

# MODUL 1

## PENGENALAN WEB DAN TEKS EDITOR

### A. TUJUAN

- a. Mahasiswa mengenali apa itu web dan cara kerjanya
- b. Mahasiswa mampu menginstall software / perangkat lunak untuk desain web
- c. Mahasiswa mampu menulis kode elemen dasar web

### B. ALOKASI WAKTU 2 x 50 menit

### C. DASAR TEORI

#### 1. Web dan Turunannya

##### a. WWW (World Wide Web)



Merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama-sama. WWW merupakan salah satu dari sekian banyak cara bagaimana sebuah informasi dapat mengalir melalui internet.

##### b. Web

Fasilitas hypertext yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan multimedia lainnya, di mana di antara data-data tersebut saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk memudahkan dalam membaca data tersebut diperlukan sebuah web browser seperti Internet Explorer, Netscape, Opera, maupun Mozilla Firefox.

### c. Website

Website adalah sebuah lokasi atau ruang yang spesifik di web di mana konten tertentu ditempatkan dan diatur. Ini adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung yang mencakup teks, gambar, video, dan elemen lainnya. Website memiliki alamat URL (Uniform Resource Locator) yang unik yang digunakan untuk mengaksesnya. Website dapat memiliki tujuan yang beragam, seperti memberikan informasi, menjual produk atau layanan, berbagi konten, atau menghibur pengunjung. Diibaratkan web site ini seperti buku yang berisi topik tertentu.

**Web Pages (halaman web) :** merupakan sebuah halaman khusus dari situs web tertentu. Diibaratkan halaman web ini seperti halaman khusus dari buku.

**Homepage :** merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs web.

### d. Web Design

Web design mengacu pada proses merancang dan menciptakan tampilan visual serta tata letak halaman web. Di dalamnya termasuk melibatkan penggunaan elemen desain grafis, tipografi, warna, gambar, ikon, dan tata letak secara keseluruhan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan fungsional bagi pengguna yang mengunjungi sebuah situs web. Tujuan utama dari web design adalah menciptakan tampilan yang estetis dan efektif yang tidak hanya memikat mata, tetapi juga membantu pengguna menjelajahi konten dengan mudah.



## 2. Profesi yang berhubungan dengan situs web

- a. Web Designer
- b. Web Frontend Developer
- c. Web Backend Developer
- d. Web Administrator
- e. Web Tester

## 3. Penggunaan Web

Dewasa ini Situs web banyak diperlukan untuk berbagai kepentingan berkaitan dengan penyampaian informasi, mulai dari perusahaan besar/ kecil, lembaga pemerintah, pendidikan, dunia hiburan dsb. Situs web juga terbukti menjadi media informasi yang diminati karena sifatnya yang menarik, interaktif, jangkauannya global dan informasinya up to date.

Ada banyak macam penggunaan untuk situs web, tergantung pada tujuan atau keperluan spesifik yang ingin dicapai. Berikut adalah beberapa contoh umum dari berbagai macam penggunaan situs web:

1. **Informasi dan Pengetahuan:** Banyak situs web digunakan untuk menyediakan informasi dan pengetahuan kepada pengguna. Ini termasuk situs web berita, ensiklopedia online, blog, dan situs web akademis.
2. **E-Commerce (Perdagangan Elektronik):** Situs web e-commerce memungkinkan penjualan dan pembelian produk atau layanan secara online. Contoh populer termasuk situs web toko online, pasar online, dan platform lelang.
3. **Sosial Media:** Platform sosial media memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan teman, keluarga, dan komunitas. Contoh termasuk Facebook, Twitter, Instagram, dan LinkedIn.
4. **Hiburan:** Situs web hiburan menawarkan konten yang dibuat untuk tujuan menghibur pengguna. Ini termasuk situs web streaming video, musik, permainan online, dan komik web.
5. **Pendidikan dan Pembelajaran:** Situs web pendidikan menyediakan konten pembelajaran dan materi edukatif. Ini bisa berupa kursus online, platform e-learning, atau sumber daya belajar online.

6. **Pemerintahan dan Layanan Publik:** Situs web pemerintah dan lembaga publik menyediakan informasi tentang layanan publik, regulasi, berita pemerintah, dan lain-lain. Ini dapat mencakup situs web pemerintah kota, negara, dan pemerintahan nasional.
7. **Bisnis dan Perusahaan:** Situs web bisnis dan perusahaan digunakan untuk mempromosikan bisnis, produk, atau layanan, serta memberikan informasi tentang kontak, lokasi, dan latar belakang perusahaan.
8. **Blog dan Konten Pribadi:** Situs web blog memungkinkan individu atau kelompok untuk berbagi pemikiran, pkitangan, dan pengalaman mereka. Ini bisa menjadi platform untuk menulis tentang topik tertentu atau menjaga catatan pribadi.
9. **Travel dan Pariwisata:** Situs web dalam industri perjalanan dan pariwisata memberikan informasi tentang destinasi, akomodasi, aktivitas, dan tawaran wisata.
10. **Portal Pekerjaan:** Situs web portal pekerjaan memungkinkan pencari kerja untuk mencari lowongan pekerjaan dan mengajukan lamaran, sementara juga memberi perusahaan tempat untuk mempublikasikan lowongan pekerjaan.
11. **Situs Web Nirlaba dan Amal:** Organisasi nirlaba dan amal menggunakan situs web untuk mengumpulkan dana, mempromosikan penyebab, dan berbagi informasi tentang program mereka.
12. **Forum dan Komunitas Online:** Situs web forum dan komunitas online menyediakan tempat bagi pengguna untuk berdiskusi, berbagi minat yang sama, dan mencari bantuan dari sesama pengguna.
13. **Layanan Kesehatan dan Konsultasi:** Situs web layanan kesehatan dan konsultasi memberikan informasi medis, saran, dan dukungan kepada pengguna yang mencari nasihat tentang kesehatan dan kesejahteraan.
14. **Situs Web Pribadi dan Portofolio:** Individu dapat menggunakan situs web untuk membangun portofolio online, memamerkan karya seni, proyek pribadi, dan informasi pribadi.
15. **Budaya dan Seni:** Situs web budaya dan seni dapat berisi informasi tentang seni rupa, musik, sastra, dan acara budaya lainnya.

