

Objek JavaScript 3

I Objek String

- String adalah suatu objek yang merupakan kumpulan dari elemen karakter-karakter.
- Dalam Javascript string atau karakter harus diapit dengan tanda petik ganda(“) atau tanda petik tunggal(‘).
- Contoh pendeklarasian Objek String :

Nama = “Shafana Vevica”

Panjang = Nama.length; // Panjang akan berisi 14

- Length adalah property yang sering digunakan dalam objek string yang digunakan Untuk mengetahui banyaknya karakter dalam suatu string.
- Objek String juga memiliki method yang dapat digunakan untuk memanipulasi string tersebut.
- Adapun Method yang dapat digunakan meliputi :

Objek JavaScript 3

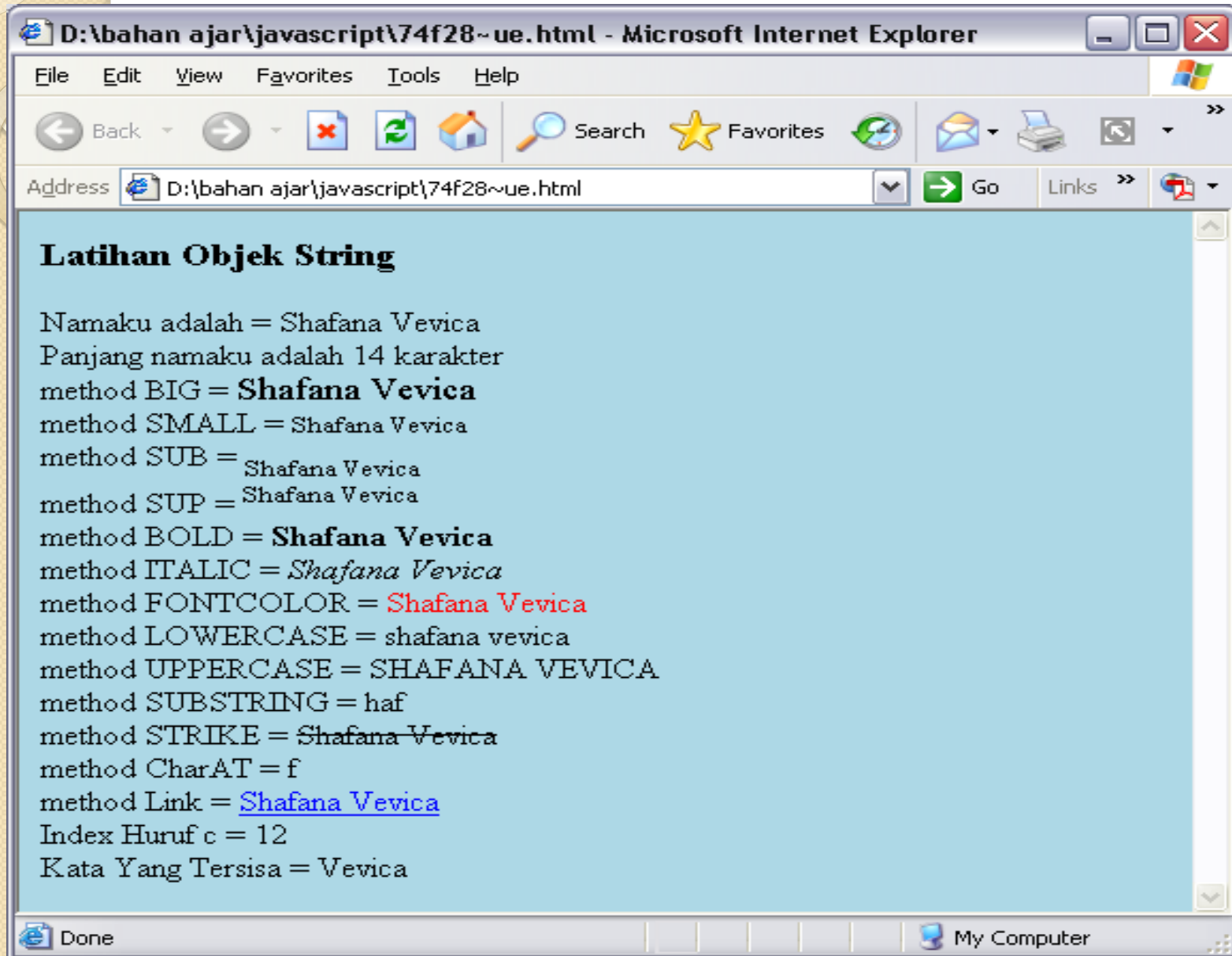
| Method | Fungsi |
|--------------------|--|
| big() | Tercetak lebih besar |
| blink() | Efek berkedip aktif pada browser Netscape |
| bold() | Tercetak tebal |
| charAt(n) | Mengambil karakter ke -n dari string. Index string dimulai dari 0 |
| fixed() | Tercetak fixed-pitch |
| fontcolor('warna') | Tercetak sesuai warna yang didefinisikan |
| indexOf('char') | Mengambil nilai indeks dari suatu karakter |
| italic() | Tercetak miring |
| link('url') | Menjadikan string hyperlink |
| small() | Tercetak lebih kecil |
| strike() | Tercetak dengan coretan |
| sub() | Tercetak subscript |
| substring(a,b) | Mengambil karakter dari posisi a sampai b-1 |
| sup() | Tercetak superscript |
| toLowerCase() | Tercetak huruf kecil |
| toUpperCase() | Tercetak huruf besar |
| split("") | Menjadikan string diuraikan/dipisahkan berdasarkan tanda (""). Hasil dari split akan dihasilkan sebuah array dengan indeks 0 untuk string ke 1 dan seterusnya. |

