunakan system CASCADING STYLE SHEET, yang biasanya digunakan oleh program-program WYSIWYG HTML BUILDER, tetapi system ini terkadang tidak kompatibel dengan beberapa browser. Jadi mungkin saja di browser A tata letak nya sudah sesuai, tetapi di browser B tata letak nya berbeda lagi, selain itu system ini juga menggunakan atribut-atribut yang tidak praktis dan cukup membuat pusing, sebab kita harus menguasai betul pixel-pixel dari suatu browser. Contoh : kita akan menempatkan suatu obyek katakanlah itu huruf **A** di pojok sebelah kanan pada baris ke 5 dari browser. maka penulisan nya menjadi seperti berikut ini :

```
<div id="text1" style="position: absolute; overflow: hidden; left: 893px; top: 36px; width: 18px; height: 23px; z-index: 0; ">
<div class="contoh">
<div>A</div>
</div>
</div>
```

Bisa Anda bayangkan, bahwa untuk menempatkan satu obyek saja sudah begitu rumit, apalagi harus membuat satu halaman penuh obyek-obyek yang berlainan posisinya. Memang bila Anda menggunakan Program HTML BUILDER hal itu tidak terasa kesulitan nya, tapi itu akan membuat Anda menjadi tidak kreatif dan tidak tahu bagaimana jalannya program dari design yang kita buat sendiri, selain itu penempatan objek nya menjadi statis tidak dinamis.

Oleh karena itulah penggunaan system ini kurang populer, jadi tetap saja orang kembali menggunakan tabel untuk menempatkan objek-objek yang dibutuhkan. Karena semua browser akan menampilkan tata letak yang sama dengan menggunakan tabel ini. Dan yang terpenting adalah selain kita tahu dimana letak obyek tersebut juga mudah bagi kita untuk merubahnya bila ada yang akan kita rubah di lain hari.

### **TAG untuk membuat TABEL yang wajib dikuasai.**

- <table>** : Tag ini merupakan inti dari perintah untuk membuat tabel pada dokumen HTML
- </table>** : Tag ini merupakan penutup dari perintah untuk membuat tabel pada dokumen HTML
- <thead>** : Tag ini merupakan bagian dari perintah pembuatan tabel. Biasanya Tag ini digunakan untuk menandakan bahwa tabel yang dibuat adalah HEADER atau Bagian yang paling atas dari sebuah tabel. dan dituliskan setelah Tag **<table>** kemudian harus ditutup dengan perintah **</thead>**
- <tbody>** : Tag ini merupakan bagian dari perintah pembuatan tabel. Biasanya Tag ini digunakan untuk menandakan bahwa tabel yang dibuat adalah BODY atau badan dari suatu tabel, bisa juga isi dari suatu

table. dan dituliskan setelah Tag **<table>** kemudian harus ditutup dengan perintah **</tbody>**

- <tfoot>** : Tag ini merupakan bagian dari perintah pembuatan tabel. Biasanya Tag ini digunakan untuk menandakan bahwa tabel yang dibuat adalah FOOTER atau bagian akhir dari suatu tabel, bisa juga merupakan sebuah penutup dari suatu table. dan dituliskan setelah Tag **<table>** kemudian harus ditutup dengan perintah **</tfoot>**
- <tr>** : Tag ini digunakan untuk membuat BARIS pada suatu tabel, dan merupakan satu kesatuan dengan perintah **<table>**, penulisan nya pun harus setelah Tag ini. Setiap perpindahan BARIS harus ditutup dengan perintah **</tr>**
- <td>** : Tag ini digunakan untuk membuat KOLOM pada suatu tabel, dan merupakan satu kesatuan dengan perintah **<table>**, penulisan nya pun harus setelah Tag ini. Setiap perpindahan KOLOM harus ditutup dengan perintah **</td>**
- <th>** : Tag ini fungsinya hampir sama dengan tag **<td>** hanya bila kita menggunakan tag ini, maka border (garis luar) dari tabel tidak ditampilkan, dan karakter yang ada dalam perintah ini akan di anggap Header sehingga hurufnya menjadi agak besar dan dicetak tebal oleh browser. Tag ini merupakan bagian dari tag **<tr>**, penulisan nya pun harus sesudah tag **<tr>**. Atribut dari tag ini adalah : **scope** dengan value nya **col** untuk KOLOM dan **row** untuk BARIS. (lihat contoh penggunaannya dibagian bawah)

Untuk atribut-atribut dari tabel akan dibahas pada bagian tersendiri.

---

Urutan penulisan tabel pada umumnya seperti dibawah ini

```
<table>
<thead>
 <tr>
 <th>
 isi header atau pembuka dari tabel
 </th>
 </tr>
</thead>
<tbody>
 <tr>
 <td>
 isi badan atau materi dari tabel
 </td>
 </tr>
</tbody>
<tfoot>
 <tr>
 <td>
 isi footer atau penutup dari tabel
 </td>
 </tr>
</tfoot>
```



</table>

### Contoh penulisan nya dalam program

```
<table cellpadding="5" cellspacing="0" border="1">
<thead>
<tr>
<td colspan="3" align="center">Ini adalah bagian HEADER dari TABEL
</td>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>BARIS ke 1 KOLOM ke 1</td>
<td>BARIS ke 1 KOLOM ke 2</td>
<td>BARIS ke 1 KOLOM ke 3</td>
</tr>
<tr>
<td>BARIS ke 2 KOLOM ke 1</td>
<td>BARIS ke 2 KOLOM ke 2</td>
<td>BARIS ke 2 KOLOM ke 3</td>
</tr>
<tr>
<td>BARIS ke 3 KOLOM ke 1</td>
<td>BARIS ke 3 KOLOM ke 2</td>
<td>BARIS ke 3 KOLOM ke 3</td>
</tr>
</tbody>
<tfoot>
<tr>
<td colspan="3" align="center">Ini adalah bagian FOOTER dari TABEL
</td>
</tr>
</tfoot>
</table>
```

Setelah dijalankan di Browser akan ditampilkan seperti dibawah ini.

Ini adalah bagian HEADER dari TABEL		
BARIS ke 1 KOLOM ke 1	BARIS ke 1 KOLOM ke 2	BARIS ke 1 KOLOM ke 3
BARIS ke 2 KOLOM ke 1	BARIS ke 2 KOLOM ke 2	BARIS ke 2 KOLOM ke 3
BARIS ke 3 KOLOM ke 1	BARIS ke 3 KOLOM ke 2	BARIS ke 3 KOLOM ke 3
Ini adalah bagian FOOTER dari TABEL		

Contoh yang lain dengan menggunakan Tag <th>

```

<table cellpadding="5">
<tr>
<th scope="col">Nama : </th>
<th scope="col">Alamat : </th>
<th scope="col">Tanggal lahir : </th>
</tr>
<tr>
<td align="center">Tongtong</td>
<td align="center">Dunia Maya</td>
<td align="center">1 Januari 2015</td>
</tr>
</table>

```

Setelah Dijalankan di Browser maka akan ditampilkan seperti dibawah ini :

**Nama :      Alamat :      Tanggal lahir :**

Tongtong   Dunia Maya   1 Januari 2015

Nah setelah Anda paham mengenai hirarki dari pembuatan tabel, sekarang mari kita terapkan pembuatan tabel untuk men-design sebuah halaman web. Dari Contoh sebelumnya, Anda sudah diperkenalkan tentang atribut dari sebuah tabel. Atribut tabel ini penting untuk mengatur tampilan di browser yang merupakan sebuah tabel yang majemuk. Ada beberapa atribut dari sebuah tabel yang wajib Anda ketahui, antara lain :

1. **cellpadding** - Atribut ini dipakai untuk menentukan besarnya jarak bagian dalam (cell) dengan bagian luar (border) dari sebuah tabel. contoh : **cellpadding="2"**
2. **cellspacing** - Atribut ini dipakai untuk menentukan besarnya jarak cell yang satu dengan cell yang lainnya. contoh : **cellspacing="5"**
3. **border** - Atribut ini dipakai untuk menentukan besarnya border (bingkai) dari sebuah tabel. contoh : **border="2"**
4. **width** - Atribut ini digunakan untuk menentukan lebar dari sebuah tabel, ukuran ini bisa menggunakan satuan pixel atau persentasi. contoh : **width="75%", width="100%", width="800", width="200"**
5. **bordercolor** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna border atau garis tepi dari sebuah tabel. contoh : **bordercolor="black"**
6. **bgcolor** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna latar dari sebuah tabel atau cell. contoh : **bgcolor="#FFFFFF", bgcolor="#000000", bgcolor="blue", bgcolor="red"**
7. **valign** - Atribut ini digunakan untuk menentukan posisi Vertikal objek dari sebuah tabel yang dapat berisi teks maupun gambar, atribut ini dituliskan dalam perintah pembuatan baris dari tabel / **<tr>**. Atribut ini punya beberapa pilihan posisi yaitu :
  - o **top** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada posisi teratas dari cell.
  - o **middle** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada tengah cell.
  - o **bottom** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada bagian bawah dari cell.