#### **4. Skill yang harus dikuasai oleh seorang Web Designer**

##### **4.1. Penguasaan cita rasa seni**

- a. Web designer harus mampu menciptakan keindahan di dalam halaman web, sehingga pengguna mudah tertarik untuk membaca dan memahami informasi yang ada.
- b. Web desainer mampu memilih warna yang baik dan memadukannya dengan warna lain, sehingga tercipta perpaduan warna yang serasi namun tidak terkesan menyolok.
- c. Web desainer mampu membuat bentuk atau sketsa yang baik dari bentuk dasar halaman web.
- d. Web designer harus mampu menggabungkan imajinasi atau ide orisinil dengan ide dari pihak klien yang memesan desain, sehingga halaman web memberikan nilai tambah bagi pihak klien.
- e. Web designer mampu menempatkan komponen multimedia pada bagian-bagian tertentu, sehingga halaman web menjadi lebih menarik.

##### **4.2. Penguasaan tool pendukung perancangan web**

- a. Mampu menggunakan program aplikasi untuk mengatur layout web, seperti ; Wix, Adobe Dreamweaver, Weebly, Bluefish dsb.
- b. Mampu menggunakan program aplikasi untuk membuat animasi web, seperti ; Adobe Flash, Adobe Animate, dsb.
- c. Mampu menggunakan program aplikasi untuk membuat desain grafis, seperti ; Adobe Photoshop, AutoCad, Corel Draw, Adobe Illustrator, Free Hand, dsb.
- d. Mampu menggunakan program aplikasi untuk mengolah suara.

##### **4.3. Penguasaan teknik membuat interface web**

- a. Seorang Web designer harus memiliki wawasan dalam bidang IMK (Interaksi Manusia dan Komputer), sehingga dapat membuat desain web yang user friendly.
- b. Seorang Web designer harus memahami setiap komponen-komponen dasar pembentuk situs web, seperti bahasa HTML, penggunaan image, multimedia

## **5. Prinsip-Prinsip Web desain**

### **5.1. Situs web dibuat untuk pengguna**

- a. Seorang web designer harus mem-fokuskan desainnya pada kepentingan pengguna.
- b. Harus mempertimbangkan karakter pengguna, baik dari latar belakang, budaya, pendidikan dan kepentingan yang berbeda.
- c. Pengunjung yang umum dan beragam.

### **5.2. Utility dan Usability**

- a. Utility adalah kegunaan atau fungsionalitas web.
- b. Usability adalah sifat situs web yang mendukung kemampuan pengguna dalam memanipulasi situs web, sehingga pengguna memperoleh apa yang diperlukan.
- c. Situs web yang dibuat harus mempertimbangkan kedua aspek ini untuk mencapai tujuan dari pembuatan situs web.

### **5.3. Correctness**

- a. Tidak ada kesalahan dalam penulisan script HTML.
- b. Gambar-gambar yang ditampilkan sesuai yang diharapkan.
- c. Elemen-elemen yang interaktif (Javascript, CGI dll) dapat berfungsi dengan benar.
- d. Tidak ada kesalahan dalam sistem navigasi (link yang kosong atau broken link)

### **5.4. Batasan Media internet dan web Browser**

- a. Rancangan situs web dibuat tidak hanya mendukung satu jenis browser saja.
- b. Mempertimbangkan setting browser pengguna, sehingga halaman web dapat tampil dengan lebih maksimal.
- c. Buatlah situs web dengan teknologi yang compatible dan dapat didownload oleh sebagian besar pengguna, sehingga bisa diterima oleh lebih banyak pengguna.  
Bandwidth
- d. Membuat halaman yang dapat di-load browser secara cepat.
- e. Beberapa tag-tag HTML (khususnya image dan table) ada atribut yang akan membantu browser untuk menampilkan halaman web walaupun belum seluruh halaman di-load secara lengkap dari web server.
- f. Menggunakan format citra yang efisien

### 5.5. Situs harus memperhatikan aspek GUI

- Harus menggunakan prinsip-prinsip yang telah dikenal oleh pengguna. Baik dari sisi simbol, bahasa, warna, icon dsbnya. (UI)
- Harus mudah dipahami pada saat pertama kali pengguna mengunjungi situs web tersebut, sehingga pengguna akan merasa enjoy untuk mengunjungi halaman web tersebut. (UX)

