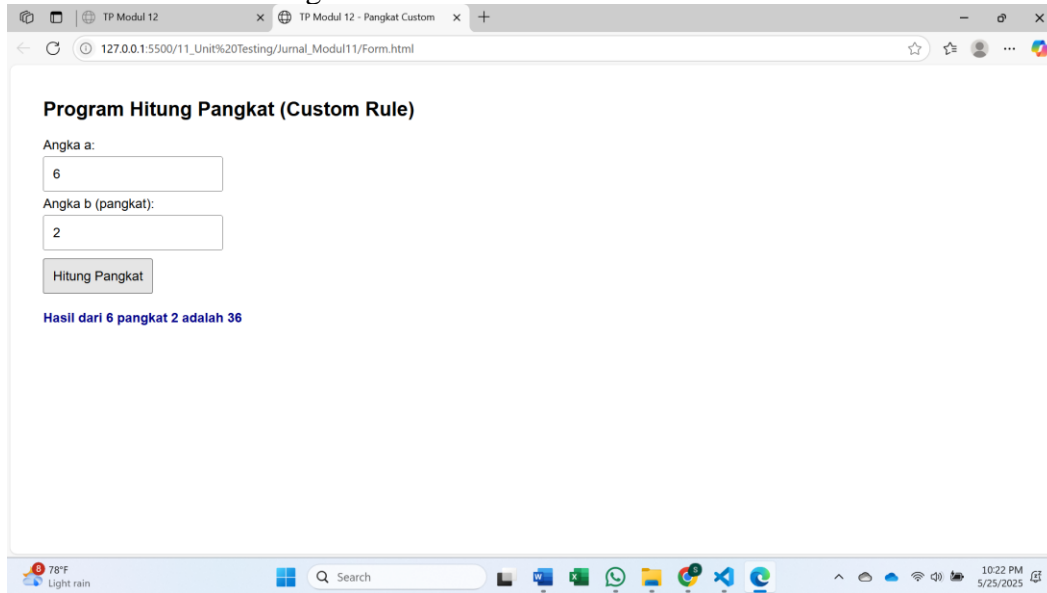


## TP11\_2311104002\_Shilfi Habibah\_SE0701

### I. Link github

[https://github.com/shilfihabibah/KPL\\_Shilfi-Habibah\\_2311104002\\_SE07-01/tree/master/11\\_Unit%20Testing](https://github.com/shilfihabibah/KPL_Shilfi-Habibah_2311104002_SE07-01/tree/master/11_Unit%20Testing)

### II. Screenshot hasil running



### III. Codingan

#### Form.html

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="id">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>TP Modul 12</title>
6   <style>
7     body {
8       font-family: Arial, sans-serif;
9       margin: 50px;
10    }
11    input, button {
12      padding: 8px;
13      font-size: 16px;
14    }
15    #output {
16      margin-top: 20px;
17      font-weight: bold;
18    }
19  </style>
20 </head>
21 <body>
22
23   <h2>Program Cari Tanda Bilangan</h2>
24
25   <input type="number" id="inputAngka" placeholder="Masukkan angka">
26   <button onclick="cekTanda()">Cek Tanda</button>
27
28   <p id="output"></p>
29
```

```

30 <script>
31   function CariTandaBilangan(a) {
32     if (a < 0) return "Negatif";
33     else if (a > 0) return "Positif";
34     else return "Nol";
35   }
36
37   function cekTanda() {
38     const input = document.getElementById("inputAngka").value;
39     const angka = parseInt(input);
40
41     if (isNaN(angka)) {
42       document.getElementById("output").textContent = "Masukkan angka yang valid!";
43     } else {
44       const hasil = CariTandaBilangan(angka);
45       document.getElementById("output").textContent = `Tanda: ${hasil}`;
46     }
47   }
48 </script>
49
50 </body>
51 </html>

```

1. Pengguna memasukkan sebuah angka ke dalam kolom input.
2. Saat tombol "Cek Tanda" diklik, program memproses input tersebut:
  - a) Jika input bukan angka, muncul pesan error.
  - b) Jika valid, program memeriksa nilai:
    - Jika kurang dari 0 → Negatif
    - Jika lebih dari 0 → Positif
    - Jika sama dengan 0 → Nol
3. Hasil pemeriksaan ditampilkan di halaman web.

Program ini juga dilengkapi dengan desain antarmuka dasar menggunakan HTML dan CSS, serta logika interaktif menggunakan JavaScript. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman pengguna yang sederhana namun fungsional dalam memahami tanda bilangan.