Contoh : `<tr valign="top">`, `<tr valign="middle">`, `<tr valign="bottom">`

8. **align** - Atribut ini digunakan untuk menentukan posisi Horizontal objek dari sebuah tabel yang dapat berisi teks maupun gambar, atribut ini dituliskan dalam perintah pembuatan kolom dari tabel / `<td>`. Atribut ini juga punya beberapa pilihan yaitu :
- o **left** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada bagian kiri dari cell, bila objek berbentuk teks maka teks tersebut akan dijadikan rata kiri.
  - o **center** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada bagian tengah dari cell, bila objek berbentuk teks maka teks tersebut akan dijadikan rata tengah.
  - o **right** - pilihan ini akan menempatkan objek berada pada bagian kanan dari cell, bila objek berbentuk teks maka teks tersebut akan dijadikan rata kanan.

Contoh : `<td align="left">`, `<td align="center">`, `<td align="right">`.

9. **rowspan** - Atribut ini digunakan untuk menyatukan dua buah baris tabel menjadi satu kesatuan atau kelompok. atribut ini dituliskan dalam perintah pembuatan kolom dari tabel / `<td>`
10. **colspan** - Atribut ini digunakan untuk menyatukan dua buah kolom tabel menjadi satu kesatuan atau kelompok. atribut ini dituliskan dalam perintah pembuatan kolom dari tabel / `<td>`
- Contoh : `<td rowspan="2">`, `<td colspan="2">`

Untuk lebih jelasnya, coba Anda perhatikan gambar dibawah ini yang merupakan tabel yang mempunyai 3 buah kolom dan 4 buah baris ( 3 X 4 ).


Keterangan mengenai atribut dari sebuah tabel.

- Garis yang berwarna hitam dan berada paling luar itu disebut border.
- Jarak Antara garis merah dan hitam itu disebut padding.
- Bidang yang berwarna biru langit, abu-abu dan hijau itu disebut cell.
- Jarak antara cell yang satu dengan cell yang lainnya itu disebut cellspacing.
- Cell yang diberi warna hijau merupakan gabungan dari dua buah cell atau lebih dalam satu kolom (merger) disebut dengan colspan dan dihasilkan dari perintah **colspan**

- Cell yang diberi warna abu-abu merupakan gabungan dari dua buah cell atau lebih dalam satu baris (merger) disebut dengan rowspan dan dihasilkan dari perintah **rowspan**

Nilai dari atribut-atribut tersebut diukur berdasarkan besarnya pixel. Semakin besar Anda berikan nilainya maka semakin besar pula jaraknya. Untuk rowspan dan colspan Anda harus mendeklarasikan banyaknya kolom atau baris yang akan Anda gabung, misalkan Anda akan menggabungkan dua buah cell dalam satu kolom, berarti Anda juga harus menuliskannya dengan **colspan="2"**, bila Anda menggabungkan tiga buah cell Anda harus menuliskannya dengan **colspan="3"** dan seterusnya. Akan tetapi Anda harus perhatikan baik-baik bahwa cell yang digabung tetap dalam kondisi sebelumnya misal Anda membuat tabel dengan ukuran 4 X 4, dan ada beberapa cell yang Anda gabung, tabel tersebut tetap berukuran 4 x 4. Colspan dan Rowspan ini mungkin akan sedikit membuat Anda berfikir extra dalam penulisan kode tabel nya, untuk itu saya sangat menyarankan untuk berlatih mengenai ini lebih serius. Agar lebih jelas mengenai rowspan dan colspan ini cobalah perhatikan contoh penulisan kode tabel dibawah ini.

```
<table width="300" cellpadding="5" cellspacing="1" border="5" bordercolor="red">
<tr>
<td align="center">Kolom 1 baris 1</td>
<td align="center">Kolom 2 baris 1</td>
<td align="center">Kolom 3 baris 1</td>
<td align="center">Kolom 4 baris 1</td>
</tr>
<tr>
<td align="center">Kolom 1 baris 2</td>
<td align="center">Kolom 2 baris 2</td>
<td colspan="2" bgcolor="silver" align="center">
Gabungan Kolom 3 dan 4 baris ke 2</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2" bgcolor="silver" align="center">
Gabungan baris 3 dan 4 kolom ke 1</td>
<td align="center">kolom 2 baris 3</td>
<td align="center">kolom 3 baris 3</td>
<td align="center">kolom 4 baris 3</td>
</tr>
<tr>
<td align="center">kolom 2 baris 4</td>
<td align="center">kolom 3 baris 4</td>
<td align="center">kolom 4 baris 4</td>
</tr>
</table>
```

Setelah di jalankan di browser maka perintah diatas akan menjadi tabel seperti dibawah ini :

Kolom 1 baris 1	Kolom 2	Kolom 3	Kolom 4
-----------------	---------	---------	---------

	baris 1	baris 1	baris 1
Kolom 1 baris 2	Kolom 2 baris 2	Gabungan Kolom 3 dan 4 baris ke 2	
Gabungan baris 3 dan 4 kolom ke 1	kolom 2 baris 3	kolom 3 baris 3	kolom 4 baris 3
	kolom 2 baris 4	kolom 3 baris 4	kolom 4 baris 4

Perhatikan baik-baik contoh penulisan diatas...!. Setelah Anda memberi perintah **colspan** maka untuk kolom selanjutnya Anda jangan menambahkan lagi perintah pembuatan kolom baru / **<td>**, sebab sudah di merger begitu juga setelah Anda memberikan perintah **rowspan** maka untuk baris berikutnya Anda jangan memberikan perintah untuk membuat baris baru / **<tr>**. Bila ini Anda lakukan maka tabel yang Anda buat bentuknya tidak karuan alias kacau. Sekali lagi berlatihlah dengan serius mengenai ini, serta coba-cobalah untuk membuat gabungan cell yang lain sesuai yang Anda kehendaki.

#### Contoh penulisannya dalam program :

```
<table width="50%" cellpadding="5" cellspacing="0" border="2" bgcolor="silver">
<tr valign="middle">
<td align="right">
Ini adalah Contoh pembuatan tabel dengan menggunakan atribut-atribut yang
dikemukakan diatas, tabel ini berukuran 50% dari bidang yang disediakan dan
mempunyai warna latar silver. Sedangkan teks ini akan disusun berdasarkan aturan
rata kanan.
</td></tr>
<tr valign="middle">
<td align="center">

</td></tr></table>
```

Baris perintah pembuatan tabel ini akan memberikan dua buah baris tabel yang mempunyai jarak dari bagian dalam tabel (cell) dengan bagian luar (border) sebesar 5 px, spasi antar cell rapat atau tidak diberi spasi, dan border atau garis tepi dari tabel berukuran sebesar 2 pixel, warna latar dari tabel akan diberi warna silver, sedangkan konten yang berupa teks akan disusun dalam tabel tersebut berdasarkan aturan rata kanan. Pada baris kedua tabel tersebut, akan ditempatkan sebuah images yang ditempatkan ditengah-tengah dari cell yang telah ditentukan.

Bila dijalankan di browser maka perintah tabel diatas akan menjadi seperti dibawah ini :

Ini adalah Contoh pembuatan tabel dengan menggunakan atribut-atribut yang dikemukakan diatas, tabel ini berukuran



Yang perlu Anda garis bawah dari pembuatan tabel adalah : Anda dapat membuat tabel baru atau tabel yang lain (secondary) didalam sebuah cell yang ada dalam tabel utama (primary) dan didalam cell tabel secondary Anda juga masih boleh membuat tabel yang lain.

Sebagai sarana latihan cobalah Anda buat tag-tag pembuatan tabel seperti dibawah ini. Untuk images-imagesnya copy lah images-images berikut ke media penyimpanan Anda dengan cara mengklik kanan images tersebut dan pilih untuk menyimpan nya. Sebagai petunjuk cobalah Anda perhatikan, Tabel ini mempunyai 3 buah baris dan 3 buah kolom, ada beberapa kolom yang di merger atau disatukan dengan perintah **colspan** sehingga terlihat seperti satu kolom, sedangkan untuk font yang berwarna cobalah Anda simak kembali perintah pembuatan font pada bab sebelumnya bila Anda lupa.

[illegible]



Bila Anda sudah mampu membuat tabel seperti diatas, saya ucapkan "**selamat..., Anda layak jadi seorang designer..!**" 😊 mengapa demikian...?, sebab Anda sudah mampu untuk menempatkan beberapa objek kedalam sebuah tabel yang merupakan inti dari PEN-DESIGN-AN sebuah WEB.

Apa..? terlalu mudah..!, Hmmm.....OK lah mungkin Anda adalah orang yang jenius sehingga perlu soal yang lebih menantang sebab soal diatas mungkin terlalu mudah untuk Anda.. uhhhh...!!, sekarang cobalah Anda buat beberapa design web dibawah ini dengan kemampuan yang telah Anda peroleh selama ini bila memang soal diatas Anda anggap terlalu mudah untuk ukuran Anda.