### 5.6. Struktur Link dan Navigasi

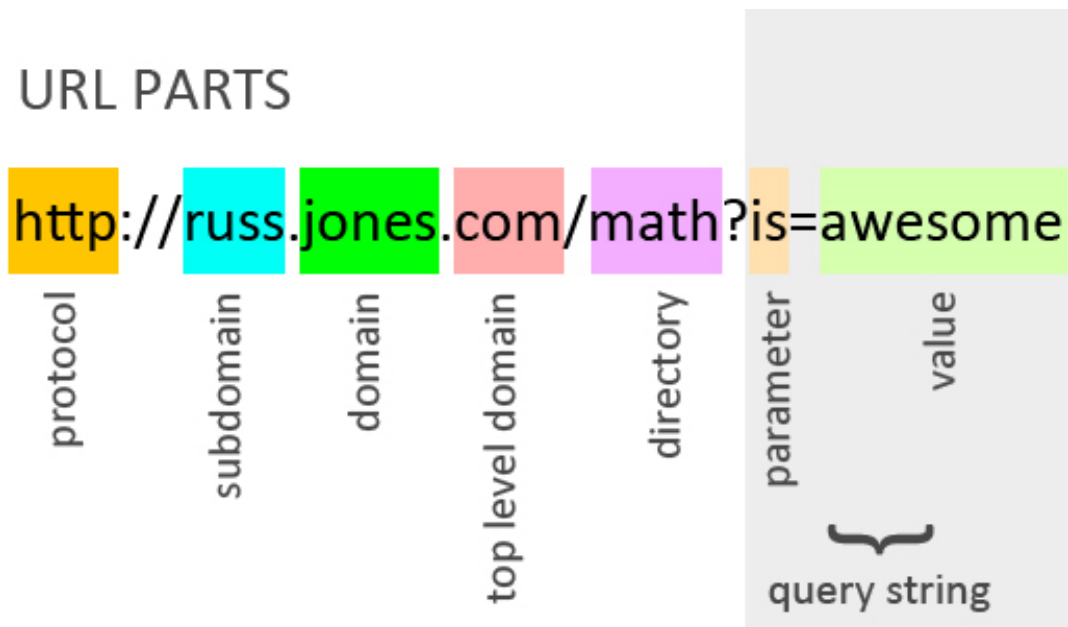
### 5.7. Alat bantu

### 5.8. Kombinasi tampilan, isi, teknologi, kegunaan dan tujuan

## 6. Unsur-Unsur Website

### 6.1. Domain name

Domain name atau biasa disebut nama domain adalah alamat permanen situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs atau dengan kata lain domainname adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah yang umum digunakan adalah URL (Uniform Resource Locator). Contoh sebuah URL adalah <http://www.yahoo.com>--dapat juga tanpa www—



a. Generic Domains (.com .edu .gov .mil .org)

Merupakan domain name yang berakhiran dengan .Com .Net .Org .Edu .Mil atau .Gov. Jenis domain ini sering juga disebut top level domain dan domain ini tidak berafiliasi berdasarkan negara, sehingga siapapun dapat mendaftar. .com : merupakan top level domain yang ditujukan untuk kebutuhan "commercial". .edu : merupakan domain yang ditujukan untuk kebutuhan dunia pendidikan (education) .gov : merupakan domain untuk pemerintahan (government) .mil : merupakan domain untuk kebutuhan angkatan bersenjata (military) .org : domain untuk organisasi atau lembaga non profit(Organization)

b. Country-Specific Domains (.co.id .ac.id sch.id .co.my)

Yaitu domain yang berkaitan dengan dua huruf ekstensi, dan sering juga disebut second level domain, seperti .id(Indonesia), .au(Australia), .jp(Jepang) dan lain lain. Domain ini dioperasikan dan di daftarkan dimasing negara. Di Indonesia, domain -domain ini berakhiran, .co.id, .ac.id, .go.id, .mil.id, .or.id, dan pada akhir-akhir ini ditambah dengan war.net.id, .mil.id, dan web.id. Penggunaan dari masing-masing akhiran tersebut berbeda tergantung pengguna dan penggunaannya, antara lain

- co.id : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah .ac.id
- Untuk Lembaga Pendidikan .go.id : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia .mil.id •Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia .or.id
- Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori "ac.id", "co.id", "go.id", "mil.id" dan lain .war.net.id
- Untuk industri internet di Indonesia .sch.id : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU.
- web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di Worl Wide Web.



## 6.2. Hosting



Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam situs. Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB(Mega Byte) atau GB(Giga Byte). Lama penyewaan hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

### 6.3. Bahasa Pemrograman untuk Web



Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan script lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Scripts CSS, JS bersifat opsional tapi sangat disarankan untuk membuat tampilan web Kita menjadi lebih baik.

Adapun pada sisi server / backend, Kita akan mengenal paling tidak dua bahasa, yakni SQL untuk database dan PHP untuk pengolahan data.



Bagi para pengelola website yang bersifat blog, model CMS (Content Management System) lebih banyak dimanfaatkan. Beberapa diantaranya adalah Wordpress, drupal dan Joomla.



#### **6.4. Desain Web**

Setelah melakukan penyewaan domain dan hosting serta penguasaan scripts, unsur situs yang paling penting dan utama adalah desain. Desain web sangat menentukan kualitas dan keindahan situs. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah web site. Untuk membuat situs biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa web designer. Saat ini sangat banyak jasa web designer, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer.

#### **6.5. Publikasi**

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui search engine-search engine (mesin pencari, spt : Yahoo, Google, Search Indonesia, dsb) Cara publikasi di search engine ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di search engine terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke search engine dan dikenal oleh pengunjung.

## **6.6 Pemeliharaan Web Site atau Situs**

Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung. Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik saja tergantung kebutuhan (tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik biasanya untuk situs pribadi, penjualan/e-commerce, dan lain sebagainya.

## **7. Text Editor**

Text Editor adalah suatu software aplikasi atau suatu program komputer yang memungkinkan kalian sebagai pengguna untuk membuat, mengubah atau mengedit file teks yang ada berupa text biasa. Text editor ini sebenarnya bisa digunakan untuk membuat program komputer dan mengedit source code dari bahasa pemrograman. Selain itu, text editor juga bisa dimanfaatkan untuk membuat halaman web atau template web design dan juga membuat aplikasi tertentu. Software aplikasi satu ini memang secara umum ditujukan untuk mempermudah aktivitas pemrograman.

Text Editor memiliki fitur-fitur sangat kecil dan sederhana. Namun ada juga beberapa text editor kini sudah menawarkan fungsi luas dan kompleks. Apa saja contohnya? Unix dan Linux adalah contohnya. Dalam sistem operasinya sudah tersedia Editor VI (atau varian), tapi banyak juga yang mencakup editor Emacs. Sementara sistem operasi dari Windows itu sendiri menyediakan Notepad sekitar. Walaupun sudah tersedia secara bawaan, banyak programmer lebih menyukai text editor lainnya yang memang fiturnya lebih lengkap.



## 7.1 Fitur Text Editor

### 1. Operasi *file*

Dilansir dari Texas A&M University, semua *text editor* mempunyai fitur untuk menyimpan dan membuka file yang tersedia. Sama halnya seperti Microsoft Word, fitur ini terletak di bagian kiri atas. Nantinya, saat Kita klik bagian “File” maka akan muncul beragam pilihan, mulai dari menyimpan, membuka file baru, dan lain-lain.