Objek JavaScript 3

• Contoh Program JavaScript

- `<HTML><BODY BGCOLOR="lightblue">` `<H3>Latihan Objek String</H3>`
- `<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">nama ="Shafana Vevica";`
- `panjang=nama.length;n=nama.substring(1,4);`
- `besar=nama.toUpperCase()namakulink=nama.link('shafa.html');`
- `document.writeln('Namaku adalah = '+ nama +'
');`
- `document.writeln('Panjang namaku adalah '+ panjang + ' karakter
');`
- `document.writeln('method BIG = '+ nama.big() +'
');`
- `document.writeln('method SMALL = '+ nama.small() +'
');`
- `document.writeln('method SUB = '+ nama.sub() +'
');`
- `document.writeln('method SUP = '+ nama.sup() +'
');`
- `document.writeln('method BOLD = '+ nama.bold() +'
');`
- `document.writeln('method ITALIC = '+ nama.italics() +'
');`
- `document.writeln('method FONTCOLOR = '+ nama.fontcolor('red') +'
');`
- `document.writeln('method LOWERCASE = '+nama.toLowerCase() +'
');`
- `document.writeln('method UPPERCASE = '+ besar +'
');`
- `document.writeln('method SUBSTRING = '+ n +'
');`
- `document.writeln('method STRIKE = '+ nama.strike() +'
');`
- `document.writeln('method CharAT = '+ nama.charAt(3) +'
');`
- `document.writeln('method Link = '+ namakulink +'
');`
- `document.writeln('Index Huruf c = '+ nama.indexOf("c") +'
');`
- `awal=nama.indexOf('V');akhir=nama.length;`
- `document.writeln('Kata Yang Tersisa = '+ nama.substring(awal,akhir) +'
');`
- `</SCRIPT></BODY></HTML>`

Objek JavaScript 3



D:\bahan ajar\javascript\74f28~ue.html - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites

Address D:\bahan ajar\javascript\74f28~ue.html Go Links

Latihan Objek String

Namaku adalah = Shafana Vevica
Panjang namaku adalah 14 karakter
method BIG = **Shafana Vevica**
method SMALL = Shafana Vevica
method SUB = Shafana Vevica
method SUP = Shafana Vevica
method BOLD = **Shafana Vevica**
method ITALIC = *Shafana Vevica*
method FONTCOLOR = **Shafana Vevica**
method LOWERCASE = shafana vevica
method UPPERCASE = SHAFANA VEVICA
method SUBSTRING = haf
method STRIKE = ~~Shafana Vevica~~
method CharAT = f
method Link = [Shafana Vevica](#)
Index Huruf c = 12
Kata Yang Tersisa = Vevica