Ok friend.., bila Anda sudah mahir dalam pendesignan sample-sample desain diatas berarti Anda sudah cukup mahir dalam hal tata letak sebuah objek di dalam design web Anda dan sekali lagi saya ucapkan selamat..!, dan tugas Anda dalam memecahkan masalah Tongtong yang akan merebut hati wanita pujaan nya sedikit terselesaikan. Tinggal satu langkah lagi untuk menyempurnakan nya yaitu pembuatan form. Dengan form ini maka Anda dapat berinteraksi dengan pemakai situs Anda. Bagaimana cara pembuatan form..?, bila Anda sudah yakin untuk melanjutkan



ketahap berikut klik saja tombol kehalaman berikutnya, tapi bila belum yakin klik lah tombol kembali ke halaman sebelumnya untuk mematangkan keahlian Anda.

## PEMBUATAN FORM

Form adalah beberapa perintah dalam HTML yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna situs, misalnya Anda menginginkan data mengenai Nama, Alamat dan nomor telepon dari seorang pengguna situs Anda yang mungkin nanti akan berguna untuk berhubungan lebih lanjut antara Anda dengan orang tersebut, atau mungkin Anda ingin berkomunikasi melalui surat elektronik (email) dengan seseorang yang nun jauh disana atau mungkin Anda juga hanya sekedar ingin mengetahui pendapat dari pengguna situs mengenai suatu masalah yang berhubungan dengan situs Anda, misalnya Anda menginginkan pendapat mengenai isi materi yang akan dibahas selanjutnya di situs Anda dengan meminta pendapat dari pengguna situs Anda. Maka semua hal itu dilakukan dengan perantara form.

Pada awal perkembangan sebuah website, tidak dikenal adanya form. Pada saat itu tampilan website hanya monoton menampilkan teks dan images saja yang walaupun seindah apapun membuat tampilan website menjadi pasif, karena pengguna hanya disajikan informasi yang tidak informatif artinya walaupun tampilan web dapat berpindah-pindah halaman karena adanya hyperlink yang dapat menghubungkan halaman satu dengan yang lainnya, tetapi pengguna dan penyaji tidak dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pengguna hanya dilakukan sebagai pembaca seperti layaknya orang membaca buku ditengah hutan belantara tanpa ada orang lain disampingnya untuk menyatakan ketidak mengertian nya atau pendapatnya tentang buku tersebut. Setelah ditemukan nya FORM, maka tampilan website menjadi lebih hidup dan Informatif. Satu hal lagi yang sangat menggembirakan setelah ditemukan nya pembuatan FORM dalam website, maka bermunculan lah program-program yang mengkhususkan untuk mengelola FORM seperti **PERL, PHP, ASP** dan sebagainya, dan mulai saat itu pulalah sebutan website Dinamis dikenal.

Sekarang kita langsung saja pada pembahasan mengenai perintah pembuatan Form pada dokumen HTML. Ada beberapa perintah yang harus Anda kuasai untuk membuat sebuah form ini yaitu :

1. **<form> dan </form>** - Perintah ini adalah pembuka dan penutup untuk membuat sebuah form, perintah ini mempunyai beberapa atribut yaitu :
  - o **name** - artinya apa nama form yang akan dibuat. - Penamaan form ini bebas akan tetapi tidak boleh ada spasi. Saya sarankan untuk memberi nama form ini tidak lebih dari 8 karakter agar mudah diingat.
  - o **action** - artinya melalui apa dan kemana form itu akan dikerjakan lebih lanjut untuk memprosesnya. - Misalnya Anda punya sebuah program yang akan memproses penanganan form ini, maka alamat atau nama program tersebut dituliskan disini. contoh : `<form action="prosesform.php">`, `<form action="http://www.ujiform.com/ujilagi.php">`
  - o **method** - artinya dengan cara apa form ini dikirim. - Ada dua pilihan pada atribut ini yaitu : **get** atau **post** bila Anda memilih get maka form akan dikirim langsung ke alamat yang dituju, bila Anda memilih post maka form akan ditransfer melalui paket yang lain misalnya email.

- o **enctype** - artinya berbentuk apa form yang akan dikirim. - Dalam hal ini kita akan mengirim form ke tempat tujuan dengan sarana ENCRYPTTE agar form yang kita kirim dapat dibuka oleh suatu program yang mendukungnya, hal ini untuk menjaga keamanan data dalam proses pengiriman (security). Banyak metode encrypte yang dipakai oleh designer dalam pengiriman form agar nantinya sebuah data yang akan dikirim tidak dapat dibaca oleh orang lain atau disadap oleh orang yang tidak berhubungan. contoh : <form enctype="multipart/form-data">
- o **target** - artinya Pada halaman ini juga, halaman yang lain, atau dalam suatu frame Proses pengerjaan form tersebut. - Setelah dilakukan submit maka ada program lain yang akan mengerjakan proses tersebut, nah proses tersebut dilakukan pada halaman yang sama (self), halaman baru (blank), atau pada suatu frame pengerjaan proses programnya.
- o **onsubmit** - artinya ketika form dikerjakan program atau aplikasi apa lagi yang harus dikerjakan. - Misalkan Anda mempunyai sebuah program eksekusi yang dijalankan setelah kondisi form sudah di submit, maka program ini dicantumkan pada keterangan onsubmit. contoh penulisan nya:

```
<form name="pesan" target="blank"
action="http://suryascience.co.nr/senddata.php" method="post"
enctype="multipart/form-data" onsubmit="cek.js">
```

contoh dalam program, klik lah tombol ini

- o Dan masih banyak lagi atribut-atribut yang lainnya, tetapi ini sudah cukup untuk menambah bekal pengetahuan Anda mengenai FORM

2. **<input name="nn" type="teks" size="xx">** - Perintah ini adalah untuk menampilkan type masukan berupa teks. - Form ini banyak digunakan untuk meminta pengguna memasukan sesuatu yang berbentuk teks, misalnya di website ada pertanyaan : **Siapa nama Anda : ?** , maka user menjawabnya dengan memasukan input berupa teks. Panjang form ini dapat diatur dengan merubah nilai **size** nya yang berupa jumlah karakter misalkan **size="12"**, maka panjang form ini adalah 12 karakter. Untuk penamaan sebaiknya jangan lebih dari 8 karakter dan tidak boleh ada spasi. Contoh penulisan nya :

```
<input name="email" type="teks" size="12">
```

**Contoh dalam program :**

Nama Kamu siapa sih..?

Alamat Kamu dimana...?

Hapus Isian

3. `<input name="nn" type="password" size="xx">` - Perintah ini sama seperti perintah teks di atas, hanya input yang dimasukan ditampilkan dengan tanda bintang ( \* ). - Biasanya jenis perintah ini digunakan untuk memasukan password atau suatu input yang rahasia, sehingga hanya orang yang berkepentingan yang tahu isinya.

**Contoh penulisan nya :**

`<input name="rahasia" type="password" size="12">`

**Contoh dalam Program :**

Masukan Password Anda :

Hapus Isian

- 
4. `<input name="nn" type="radio" value="cc">` - Perintah radio ini digunakan untuk menampilkan pilihan yang berbentuk lingkaran yang ditandai. - Form ini banyak digunakan untuk meminta pengguna memilih salah satu pilihan yang sudah ditentukan, misalkan Anda ingin meminta pendapat dari pengguna dengan pertanyaan : **Apakah Anda setuju bila Pacar Anda berjalan bersama saya..?**, dan pilihan jawaban nya adalah : **Setuju, tidak setuju, tidak tahu atau dengan syarat**. Maka form Radio ini bisa Anda gunakan untuk memilihnya. Disini user hanya bisa memilih salah satu pilihan yang Anda tentukan sebagai pengaju pertanyaan. Isi atau content pertanyaan yang akan diproses dituliskan pada atribut **value**, atribut **checked** dapat Anda gunakan untuk menentukan pilihan default yang sudah ditandai, jadi walaupun user tidak memilih salah satu pilihan bila Anda menggunakan atribut ini disalah satu pilihan nya, maka form akan memilih pilihan yang memakai atribut ini. Contoh penulisan nya :

`<input name="radio" type="radio" value="Tidak Setuju">`

**Contoh dalam Program :**

Dari mana Anda mengetahui keberadaan situs ini..?

- ☐ Dari teman atau famili.
- ☐ Dari search Engine terkenal.
- ☐ Dari Link Situs yang lain.

Klik salah satu pilihan maka akan ditampilkan isi dari pilihan Anda...!