### 2. *Cut, copy and paste*

Masih sama seperti aplikasi pengolah kata, *text editor* juga dilengkapi fitur *cut and paste* atau potong dan salin yang membuat *programmer* jadi semakin mudah dalam penggunaannya. Cara penggunaannya pun sama, Kita tinggal mengklik teks yang ingin disalin, lalu klik CTRL+C dan tempel di *text editor* dengan menekan CTRL+V. Selain itu, Kita juga bisa melakukannya dengan *dragging*, yaitu menyeret *file* yang ada dengan menekan tombol klik di bagian kiri pada *mouse*.

### 3. *Customization*

Fitur lainnya dari *text editor* adalah kamu dapat melakukan *customize* atau penyesuaian sehingga nyaman untuk digunakan. Sebagai contoh, kamu bisa mengubah skema warna, teks, dan ukuran *font* yang sesuai dengan Kita. Ini tentu akan semakin memaksimalkan kinerja Kita dalam menulis atau membaca bahasa pemrograman.

### 4. *Find and replace*

*Text editor* juga menyediakan fitur yang memudahkan penggunaannya untuk mencari dan mengganti kata dengan hanya satu klik saja. Biasanya, dalam aplikasi pengolah kata Kita

tinggal mengklik CTRL+F, lalu tulis kata yang ingin diubah dan langsung diarahkan ke kata yang dituju. Hal tersebut juga dapat dilakukan di dalam *text editor*.

### 5. *Extensibility*

Fitur ini terbilang sangat memanjakan bagi para *programmer* atau siapa pun yang menggunakan *text editor*. Pasalnya, menurut [Learn to Code With Me](#), fitur ini menyediakan beberapa mekanisme *plugin* sehingga pemrogram dapat menyesuaikan editor dengan fitur tambahan tersebut.

## 7.2 Fungsi Text Editor

### 1. Menulis Kode Program

Text editor digunakan untuk membuat atau mengedit file salinan sederhana, misalnya daftar pekerjaan hari ini atau catatan singkat lainnya. Untuk programmer text editor juga dapat digunakan sebagai penulisan kode program.

### 2. Mengurutkan Data yang Ada

Pada umumnya mengurutkan data bagi programmer yaitu berkaitan dengan angka atau numerik, semacam mengurutkan angka dari yang terbesar hingga terkecil atau sebaliknya. Tetapi memang adakalanya Kita sebagai programmer juga ingin mengurutkan data teks sesuai keperluan pribadi dengan urutan khusus. Disinilah text editor tingkat advanced juga dapat berfungsi untuk mempermudah pekerjaan Kita.

### 3. Membandingkan Satu File dengan yang Lainnya

Fungsi text editor terakhir adalah membandingkan dua file. Misalkan Kita punya dua file yang sekilas tampaknya sama saja, namun terdapat perbedaan konten dari kedua file tersebut yang sulit untuk dilacak secara manual. Nah, dengan begitu Kita tentu perlu bantuan dari sebuah tool untuk membandingkan dan menunjukkan apa perbedaan dari kedua file tersebut. Ini juga merupakan peranan text editor.

## 7.3 Ragam Text Editor

### 1. Notepad ++



```
#include "adi_user_interface.h"

void markSquare(int x,
                int y,
                GLfloat red,
                GLfloat green,
                GLfloat blue,
                GLfloat alpha,
                GLfloat zIndex)
{
    glBegin(GL_QUADS);
    glColor4f(red, green, blue, alpha);
    glNormal3f(0, 0, 1);
    x = 1*x;
    int z = 1*z;
    glVertex3f((GLfloat)x-1, zIndex, (GLfloat)z+1);
    glVertex3f((GLfloat)x+1, zIndex, (GLfloat)z+1);
    glVertex3f((GLfloat)x+1, zIndex, (GLfloat)z-1);
    glVertex3f((GLfloat)x-1, zIndex, (GLfloat)z-1);
}
```

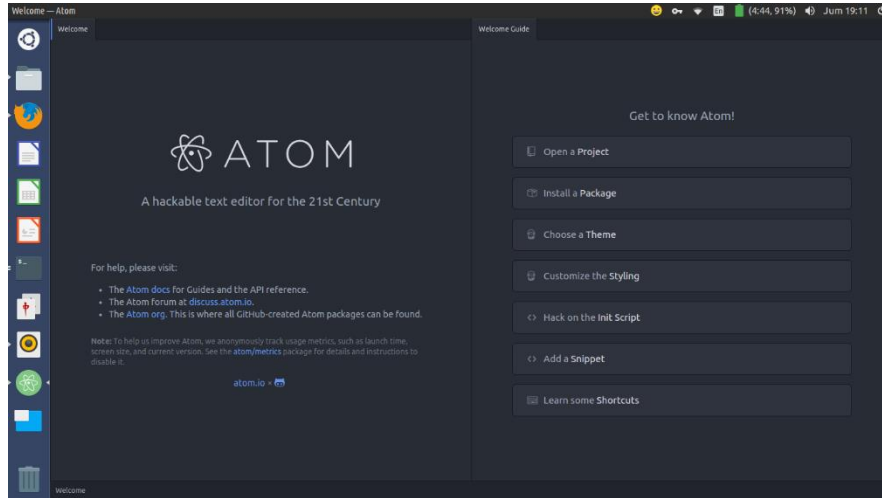
Notepad adalah editor asli bawaan dari windows/Microsoft. Bagi pengguna Operating System windows pasti sudah terbiasa melihat atau menggunakan aplikasi ini. Notepad++ mengadopsi kemudahan yang ada pada Notepad stkitar. Biasanya untuk pemula direkomendasikan menggunakan notepad ++ ini. memiliki fitur pewarnaan pada code-code tertentu sehingga akan sedikit memudahkan penggunaanya.