Done My Computer

Objek JavaScript 3

2 Objek Document

- Objek ini digunakan untuk mengakses informasi mengenai dokumen HTML, tampilan output dan memanipulasinya.
- Property dari objek document meliputi :

Objek JavaScript 3

| Property | Fungsi |
|--------------------|---|
| bgColor | Memberikan warna latar belakang |
| fgColor | Memberikan warna foreground atau warna huruf |
| link[] | Mengakses objek anchor/link(dapat digunakan nama objek anchor/link) |
| linkColor=warna | Memberikan warna link |
| alinkColor=warna | Memberikan warna pada active link |
| vlinkColor=warna | Memberikan warna pada visited link |
| title=judul window | Memberikan judul/title window |
| image[] | Mengakses objek image(dapat digunakan nama objek anchor/link) |
| forms[] | Mengakses objek form(dapat digunakan nama objek form) |

Objek JavaScript 3

- Method dari objek document meliputi :

| Method | Fungsi |
|-----------------|---|
| open() | Menciptakan/membuka document HTML |
| close() | Mengakhiri document HTML |
| write(output) | Memberikan output ke browser |
| writeln(output) | Memberikan output ke browser dengan menyertakan perpindahan baris |

Objek JavaScript 3

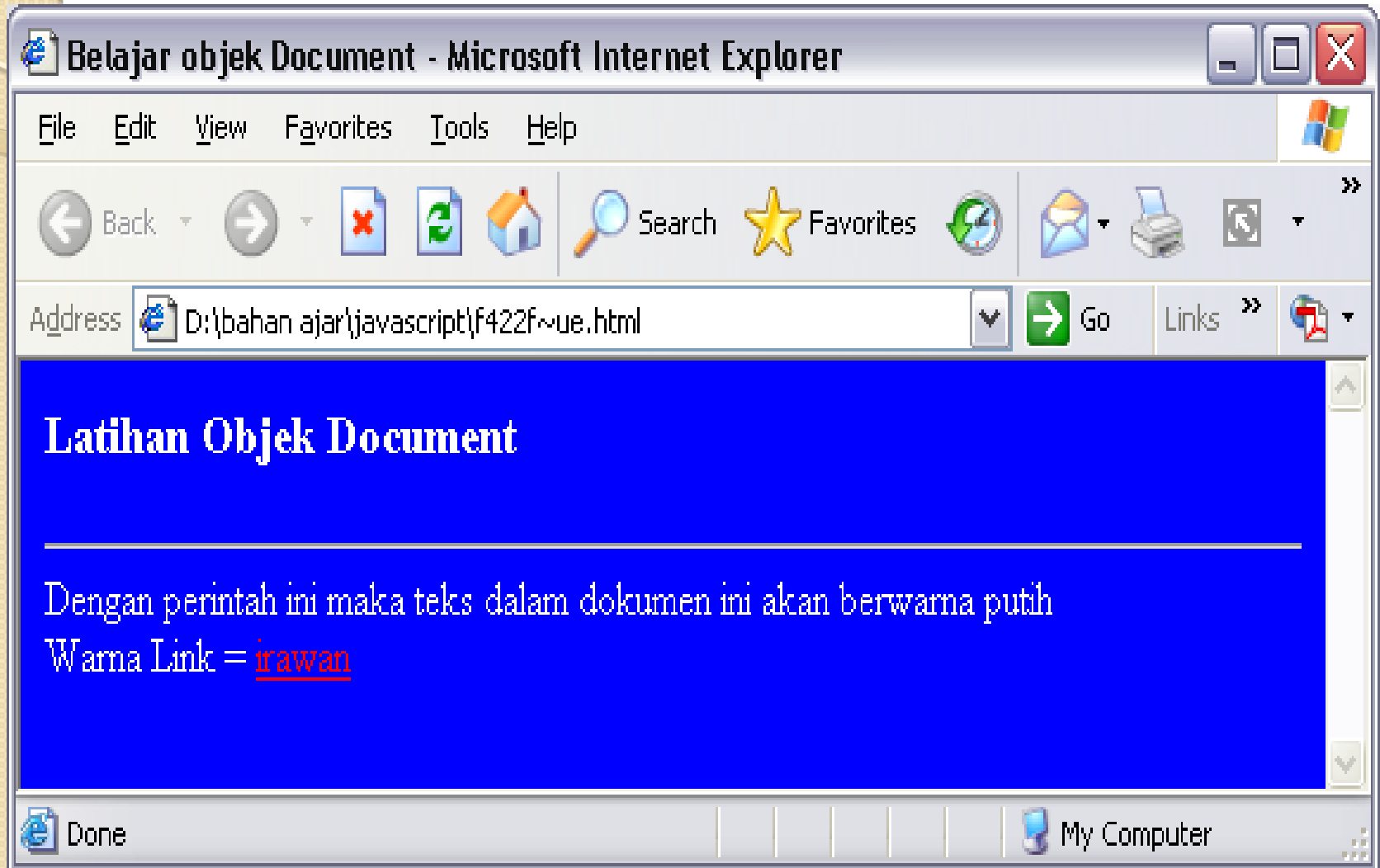
- Khusus untuk output ke browser ada beberapa hal yang perlu diperhatikan :
- Diisi dengan string(“) atau (‘)
- Dapat diberikan tag HTML
- Dapat digunakan untuk menampilkan isi dari variable
- Terdapat karakter spesial :
 - \b = untuk backspace
 - \f = untuk form feed
 - \n = untuk baris baru
 - \r = untuk carriage return
 - \t = untuk tab