- 
5. `<input name="nn" type="checkbox" value="cc">` - Perintah checkbox ini hampir sama dengan perintah radio diatas, akan tetapi user bisa memilih lebih

dari satu pilihan yang dikehendaki.  
contoh penulisan nya :

**Dari Daftar dibawah ini, Makanan mana saja yang Anda sukai...?**  
<form name="test">  
<input name="pilih1" type="checkbox" value="tempe" checked>  
Tempe Goreng.<br>  
<input name="pilih1" type="checkbox" value="sayur\_Asam">  
Sayur Asam<br>  
<input name="pilih1" type="checkbox" value="ayam\_goreng">  
Ayam Goreng Mentega.<br>  
<input name="pilih1" type="checkbox" value="semur\_jengkol">  
Semur Jengkol Spesial.  
</form>

Perhatikan pilihan yang diberi atribut **checked**, pilihan itu akan otomatis ditandai walaupun tidak dipilih. Bila dijalankan pada Browser maka perintah diatas akan ditampilkan sebagai berikut:

**Dari Daftar dibawah ini, Makanan mana saja yang Anda sukai...?**

- ☒ Tempe Goreng.
  - ☐ Sayur Asam.
  - ☐ Ayam Goreng Mentega.
  - ☐ Semur Jengkol Spesial.
- 

6. **<select> dan <option>** - Perintah select ini digunakan untuk menampilkan suatu pilihan berbentuk menu pulldown. - Form ini banyak digunakan untuk meminta pengguna memilih salah satu pilihan yang banyak alternatif nya, akan tetapi karena terbatasnya ruangan halaman web maka menu pilihan pulldown ini digunakan. Selain itu tampilan menu pulldown ini juga dapat memungkinkan pilihan yang majemuk yang menarik, sebagai contoh Anda lihat di pilar kiri website ini di bagian **Pilih Halaman**. perintah **<select>** ini harus diikuti oleh perintah **<option>**, seperti halnya perintah **<ol>** dan **<li>**

Contoh penulisan nya :

**Bulan apa Anda dilahirkan...?**  
<select name="pilihmana">  
<option selected value="">Pilihan Anda...</option>  
<option value="pil1">Januari</option>  
<option value="pil2">Februari</option>  
<option value="pil3">Maret</option>  
<option value="pil4">April</option>  
<option value="pil5">Mei</option>  
<option disabled label value="pil6">Juni</option>  
<option value="pil7">Juli</option>

```
<option value="pil8">Agustus</option>
<option value="pil9">September</option>
<option value="pil10">Oktober</option>
<option value="pil11">November</option>
<option value="pil12">Desember</option>
</select>
```

Bila dijalankan pada browser maka akan nampak seperti ini:

Bulan Apa Anda dilahirkan...?

Perhatikan..., setiap pilihan `<option>` diakhiri oleh penutupnya yaitu `</option>`, isi atau content yang akan diproses oleh form adalah yang terdapat dalam atribut **value**. Pada contoh diatas, nilai value untuk pilihan **September** adalah **pil9**, maka yang diproses oleh form bukan **September** tetapi **pil9**. Kata **September** bisa Anda rubah sesuka hati Anda, misal : **Saya lahir bulan September**. Ada beberapa atribut yang dapat Anda gunakan dalam perintah `<select>` maupun `<option>` antara lain :

### I. Untuk perintah `<select>`

- o **name** - Atribut ini digunakan untuk memberikan nama pada form select.
- o **multiple** - Atribut ini digunakan untuk menampilkan keseluruhan pilihan yang ada di perintah `<option>` dalam satu kotak, jadi bila Anda memakai atribut ini, maka pilihan option akan ditampilkan semuanya nya, user tidak perlu menekan tab untuk melihat pilihan yang lain nya.
- o **size** - Atribut ini digunakan untuk menampilkan beberapa pilihan yang terlihat. Nilainya diisi dengan angka, misalkan Anda mengisinya dengan angka 2 / `<select size="2">`, maka pilihan yang terlihat akan tampak 2 baris.
- o **disabled** - Atribut ini digunakan untuk me-non aktifkan pilihan tetapi tetap akan ditampilkan, untuk lebih jelas lihat keterangan mengenai atribut yang sama pada perintah `<option>`, bedanya adalah bila atribut ini diletakkan pada perintah `<select>`, maka keseluruhan pilihan akan non-aktif.
- o **tabindex** - Atribut ini digunakan untuk menampilkan posisi index dari pilihan yang ditentukan, nilainya diisi dengan Angka.
- o **onfocus** - Atribut ini digunakan untuk mengeksekusi pilihan yang disorot oleh kursor, misalkan Anda mempunyai sebuah program yang akan dijalankan bila pilihan dari option disorot oleh kursor maka program itu secara otomatis dikerjakan. Program ini biasanya berupa program JAVASCRIPT.
- o Masih ada beberapa atribut lain dalam perintah select ini, akan tetapi ini sudah cukup buat bekal Anda dalam mempelajari dasar dari pembuatan form.

### II. Untuk perintah `<option>`

- **value** - Atribut ini digunakan sebagai content yang akan diproses oleh form. - jadi setelah di submit maka nilai value ini yang akan diproses.
  - **selected** - Atribut ini digunakan sebagai pilihan initial. - bila pilihan option diberi atribut ini maka pilihan ini tidak dijadikan suatu pilihan yang akan diproses oleh form karena merupakan initial. Sebagai contoh Anda lihat pada contoh penulisan diatas, kata-kata "**Pilihan Anda..**" diberi atribut ini, sehingga bila user memilih pilihan ini maka dianggap user belum memilih artinya pilihan ini bukan suatu pilihan yang diharuskan untuk dipilih.
  - **disabled** - Atribut ini digunakan untuk me-non aktifkan suatu pilihan. - bila user menggunakan browser **FIREFOX/MOZILLA** dan Anda menggunakan atribut ini maka pilihan tersebut tidak akan bisa disorot oleh kursor sehingga tidak bisa dipilih akan tetapi pilihan ini tetap eksis dalam form. Sebagai contoh, coba Anda pilih bulan **Juni** pada contoh diatas, bulan **juni** tidak akan bisa Anda pilih. Atribut ini tidak berfungsi di browser **Internet Explorer**.
  - **label** - Atribut ini digunakan untuk memberi label pada suatu pilihan. - bila user tidak memilih salah satu pilihan yang disarankan, maka form akan memilih pilihan yang diberi atribut ini sebagai pilihan nya.
- 

7. **<textarea>** - Perintah textarea ini digunakan untuk meminta user untuk memasukan suatu input berupa text yang panjang. - Perintah ini banyak digunakan untuk memasukan input berupa teks yang panjang, misalnya Anda ingin meminta saran atau pendapat dari pengguna situs Anda, yang mungkin pendapat atau saran itu bisa jadi akan memerlukan kalimat yang panjang. Maka perintah ini dapat Anda gunakan untuk keperluan tersebut. Perintah ini harus ditutup dengan perintah **</textarea>**.

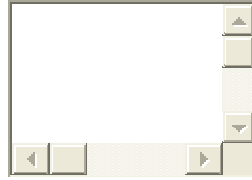
Perintah ini mempunyai beberapa atribut antara lain :

- **name** - Atribut ini digunakan untuk penamaan text area yang akan diproses oleh form.
- **rows** - Atribut ini digunakan untuk menentukan banyaknya baris yang akan ditampilkan di browser, nilainya diisi dengan angka. contoh : bila Anda ingin membuat text area sebanyak 3 baris maka perintah nya adalah : `<textarea rows="3">`.
- **cols** - Atribut ini digunakan untuk menentukan banyaknya kolom yang akan ditampilkan di browser, nilainya diisi dengan angka (perbandingan nya dilihat dari banyaknya karakter). contoh : bila Anda ingin membuat text area sebanyak 20 kolom / karakter maka perintahnya adalah : `<textarea cols="20">`.
- Masih ada beberapa atribut untuk text area ini, akan tetapi itu sudah cukup untuk bekal Anda dalam mempelajari dasar design web ini, Anda dapat mencari referensi dari media lain mengenai atribut text area yang lainnya karena disini saya tidak akan menerangkan nya satu persatu dikarenakan terbatasnya halaman dan bandwidth space yang kami miliki.

Contoh penulisan nya :

```
<textarea name="pesansaya" rows="5" cols="20">
</textarea>
```

Bila dijalankan pada browser maka perintah diatas akan ditampilkan sebagai berikut :



Cobalah Anda masukan kata-kata apa saja pada text area diatas, bila kata-kata tersebut melebihi ukuran text area yang disediakan maka secara otomatis tab scroll akan muncul.

- 
8. `<input name="nn" type="submit" value="xx">` - Perintah submit ini digunakan untuk mengakhiri atau menuntaskan sebuah deretan form. - Setelah semua daftar form dibuat, maka harus ada sebuah tombol yang akan mengeksekusi suatu rancangan form. Perintah ini sama halnya dengan perintah "GRAK" dalam "baris berbaris" di Pramuka dan Militer, misalkan seorang Komandan memberi aba-aba "Balik kanaaaan...!", para prajurit yang ikut dalam barisan itu tidak akan bereaksi apa-apa sebelum komandan yang memberi perintah itu memberikan lagi perintah "**Grak**" (bisa Anda bayangkan, andai saja komandan itu baru memberikan perintah "grak" selama dua hari berturut-turut..., apa yang terjadi..? 😊).

Perintah submit ini mempunyai beberapa atribut antara lain :

- o **name** - Atribut ini digunakan untuk menamakan form submit.
- o **value** - Atribut ini digunakan untuk menampilkan teks yang terdapat dalam content nya. - Misalkan Anda memberi isi atau content value ini dengan "**Kirim**", maka tombol submit ini akan bertuliskan kata tersebut.
- o **onclick** - Atribut ini digunakan untuk menjalankan sebuah program yang akan dieksekusi sebelum form itu benar-benar di submit. - Misalkan Anda mempunyai suatu program yang akan mengingatkan user untuk mengecek kembali isian form agar tidak terdapat kesalahan sebelum form itu benar-benar dikirim yang berisi sebuah peringatan berikut : "Apakah Anda yakin untuk mengirim form isian ini..?, tekan OK untuk melanjutkan tekan CANCEL untuk membatalkan.". Dengan adanya program ini, maka sebuah form yang dikirim akan dapat di cek ulang oleh user, bila user yakin tidak terdapat kesalahan dalam mengisi form maka user dapat menekan tombol OK seperti yang diberitahukan, bila user tidak yakin atau ingin memeriksa ulang isian form nya maka user dapat menekan tombol CANCEL untuk memperbaiki nya.