### 2. Sublime-Text



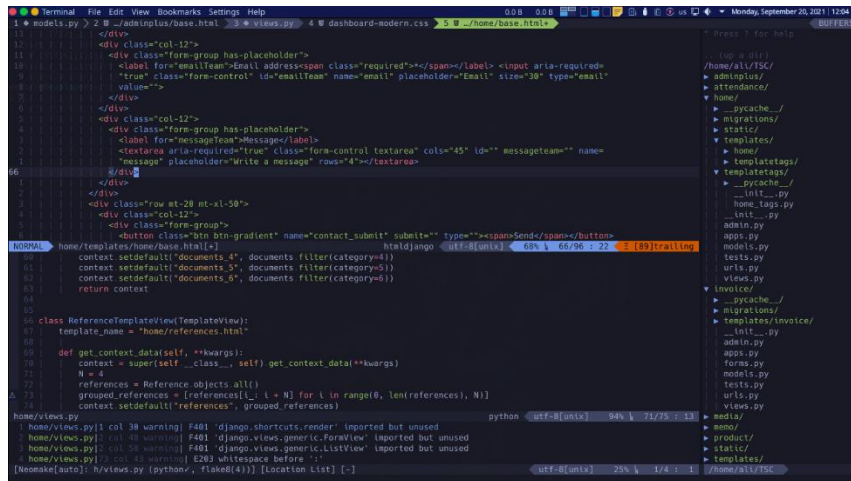
Sublime text adalah aplikasi editornya para programer web, mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrogramman didukung oleh sublime text ini. Sublime text memiliki banyak fitur untuk mempermudah penggunaanya seperti eye catching yaitu tampilan yang menarik dan juga merupakan aplikasi yang ringan.

### 3. Atom



Atom merupakan text editor open source tersedia untuk platform OS X, Linux, dan Windows. Atom ini dibuat oleh GitHub dan diklaim sebagai text editor yang bisa di-custom dengan mengubah file konfigurasinya. Atom ini mirip dengan Sublime Text, karena memang dibuat dengan menggunakan Sublime Text sebagai referensinya. Atom ini bersifat modular, jadi Kita bisa menginstal plugins tambahan.

### 4. Vim

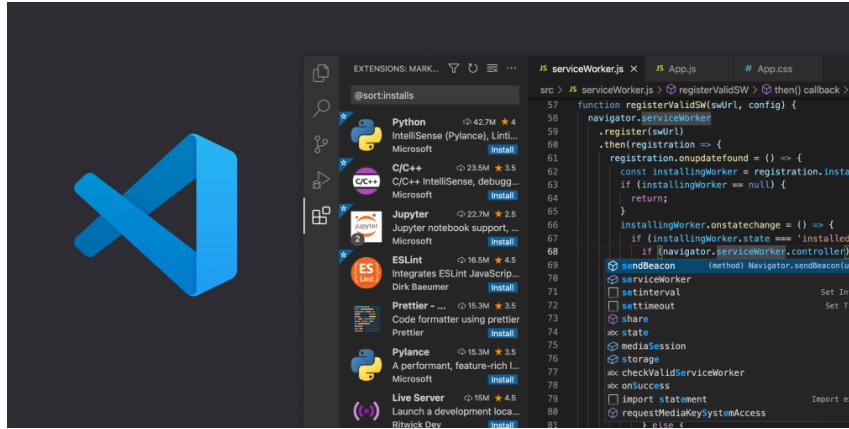


Vim atau Vi Improved adalah teks editor yang powerful. Aplikasi ini memungkinkan Kita untuk melakukan segala sesuatu hanya menggunakan keyboard dan berbekal shortcut. Dengan Vim kamu dapat mengubah teks yang ada di dalam dokumen, memindahkan,



menghapus baris, mengubah secara otomatis, dan masih banyak lagi tanpa harus menggunakan mouse.

## 5. Visual Studio Code



Visual Studio Code (VS Code) adalah sebuah teks editor multiplatform yang komplit dan hkiital buatan Microsoft. Selain tersedia untuk Windows, Visual Studio Code (VS Code) juga tersedia untuk versi Linux dan Mac. Teks editor mendukung banyak bahasa pemrograman seperti JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang di Visual Studio Code seperti C++, C#, Python, Go, Java, dll.

## D. LATIHAN

### a. Notepad++

1. Download notepad++ melalui link berikut <https://notepad-plus-plus.org/>
2. Pilih bahasa yang akan digunakan, kemudian klik OK



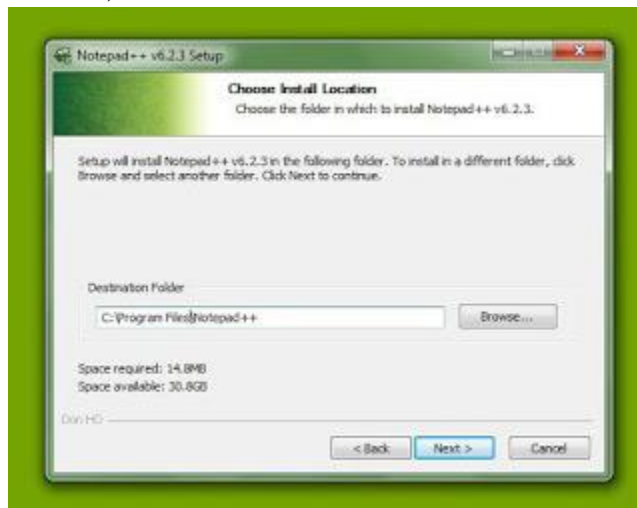
3. Setelah itu akan muncul panduan instalasi, kemudian klik next untuk melanjutkan



4. Kemudian akan muncul License Agreement, klik I Agree



5. Pilih lokasi penyimpanan file instalasi, untuk memilih lokasi klik tombol Browse, kemudian klik next



6. Terakhir pilih komponen atau fitur yang akan digunakan dengan cara memberi tanda checklist atau centang. Klik install dan tunggu proses install selesai.

