**Variables**

Ketika menulis sebuah program, kita memberi tahu komputer cara memproses informasi seperti mencetak teks ke layar atau melakukan operasi perhitungan. Untuk lebih memudahkan penggunaan dan pemanggilan data ini maka kita bisa memanfaatkan variabel. Variabel bisa dibayangkan sebagai sebuah kotak atau wadah yang menyimpan nilai. Di dalam komputer variabel ini disimpan di dalam memori komputer. Setiap variabel memiliki nama yang dapat kita panggil dan gunakan.

Pada Dart kita mendefinisikan sebuah variabel dengan *keyword* var.

1. var greetings = 'Hello Dart!';

Perhatikan tanda sama dengan (=) di atas. Simbol tersebut dikenal dengan ***assignment operator***. Kode di atas berarti kita memasukkan nilai ‘Hello Dart!’ ke dalam sebuah kotak atau variabel yang bernama *greetings*. Proses *assignment* nilai ke variabel ini disebut inisialisasi.

Selanjutnya mari coba tampilkan nilai variabel ini ke konsol. Ubah kode fungsi main Anda menjadi seperti berikut:

1. void main() {
2. var greetings = 'Hello Dart!';
3. print(greetings);
4. }

Pada contoh kode di atas kita memasukkan data berupa teks ke dalam variabel. Lalu, bagaimana dengan data numerik atau berupa angka? Tentu saja bisa. Anda cukup menginisialisasi variabel dengan nilai angka.

1. var myAge = 20;
2. print(myAge);

Lalu bagaimana jika kita ingin membuat variabel namun tidak ingin langsung menginisialisasinya? Misalnya Anda ingin menunggu beberapa operasi selesai lalu menginisialisasinya ke dalam variabel.

Proses ini disebut dengan deklarasi variabel. Deklarasi variabel akan menyimpan nama dan ruang di dalam memori tanpa memberikan nilai. Anda dapat menginisialisasi nilai setelah deklarasi sesuai dengan kebutuhan Anda.

1. var myAge;
2. myAge = 20;
3. print(myAge);

Sekarang cobalah *comment* kode inisialisasi variabel di atas lalu jalankan programnya, apa yang terjadi?

Apakah konsol Anda menampilkan *null*? Setiap deklarasi variabel akan memberikan nilai *default* berupa *null*. Ini berarti variabel tersebut belum terinisialisasi atau bisa dibilang variabel Anda tidak memiliki nilai atau *null*.