Contoh penulisan nya :

```
<center>
Silahkan tekan tombol ini untuk mengirim form yang telah Anda isi..
<form name="testsubmit" action="#">
<input name="submita" type="submit" value="Kirim"
onclick="confirm('Apakah Anda yakin Untuk mengirim Form ini..?')">
</form>
</center>
```

Setelah dijalankan di Browser maka akan ditampilkan seperti berikut ini :

Silahkan tekan tombol ini untuk mengirim form yang telah Anda isi..



- 
9. **<input name="nn" type="reset" value="xx">** - Perintah reset ini digunakan untuk membersihkan isian form menjadi seperti keadaan semula sebelum diisi. - Dengan perintah reset ini maka user dapat mengulang pengisian form yang mungkin terdapat kesalahan dan perlu diperbaiki. Contoh dari perintah reset ini dapat Anda lihat di perintah " **type teks** " diatas yang berupa tombol " **Hapus Isian** ". Kata-kata yang akan ditampilkan dapat Anda isi di atribut **value**.

Contoh penulisan nya :

```
<input name="reset" type="reset" value="Hapus isian">
```

- 
10. **<fieldset> dan <legend>** - Perintah fieldset ini digunakan untuk memberikan tampilan kotak yang mengelilingi sebuah kelompok Form, sedangkan perintah legend adalah untuk menampilkan teks penjelas sebuah kelompok Form yang dikurung oleh perintah fieldset. Perintah legend harus dituliskan diantara perintah fieldset dan ditutup dengan perintah **</legend>** , sebelum perintah penutup dari fieldset yaitu **</fieldset>** dituliskan.

Contoh penulisan nya :

```
<fieldset>
<legend>Ini contoh legend</legend>
Kata-kata dalam kurung fieldset ini sebagai contoh saja, anggap saja ini
merupakan kelompok dari suatu form.
```

</fieldset>

Setelah dijalankan di browser maka akan tampak seperti dibawah ini.

Ini contoh legend Kata-kata dalam kurung fieldset ini sebagai contoh saja, anggap saja ini merupakan kelompok dari suatu form.

Catatan : Perintah fieldset hanya berfungsi bila kelompok form yang akan dikelilingi oleh kotak fieldset ini terdapat dalam satu space atau ruangan yang tidak terhalangi oleh perintah <TR> dalam pembuatan tabel.

Dari ke sepuluh perintah pembuatan FORM diatas, saya berharap Anda sudah mempunyai bekal yang cukup untuk men-design sebuah tampilan website yang sederhana tapi profesional. Untuk contoh penulisan FORM yang lengkap beserta tampilan nya, dapat Anda lihat di Halaman berikutnya.

Sampai dengan pembahasan ini, bila Anda menguasai semua yang telah saya tuturkan dari halaman ke-1 sampai halaman ke-5 ini berarti Anda saya anggap telah menguasai semua basic atau dasar dari HTML. Bila Anda tidak paham sampai dengan pembahasan ini saya menyarankan untuk membuka kembali bab-bab sebelumnya, karena dihalaman berikutnya saya tidak akan menjelaskan lagi secara detail mengenai maksud dari sebuah tag atau perintah HTML, karena pada halaman berikutnya Anda akan dihadapkan pada pelajaran yang bersifat INTERMEDIATE atau kelas menengah. Bila Anda ingin menanyakan materi yang mungkin masih sulit Anda Pahami atau Anda punya kritik mengenai materi yang telah saya uraikan. Anda dapat menyatakan nya melalui FORUM SSC yang kami sediakan. Klik link ini untuk menuju ke Forum SSC .... [SSC FORUM](#)...

Pada Pembahasan berikutnya Anda akan diperkenalkan dengan beberapa script pendukung dari pemrograman HTML, seperti **CSS , JavaScript dan PHP**. Bila Anda sudah yakin untuk melanjutkan silahkan ke Halaman Berikutnya, Bila belum yakin saya sarankan untuk kembali ke Halaman sebelumnya.

### Akhir yang Bahagia dari sang Designer

Berikut ini adalah beberapa perintah pendukung yang wajib juga Anda kuasai untuk menyempurnakan pengetahuan Anda dalam men-design sebuah tampilan Website yang sederhana tetapi profesional.

1. **<a href="aaa" target="x" title="yy">** - Perintah ini digunakan untuk berpindah dari satu target ke target yang lain nya. - Dalam sebuah situs, pasti ada suatu **Teks** atau **Images** atau **animasi** yang bila di klik, akan menuju suatu target tertentu yang dapat berupa halaman web yang lain, atau sebuah images yang lain. Untuk dapat berpindah dari target satu ke target yang lain nya, digunakan perintah ini. Perintah ini juga disebut **Hyperlink**. Ada beberapa atribut yang digunakan oleh perintah ini antara lain :

- **href** - Atribut ini merupakan inti dari perintah <a> ini, isi atau content nya berupa alamat link ( **URL** ) yang dituju. Misalkan Anda punya sebuah halaman web dengan nama filenya adalah **halaman2.html** dan disimpan pada

folder **myweb** , maka penulisan nya menjadi **href="myweb/halaman2.html"**.

- **target** - Atribut ini digunakan untuk menyatakan target link dibuka pada halaman yang sama, halaman yang lain dengan tidak menutup halaman yang memanggilnya, atau pada sebuah frame tersendiri yang ditentukan. Bila atribut target ini diisi dengan **self**, maka link yang dipanggil akan dibuka pada halaman yang sama dengan link yang memanggilnya. Bila diisi dengan **blank** maka link yang dipanggil akan dibuka pada halaman lain tanpa menutup halaman yang memanggilnya. Sedangkan bila diinginkan dibuka pada sebuah frame maka atribut target ini diisi dengan nama frame yang menjadi target.
- **title** - Atribut ini digunakan untuk memberi keterangan berupa sebuah teks atau images yang akan ditampilkan bila kursor mendekati link ini.

Contoh Penulisan nya :

```
<a href="myfolder/halamanku.html" target="self" title="Klik ini untuk menuju
halamanku">Halamanku
```

```
<a href="http://www.suryascience.co.nr" target="blank" title="Klik untuk menuju ke
situs SSC">Surya Science Club
```

```
<a href="http://www.google.com" target="frame4" title="Cari kata dengan
google">Google
```

Perhatikan contoh penulisan diatas..!, Kata yang menjadi hyperlinknya adalah kata atau kalimat yang di apit oleh perintah `<a>` dan `</a>` bukan title nya. Pada ketiga contoh diatas, maka yang menjadi hyperlinknya adalah : Halamanku, Surya Science Club dan Google.

---

2. **<frameset> dan <frame>** - Perintah ini digunakan untuk membagi layar menjadi beberapa bagian sesuai yang kita kehendaki. - Adakalanya suatu website mempunyai beberapa bagian yang sama misalnya Header yang menampilkan menu navigasi dari website tersebut. Agar menu tersebut tetap terbuka dan dapat diakses oleh user maka header yang berisi menu ini ditempatkan pada sebuah **Frame** atau jendela. sedangkan isi atau content nya dibuka pada frame yang lain, untuk keperluan tersebut maka digunakanlah perintah **Frame** ini. Contoh yang paling mudah Anda temui untuk penggunaan frame ini adalah program **HELP** dari **Browser** yang Anda gunakan, coba saja Anda klik program **help** dari **Browser** yang Anda gunakan, disitu Anda akan menemui contoh Aplikasi dari perintah **Frame**. Program **HELP** pada umumnya menempatkan link pemanggil pada bagian kiri, dan content yang dipanggil diperlihatkan pada jendela yang lain disebelah kanan. Perintah **Frameset** biasanya diikuti oleh perintah **frame** dan mempunyai beberapa atribut yang digunakan antara lain :

### I . Untuk Perintah **Frameset**

- **rows** - Atribut ini digunakan untuk memberikan ukuran baris dari suatu frame yang akan dibuat.

- **cols** - Atribut ini digunakan untuk memberikan ukuran kolom dari suatu frame yang akan dibuka.
- **onload** - Atribut ini digunakan untuk mengeksekusi suatu aplikasi ketika frame ini selesai di load oleh browser.
- **onunload** - Atribut ini digunakan untuk mengeksekusi suatu aplikasi ketika frame ini ditutup oleh browser.