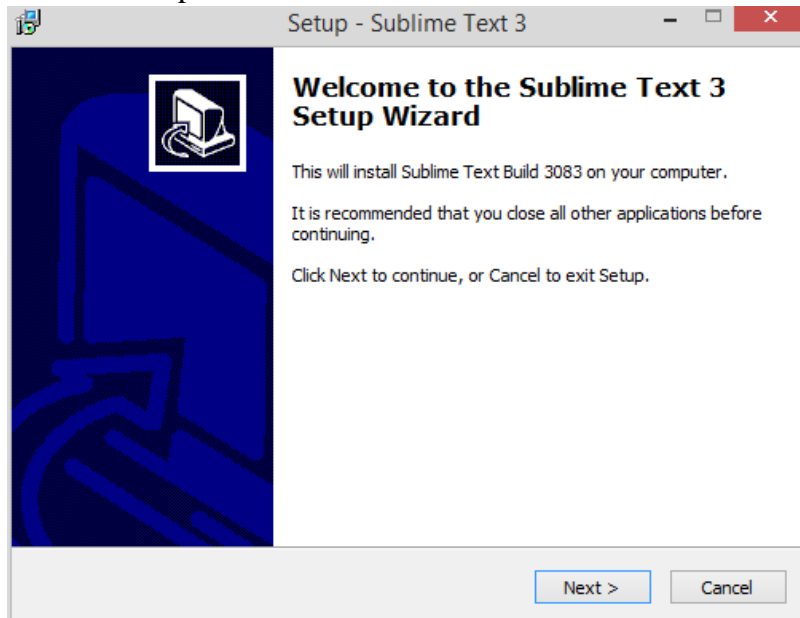


7. Setelah itu klik finish, maka Notepad++ sudah terinstal

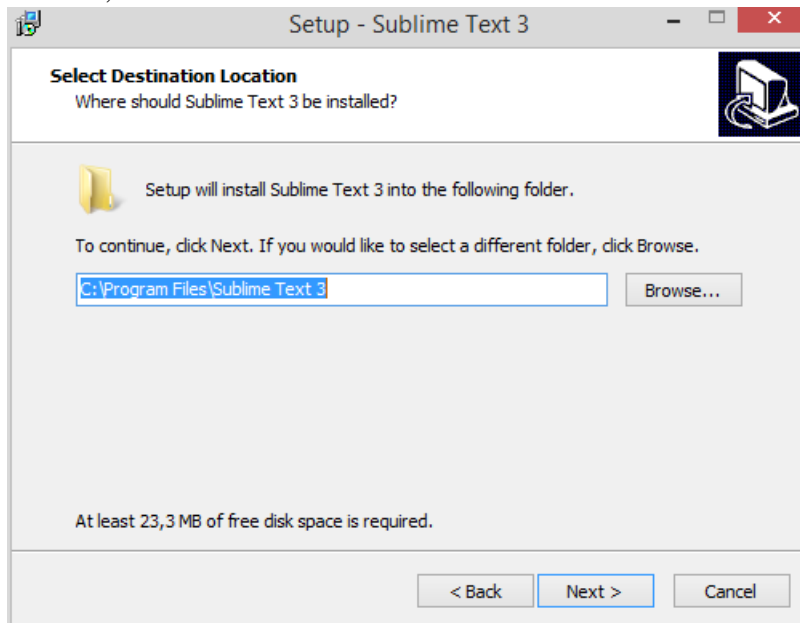


## b. Sublime

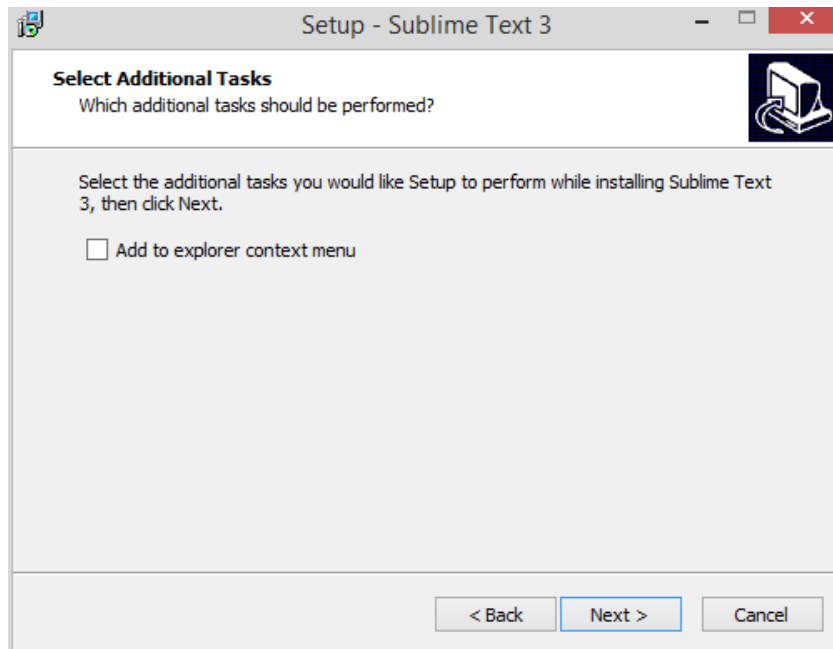
1. Download Sublime 3 melalui link berikut <https://www.sublimetext.com/3>
2. Jalankan setup dan klik next



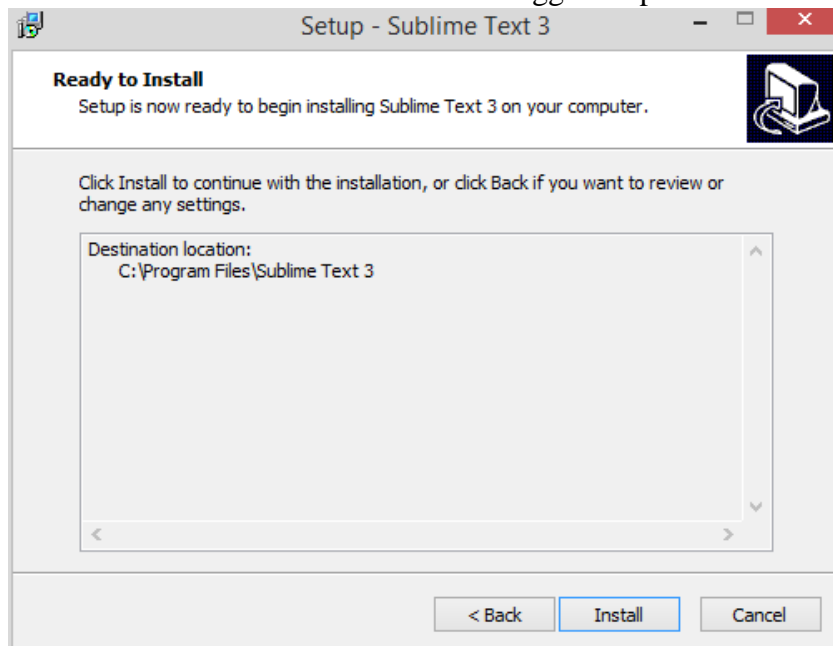
3. Pilih lokasi penyimpanan file instalasi, untuk memilih lokasi klik tombol Browse, kemudian klik next



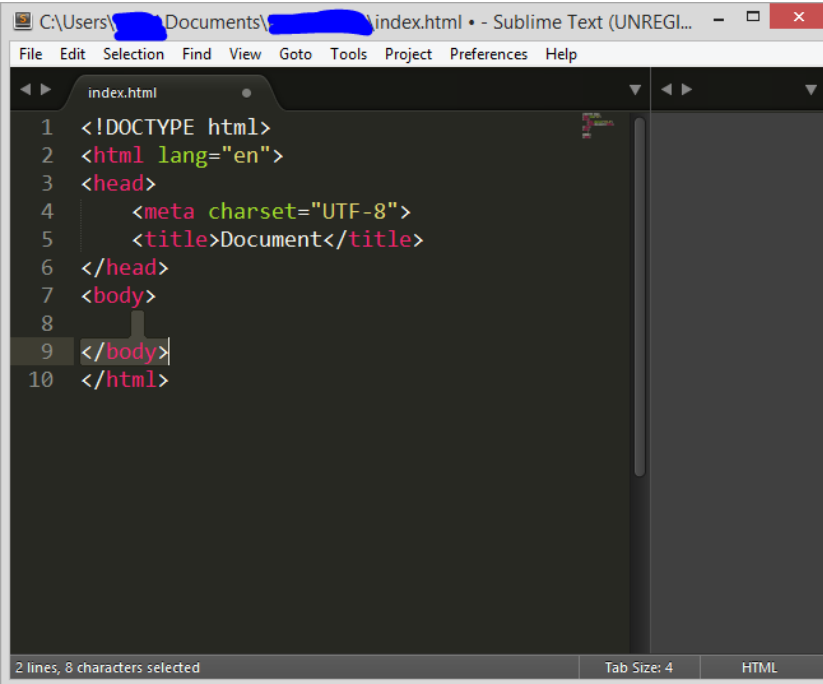
4. Centang “add to explorer context menu” jika menghendaki ada menu sublime pada context menu Windows. Lanjutkan klik next



5. Klik install untuk memulai instalasi. Tunggu sampai selesai



## 6. Tampilan Sublime

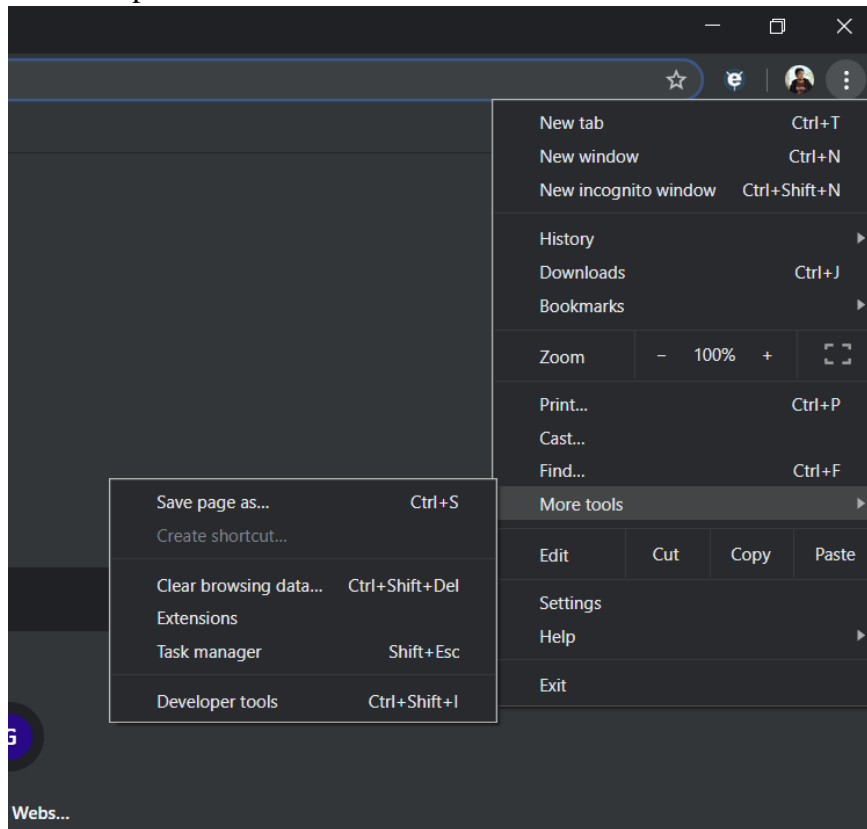


```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Document</title>
6 </head>
7 <body>
8
9 </body>
10 </html>
```