## II . Untuk perintah Frame

- **name** - Atribut ini digunakan untuk menamakan sebuah frame agar dapat dikenali oleh aplikasi yang lain.
- **src** - Atribut ini digunakan untuk menentukan sumber atau alamat sebuah link / URL, yang akan ditampilkan pada frame.
- **frameborder** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya garis tepi ( border ) dari frame.
- **marginwidth** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak margin kiri ( batas kiri ) dari isi frame yang akan ditampilkan.
- **marginheight** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak margin atas ( batas atas ) dari isi frame yang akan ditampilkan.
- **noresize** - Atribut ini digunakan untuk memberitahukan kepada browser agar tidak merubah ukuran secara otomatis, sehingga besarnya frame ditentukan secara manual.
- **scrolling** - Atribut ini digunakan untuk memberitahukan kepada browser agar content yang melebihi ukuran frame dapat di gulung atau tidak. Pilihannya **no**, **yes**, atau **auto**.

### Contoh penulisan frame dengan 2 jendela :

Misalkan Anda mempunyai dua buah file HTML yang akan ditampilkan keduanya pada satu window di browser, file pertama akan ditampilkan pada frame sebelah kiri dengan ukuran 40% dari lebar frame, sedangkan file yang lainnya ditampilkan disebelah kanan dengan ukuran 60% dari lebar frame. File yang pertama bernama : **file\_a1.html** dan file kedua bernama **file\_a2.html**, maka penulisan perintah frame untuk hal tersebut seperti dibawah ini.

```
<frameset cols="40%,60%">
<frame name="jendela1" src="file_a1.html"
scrolling="auto" marginwidth="1" marginheight="1" noresize>
<frame name="jendela2" src="file_a2.html"
scrolling="auto" marginwidth="1" marginheight="1" noresize>
</frameset>
```

Catatan 1 : Misalkan Anda mempunyai lagi file yang ketiga dan akan ditampilkan pada frame yang kedua secara bergiliran dengan file yang kedua. Pada file pertama disediakan link untuk membuka file yang ketiga pada frame kedua, maka link tersebut harus disertakan target dari frame yang kedua. contoh link nya : **<a href="file\_a3.html" title="contoh file yang dibuka pada frame ke-2" target="jendela2">Klik untuk membuka file ke-3</a>**

Perhatikan penulisan target pada link diatas, target diisi oleh nama frame yang akan membuka file tersebut.

Sebagai contoh klik lah link ini, agar Anda lebih paham dengan perintah FRAMESET dan Frame ini.

### [CONTOH FRAME DENGAN BEBERAPA FILE DAN LINK.](#)

Catatan 2 : File HTML yang menggunakan perintah **Frameset** tidak boleh ada perintah **<body>** dan **</body>**, bila perintah ini Anda cantumkan maka frameset tidak dapat berfungsi.

**Contoh penulisan frame dengan 4 jendela :**

```
<frameset rows="*,*">
<frameset cols="*,*">
<frame name="jendela1" src="file_a1.html">
<frame name="jendela2" src="file_a2.html">
</frameset>
<frameset cols="*,*">
<frame name="jendela3" src="http://www.suryascience.co.nr">
<frame name="jendela4" src="http://www.google.com">
</frameset>
```

Contoh tampilan frame dengan 4 jendela klik link ini :

### [CONTOH FRAME DENGAN 4 JENDELA](#)

Catatan 3 : Untuk membagi ukuran jendela menjadi sama besar, maka digunakan tanda bintang ( \* ).

---

3. **<iframe>** - Berbeda dengan perintah frame diatas, Perintah **iframe** ini dapat Anda masukan di dokumen HTML yang mana saja, jadi Anda tidak perlu membuat lagi sebuah file HTML yang digunakan untuk membuat frame. Anda dapat meletakkan perintah iframe ini di tempat mana saja dalam dokumen HTML. Contoh perintah ini bisa Anda lihat pada **tombol AGENDA** yang ada di bagian atas situs ini, atau pada Halaman **Guest Book** situs ini juga. Perintah iframe inipun mempunyai beberapa atribut antara lain :

- **name** - Atribut ini digunakan untuk memberikan nama untuk perintah iframe.
- **src** - Atribut ini digunakan untuk memberitahu alamat link atau URL yang akan dibuka pada jendela iframe.
- **width** - Atribut ini digunakan untuk menentukan lebar dari iframe yang dibuat, ukuran nya digunakan satuan pixel. contoh : width="300".
- **height** - Atribut ini digunakan untuk menentukan tinggi dari iframe yang dibuat, ukuran nya digunakan stuan pixel. contoh : height="600".

**Contoh penulisan nya :**

```
<iframe name="coniframe" src="http://www.suryascience.co.nr" width="500"
height="800">
</iframe>
```

---

4. **<input name="nn" type="button" value="xx" onclick="app">** - Perintah ini digunakan untuk beberapa keperluan yang menggunakan tampilan tombol - Pada pembahasan mengenai link diatas, Anda sudah di jelaskan mengenai bagaimana membuat sebuah link berupa teks. Agar tampilan design web Anda terlihat lebih menarik, perintah **button** ini dapat Anda gunakan untuk mengganti link-link yang berupa teks. Sebagai contoh penggunaan **button** adalah tombol dibawah ini yang saya gunakan untuk memudahkan Anda dalam berpindah halaman web. Perintah **button** ini mempunyai beberapa atribut, antara lain :

- **name** - Atribut ini digunakan untuk menamakan tombol button yang dibuat.
- **value** - Atribut ini digunakan untuk menampilkan teks dalam button yang akan dibuat.
- **onclick** - Atribut ini digunakan untuk menentukan fungsi button yang akan digunakan ketika tombol button itu di klik. - Perintah dalam atribut onclick ini sebenarnya adalah perintah **JavaScript** yang di adopsi kedalam HTML.

Beberapa perintah pada atribut onclick yang umum digunakan dalam pemakaian tombol button ini antara lain :

- **parent.location="xxx"** , - digunakan sebagai tombol link, tanda xxx di isi dengan alamat link atau url.
- **alert('xxx')** , - digunakan sebagai peringatan berupa pop-up window, tanda xxx di isi dengan teks yang akan ditampilkan dalam pop-up window tersebut.
- **confirm('xxx')** , - digunakan untuk menampilkan konfirmasi berupa pop-up window dengan pilihan tombol OK atau CANCEL, tanda xxx di isi dengan teks yang akan ditampilkan dalam pop-up windows tersebut.
- **window.open('xxx')** , - digunakan untuk membuka sebuah link pada jendela yang lain, tanda xxx di isi dengan alamat link atau url.

**Contoh penulisan nya :**

- `<input name="testlink" type="button" value="Test Tombol" onclick="parent.location='http://www.suryascience.co.nr'">`

tampilan di browser ==

- `<input name="testalert" type="button" value="Test Alert" onclick="javascript:alert('Tombol yang Anda tekan Salah..!')">`

tampilan di browser ==

- `<input name="testconfirm" type="button" value="Test Confirm" onclick="javascript:confirm('Apakah Anda yakin dengan pilihan Anda..?')">`

tampilan di browser ==

- `<input name="testwinop" type="button" value="Test open window" onclick="javascript:window.open('http://ballz.ababa.net/suryascience/sponsor.html','test','toolbar=no,statusbar=no,menubar=no,left=500,top=350,width=218,height=220');" target="_blank">`

tampilan di browser ==

Cobalah Anda test contoh tombol diatas...!, bagaimana...?, lebih menarik bukan..!. Yang perlu Anda perhatikan pada penulisan diatas adalah peletakan tanda kutip ( " ), tanda ini jangan sampai lupa Anda tuliskan. Bila Anda salah dalam penempatan nya maka perintah tersebut tidak akan berfungsi.

### Contoh pembuatan FORM lengkap

Hmmmm....., Saya salut pada Anda yang dengan gigih mempelajari tutorial ini. Sebenarnya masih banyak yang belum saya ungkapkan mengenai perintah-perintah pendukung HTML. Saya sengaja tidak menjelaskan semuanya agar Anda menjadi orang yang kreatif dan aktif dalam mempelajari tutorial ini.

Agar Anda menjadi orang yang aktif, carilah beberapa referensi mengenai tag-tag HTML ini dari media yang lain atau dari situs yang lain. Dengan demikian Ilmu yang Anda dapatkan akan berkembang. Atau mungkin juga Anda sudah benar-benar menguasai semua yang dijelaskan pada tutorial ini..!, kalau demikian adanya tolonglah berbagi dengan rekan-rekan yang lain melalui forum yang kami sediakan untuk mengamalkan ilmu yang Anda peroleh. Klik link ini untuk menuju ke [SSC FORUM](#).