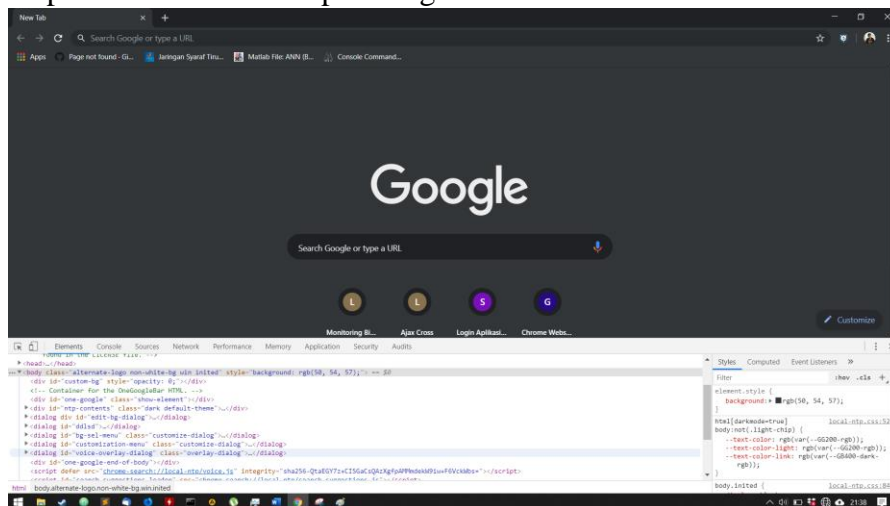
2 lines, 8 characters selected      Tab Size: 4      HTML

### c. Inspect Element

1. Inspect element adalah salah satu fitur dari web browser untuk melihat bagian kode di dalam sebuah tampilan halaman web. Dapat digunakan di chrome atau firefox.
2. Pada chrome, klik pada icon tiga titik di pojok kanan atas lalu pilih more tools → developer tools

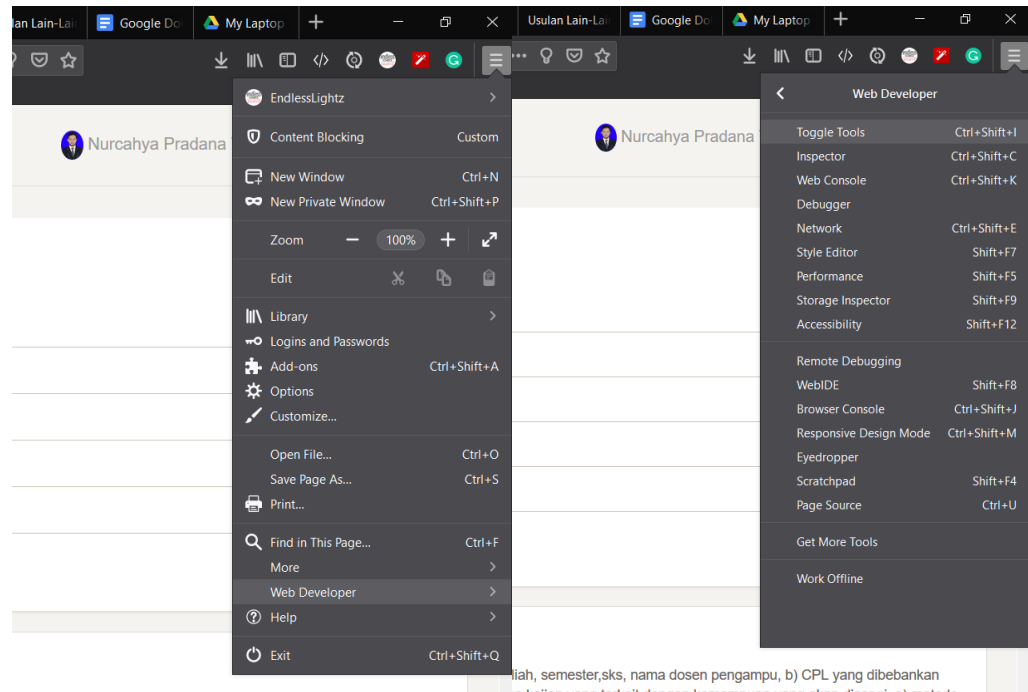


3. Inspect element muncul pada bagian bawah browser

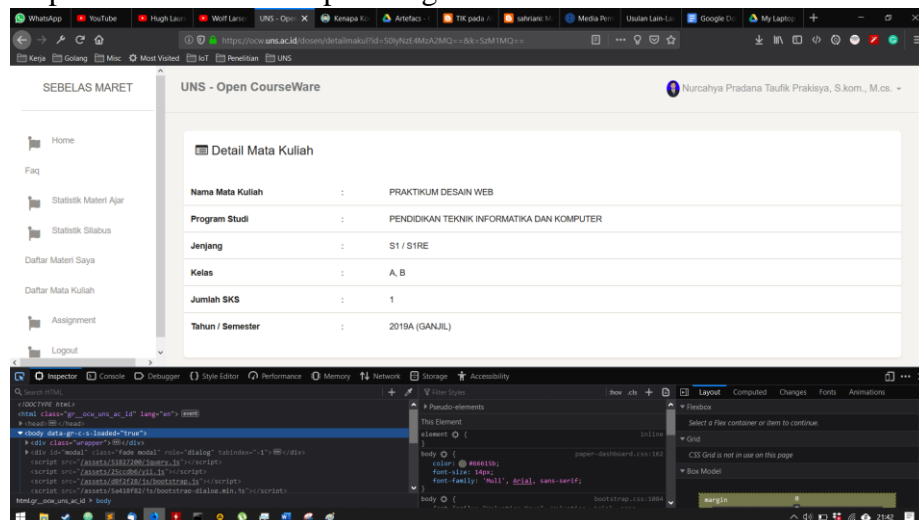




4. Pada firefox, klik pada icon tiga garis di pojok kanan atas lalu pilih more tools  
→ web developer → toogle tools



5. Inspect element muncul pada bagian bawah browser



6. Segala perubahan yang dilakukan pada element HTML di inspect element hanya bersifat sementara.