### Contoh pembuatan form lengkap.

```
<table width="95%" cellpadding="5" cellspacing="0" border="2">
<tr valign="middle">
<td align="center">

</td>
<td colspan="3" align="center">
<h3>Formulir Pemesanan Barang</h3>
</td></tr>
<tr valign="middle">
```

```

<td colspan="4" align="center">
Isilah beberapa keterangan di bawah ini dengan benar,
agar barang yang Anda pesan sesuai dengan yang Anda inginkan
serta untuk menghindari kesalahan pengiriman.
</td></tr>
<tr valign="middle">
<td colspan="2" rowspan="2" align="center">
<form name="pesanbrg" target="_self"
action="http://www.suryascience.co.nr/sendform.php"
method="post" enctype="multipart/form-data">
<input type="hidden" name="usernum" value="12345678">
<input type="hidden" name="spc" value="2">
Keterangan Mengenai Barang yang dipesan
</td>
<td colspan="2" align="center">
<select name="nama_barang">
<option selected value="">Pilih barang yang Anda pesan..</option>
<option value="Modul_Fiska">Modul Multimedia Fisika SMU</option>
<option value="Modul_Matematika">Modul Multimedia Matematika SMU</option>
<option value="Modul_Biologi">Modul Multimedia Biologi SMU</option>
<option value="Modul_Kimia">Modul Multimedia Kimia SMU</option>
<option value="Modul_Elektro">Modul Multimedia Elektronika</option>
<option value="Modul_Webdesign1">Modul Multimedia Web Design Bagian
1</option>
<option value="Modul_Webdesign2">Modul Multimedia Web Design Bagian
2</option>
<option value="Modul_elektro">Modul Multimedia Elektronika</option>
</select>
</td></tr>
<tr valign="middle">
<td align="center">
Jumlah :

<input name="jumlah" type="text" size="3"> Buah.
</td>
<td align="center">
Jenis Kertas Modul

<input name="jenis_kertas" type="radio" value="hvs"> H V S

<input name="jenis_kertas" type="radio" value="koran"> Koran
</td></tr>
<tr valign="middle">
<td rowspan="2" align="center">
Keterangan Pemesan
</td>
<td align="center">
Nama depan

<input name="nama_depan" type="text" size="12">
</td>
<td align="center">
Nama belakang

<input name="nama_belakang" type="text" size="12">

```



[illegible]





## Formulir Pemesanan Barang

Isilah beberapa keterangan di bawah ini dengan benar, agar barang yang Anda pesan sesuai dengan yang Anda inginkan serta untuk menghindari kesalahan pengiriman.

Keterangan Mengenai Barang yang dipesan		Pilih pesanan..	
		Jumlah : Buah.	Jenis Kertas Modul <input type="checkbox"/> H V S <input type="checkbox"/> Kor an
Keterangan Pemesan		Nama depan	Nama belakang
		Alamat pengiriman	Kode Pos Telepho

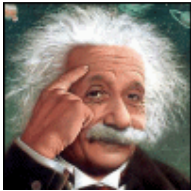
		<div> <div></div> <div></div> </div>	ne
Jenis Pembayaran		<input type="checkbox"/> Tunai / Cash <input type="checkbox"/> Kartu Kredit <input type="checkbox"/> Transfer Bank	
Isilah data di bawah ini bila jenis pembayaran Anda melalui Kartu Kredit			
Jenis Kartu Kredit <input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> Master Card <input type="checkbox"/> American Express <input type="checkbox"/> H S B C <input type="checkbox"/> World Banking		Confidential Nomer Kartu <div> <div></div> <div>-</div> <div></div> <div>-</div> <div></div> <div>-</div> <div></div> </div> <hr/> Masa Expired sampai dengan <div>-</div>	
		Bersihkan Form	Kirim Form
Catatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bukti transfer harap dikirim ke alamat SPC bila pembayaran Anda melalui transfer Bank.</li> <li>• Kami tidak akan mengganti barang yang hilang bila tidak disertai bukti yang sah dari pihak berwenang.</li> <li>• Kami tidak akan mengganti barang yang hilang karena kesalahan pengisian alamat pengiriman pada form ini.</li> <li>• Penggantian barang yang hilang karena kesalahan kami, hanya diganti dengan barang yang sama sesuai pesanan.</li> </ul>			

Nah dengan demikian, maka semua yang dikeluhkan tongtong pada awal bab ini mengenai penempatan objek, pembuatan tabel serta pembuatan form telah terselesaikan. Dan selanjutnya sang designer kita menikah dengan wanita pujaan hatinya berkat bantuan Anda...😁

## Sang Designer dan Sang Pemikir yang Jenius

Waktu terus berjalan, sang designer kita sekarang sudah menjadi profesional dengan pekerjaan nya. Karena dengan kepandaian nya mendesign sebuah web, sekarang dia menjadi tambah pusing lagi dengan order-order yang datang dari sana-sini. Tentu saja sekarang dia harus memikirkan suatu cara yang cepat dan akurat untuk menyelesaikan order-order yang diterima nya.

Anda sebagai sahabat sejatinya, menjadi senang sekaligus prihatin dengan kondisi ini. Sebab hampir setiap hari sang designer kita itu dikejar-kejar oleh pelanggan nya untuk segera menyelesaikan design web nya. Walah-walaaah..., ternyata menjadi profesional itu tidak enak juga yah keluhnya. Apa ada yah suatu program yang dapat mempermudah dalam pendesign-an web ini..?, tanya dia kepada Anda. lalu Anda pun menjawabnya, Pasti ada donk..!, sebab semua orang juga memikirkan bagaimana membuat sesuatu itu menjadi mudah dan cepat..!, kilah Anda dengan semangat.



Tapi Program apa yang bisa membuat design web ku ini menjadi lebih cepat dan mudah..?, tanya dia lagi. Waaaaah..., untuk saat ini saya tidak tahu tuh..!, tapi pasti ada deh. Uuummmh..., bagaimana kalau kita tanyakan pada Bang Einstein untuk hal tersebut..?, jawab Anda. Tapi saya malu bertanya pada dia, keluh dia lagi.

Untuk mendapatkan ilmu jangan malu untuk bertanya pada siapa saja.., walaupun Bang Einstein itu terlihat eksentrik, tetapi dia punya banyak akal dan segudang ilmu yang mungkin bisa menyelesaikan masalah kamu itu..!, jawab Anda dengan antusias. Kamu benar.., Kalau begitu yuk antar saya ke Bang Einstein..!, sambung dia. Maka Anda berdua pun pergi menuju tempat nya Bang Einstein untuk mencari penyelesaian masalah teman sejati Anda itu.

Sesampai nya di tempat Bang Einstein, Anda pun langsung mengungkapkan permasalahan yang dihadapi rekan Anda tersebut. Pada saat itu Bang Einstein berpikir serius tanpa bersuara untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Tak lama kemudian Bang Einstein berkata. " Untuk memudahkan dalam merancang apapun, diperlukan sebuah template atau wadah yang dapat menampung maksud yang sama. Sehingga template tersebut dapat digunakan lagi dilain waktu tanpa harus membuat lagi maksud yang sama. "

Mendengar penuturan dari Bang Einstein itu Anda berdua masih terlihat bingung mengenai maksud dari solusi yang diberikan Bang Einstein tersebut. Melihat gelagat itu, Bang Einstein pun tersenyum kemudian dia berkata lagi. Saya mengerti bila Kalian berdua bingung apa yang saya ucapkan tadi, Ok lah sekarang saya beri contoh yang mudah mengenai pemikiran saya tersebut. Kalian lihat batu bata yang ada dipinggir rumah ku ini..!, seru dia sambil menunjukan jarinya ke arah samping. Anda berdua pun menoleh ketempat yang ditunjukan oleh Bang Einstein. Dapatkah kalian berdua membuat sebuah batu bata yang sama ukuran nya, tanpa menggunakan cetakan..?, tanya Bang Einstein pada Anda berdua. Dengan kompak Anda berdua menjawab "Tidak bisa..!". Lalu Bang Einstein berkata lagi. Sebenarnya bisa, tetapi tentu saja memerlukan waktu yang lebih lama ketimbang memakai cetakan. Nah.., Cetakan inilah yang membuat pekerjaan membuat batu bata ini jadi cepat. Tapi apa hubungan nya batu bata dengan design web..?, tanya Anda pada Bang Einstein. Bang

Einstein tidak menjawab pertanyaan Anda, tetapi dia tersenyum. Kemudian dia berkata lagi. Saya dengar kalian berdua sedang mempelajari design web..!, Anda berdua pun mengangguk seperti burung pelatuk. Sekarang saya bertanya pada Kalian berdua.., [bagaimana cara penulisan program HTML untuk membuat huruf berjenis ARIAL yang berukuran 12 dan berwarna merah..?](#), tanya Bang Einstein sambil mengambil secarik kertas dan sebuah pena, kemudian diserahkan kepada teman Anda yang dari tadi terlihat bengong. Kemudian teman Anda tersebut menuliskan nya pada kertas yang diberikan Bang Einstein. Tulisan nya sebagai berikut :

**<font face="arial" size="2" color="red">**

Lalu Bang Einstein bertanya lagi pada Anda berdua. [Berapa banyak perintah ini Kamu tulis dalam suatu design web..?](#) Lalu teman Anda itu menjawab, Yah.., banyak dan hampir setiap saat saya menuliskan nya. Bisakah Kamu ringkas perintah itu dengan suatu template..? , tanya Bang Einstein lagi. Teman Anda tersebut cuma menggelengkan kepalanya seperti orang membaca tahlilan dalam ISTIGHOSAH. Bang Einstein tersenyum melihat kelakuan teman Anda tersebut, kemudian dia berkata lagi. Pernahkah kalian mendengar suatu script yang disebut dengan [Cascading Style Sheet..?](#), Anda berdua pun menjawab, "Pernah..!". Sekarang gunakan [CSS sebagai template untuk memudahkan Kalian dalam men-design sebuah web, seru Bang Einstein](#). Lalu Anda berdua pun saling berpandangan dan tertawa gembira atas penuturan Bang Einstein tersebut. Inilah rupanya maksud dari penuturan Bang Einstein semula. [Bahwa untuk memudahkan suatu design, maka diperlukan sebuah template, dan dalam design web dengan HTML, CSS itulah salah satu template nya](#). Setelah paham mengenai penuturan Bang Einstein tersebut, Anda berdua pun pamit dan mengucapkan banyak terima kasih atas pemikiran nya tersebut.

## CASCADING STYLE SHEET

Cascading Style Sheet atau yang disingkat menjadi CSS itu adalah suatu script yang digunakan dalam HTML untuk beberapa keperluan seperti :

1. Menentukan jenis Font atau Huruf.
2. Menentukan ukuran Font.
3. Menentukan background halaman web
4. Merubah tampilan cursor.
5. Merubah tampilan SCROLL BAR dari browser dan form.
6. Merubah tampilan link dari suatu hyperlink.
7. Memasukan ( embeding ) animasi.
8. Menempatkan sebuah objek tertentu pada lokasi tertentu di halaman browser.
9. Dan lain sebagai nya.

Dasar penulisan script css ini sebenarnya di adopsi dari bahasa pemrograman JAVA, maka oleh sebab itu semua perintah dalam css juga mengacu pada hirarki pemrograman bahasa JAVA. Boleh dikatakan hampir semua design web yang ada didunia maya menggunakan css sebagai salah satu bagian aplikasinya.

Sekali Anda membuat script css, maka script tersebut berlaku untuk semua perintah yang ada dihalaman web yang menggunakan css tersebut. Beberapa keuntungan yang di dapat dengan menggunakan css antara lain :

1. Ukuran font menjadi standar di semua browser sesuai dengan yang kita kehendaki.
2. Dapat dipanggil dimana saja dalam tag atau perintah HTML. dengan perintah **class="kode css"**.
3. Script HTML yang dibuat menjadi ringkas dan mudah di rubah bila ada kesalahan.
4. Design web menjadi lebih profesional, dan terstruktur.

Untuk membuat script css tidaklah sulit, Anda tinggal menuliskan perintah-perintah css diantara tanda kurung kurawal < { } > dan perintah-perintah nya dipisahkan dengan tanda titik koma ; . Setiap perintah dalam css harus diberi initial yang diletakkan di depan perintah css sebelum tanda kurung kurawal dibuat, kecuali bila perintah css dituliskan langsung pada tag maka initial ini tidak perlu dibuat.

## Perintah-perintah CSS :

### I . Untuk penanganan font dan teks

1. **font-size:** - Perintah ini digunakan untuk menentukan ukuran huruf yang digunakan. Satuan nya dinyatakan dengan pixel.
2. **font-family:** - Perintah ini digunakan untuk menentukan jenis huruf yang digunakan seperti : arial, helvetica, sans serif, verdana dan sebagainya.
3. **font-style:** - Perintah ini digunakan untuk menentukan tampilan dari suatu font yang dinyatakan dengan normal, atau bold.
4. **font-weight:** - Perintah ini sama seperti font-style diatas, hanya saja biasanya digunakan untuk link dan perubahan nya ketika mouse mendekati link tersebut. ( mouseover )
5. **text-decoration:** - Perintah ini digunakan untuk memberikan efek pada suatu teks seperti underline, italic dan sebagainya.
6. **text-transform:** - Perintah ini digunakan untuk merubah bentuk suatu font, misalkan anda menginginkan kan suatu teks tetap dijadikan huruf besar semuanya atau sebaliknya. Untuk huruf kecil digunakan **lowercase** , untuk huruf besar digunakan **uppercase**
7. **text-align:** - Perintah ini untuk mendeklarasikan secara umum posisi teks atau margin dalam suatu bidang.
8. **color:** - Perintah ini digunakan untuk menentukan warna dari font yang dikehendaki, penulisan warna digunakan kode warna dalam heksa.

Contoh penulisan script css yang digunakan untuk penanganan font dan teks.

```
.contoh1 {
font-size: 12px;
font-family: verdana;
font-style: normal;
font-weight: normal;
text-decoration: none;
text-transform: lowercase;
}
```

Perhatikan tanda kurung kurawal, titik, titik dua dan tanda titik koma pada contoh diatas. sebab itu akan mempengaruhi fungsinya.

Sekarang Anda lihat link **Footer Link** dibawah halaman tutorial ini, link itu menggunakan css. Script untuk link tersebut sebagai berikut :

```
.hlink
{
font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
text-decoration: none;
font-size: 9pt;
color: black;
font-weight: normal;
}
.hlink:hover {
font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
font-size: 9pt;
text-decoration: none;
background-color: orange;
font-weight: normal;
}
```

Contoh Penulisannya :

```
Contoh Link
```

## II . Untuk penanganan background

1. **background-color:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna latar. Nama warna diisi dengan kode heksa, contoh : #FFFFFF, #CCCCCC .
2. **background-image: url(alamat url)** - Atribut ini digunakan untuk menentukan latar dengan suatu images, misalkan Anda punya suatu images yang akan dijadikan background maka atribut ini digunakan pada script CSS. Penempatan alamat url dari images yang digunakan dituliskan di dalam kurung, contoh : **background-images: url(..images/back.gif);**
3. **background-repeat:** - Atribut ini digunakan untuk menyatakan suatu background yang berbentuk images akan diulang atau tidak, bila diulang maka diisi dengan **repeat-x**;, bila tidak diulang diisi dengan **no-repeat**;
4. **background-position:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan lokasi suatu background yang berbentuk images akan diletakan pada area yang ditentukan. contoh : **background-position: center**; , akan menempatkan background pada posisi ditengah-tengah bidang.

## I . Atribut CSS untuk penanganan tabel

1. **border-right:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna border bagian kanan dari tabel.
2. **border-top:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna border bagian atas dari tabel.



3. **border-left:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna border bagian kiri dari tabel.
4. **border-bottom:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan warna border bagian bawah dari tabel.
5. **padding-right:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak padding sebelah kanan dari tabel. Satuan nya dinyatakan dengan pixel, contoh ( 1px; , 5px; ).
6. **padding-left:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak padding sebelah kiri dari tabel. Satuan nya dinyatakan dengan pixel, contoh ( 1px; , 5px; ).
7. **padding-bottom:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak padding bawah dari tabel. Satuan nya dinyatakan dengan pixel, contoh ( 1px; , 5px; ).
8. **padding-top:** - Atribut ini digunakan untuk menentukan besarnya jarak padding atas dari tabel. Satuan nya dinyatakan dengan pixel, contoh ( 1px; , 5px; ).

Sebenarnya masih banyak atribut-atribut dari script CSS yang belum saya tuliskan disini. Saya memberi tugas pada Anda untuk mencarinya dari sumber yang lain agar Anda menjadi kreatif dan Aktif dalam mempelajari script CSS ini. Bila Anda mendapatkan suatu konfigurasi dan atribut lain yang dapat menambah pengetahuan Anda pada script CSS ini, tolonglah berbagi dengan rekan-rekan yang lain nya melalui forum yang kami sediakan yaitu : [SSC FORUM](#).

Sampai disini dahulu pembahasan TUTORIAL DASAR-DASAR DESIGN WEB ini saya uraikan, Saya berharap mudah-mudahan tutorial ini dapat bermanfaat untuk Anda yang sedang atau yang akan mempelajari Design Web. Kelanjutan Tutorial ini adalah TUTORIAL DASAR PEMROGRAMAN JAVASCRIPT, yang Insya ALLAH bila sudah mendapatkan restu dari SURYA PUTRA TEKNOKINDO (Suryatekno) sebagai pengasuh situs ini, akan di Publishkan secara bertahap. Tunggu Saja waktu tayang nya yah...! 😊, BTW Saya sudah lelah nih...😓, ingin Istirahat dulu serta ingin bertemu dinda yang mungkin dia sudah bosan lihat saya berkutat di depan Komputer sambil tertawa sendiri, Mmmmmmmuuuuuuuuah..!, Sun hangat buat Dinda yang mungkin kebetulan lihat tutorial ini.. 🍀

Eiit..!, tunggu dulu trus bagaimana nasib sang Designer kita selanjutnya..?, Hehehehehe.. 😊, Designer kita ini nantinya akan tetap menjadi aktor pada tutorial lanjutan nya. Tunggu saja kelanjutan ceritanya.., Oh yah.., Saya mohon maaf bila Ada yang merasa tersinggung atau tidak senang dengan aktor yang saya pakai dalam tutorial ini. Cerita, Lokasi, dan Nama pada cerita tutorial ini hanya FIKTIF belaka, saya sajikan cerita tersebut agar Anda tidak jenuh dalam mengikuti tutorial ini yang boleh dikatakan cukup membosankan. Bila Ada kritik atau saran silahkan utarakan pada forum SSC.

Bandung dan Jakarta, Agustus, September dan Oktober 2006.

Salam dari Saya,

Komarudin Surya.

Cheeeeeerrrrrrrrrrrrr...!!! 🍀🙌