Objek JavaScript 3

- **Contoh Program JavaScript:**
- `<HTML><BODY><H3>Latihan Objek Document</H3>`
- `<hr>` Dengan perintah ini maka teks dalam dokumen ini akan berwarna putih `
`
- `<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">nama="irawan";`
`document.bgColor="blue";document.fgColor="white";`
- `document.title="Belajar objek Document";`
- `document.linkColor="red";`
- `document.vlinkColor="green";document.alinkColor="white";`
- `namakulink=nama.link('ir.html');`
- `document.writeln('Warna Link = '+ namakulink +'
');`
- `</SCRIPT></BODY></HTML>`

Objek JavaScript 3

- Tampilannya Sebagai berikut:



Objek JavaScript 3

3. Objek Window

- Objek window merupakan objek tertinggi dalam objek Javascript. Objek ini digunakan untuk memanipulasi tampilan jendela dari document HTML.
- Property pada Objek window

| Property | Fungsi |
|---------------------|--|
| length | Mengetahui jumlah frame pada window |
| location.href | Mengakses objek location untuk melakukan redirect atau berpindah ke alamat tertentu. |
| Status=nilai_status | Memberikan nilai status window |

Objek JavaScript 3

- Metode-metode untuk Objek window

| Method | Fungsi |
|------------------------------------|---|
| alert(pesan) | Memunculkan messagebox sebuah pesan kesalahan |
| confirm(pesan) | Memunculkan pesan konfirmasi. Method ini akan menghasilkan dua nilai kembalian yaitu true untuk Ok dan false untuk Cancel |
| prompt(pesan,nilai default) | Memunculkan pesan yang menunggu sebuah input |
| close() | Menutup jendela aktif |
| open(url file>windowname ,feature) | Membuka jendela baru dengan feature meliputi : toolbar=yes no mengaktifkan toolbar status=yes no mengaktifkan window status menubar=yes no mengaktifkan menubar scrollbars=yes no mengaktifkan scrollbar resizable=yes no jendela resizable width = ukuran lebar jendela height = ukuran tinggi jendela |
| print() | Membuka jendela dialog print |

Objek JavaScript 3

Contoh Program JavaScript:

```
<HTML><BODY><H3>Latihan Objek Window</H3><hr>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
window.status="Welcome";
window.alert("Selamat Datang");
angka=window.prompt("Inputkan Angka ?",0);
document.write("Angka vaforit anda adalah =<strong>" +angka+
"</strong><br>");
tampung=window.confirm("jenis kelamin anda Pria ?");
if(tampung) { document.write("Boleh Kenalan donk"); }
else { document.write("Ok dech"); }
window.close();
</SCRIPT></BODY>
```

Objek JavaScript 3

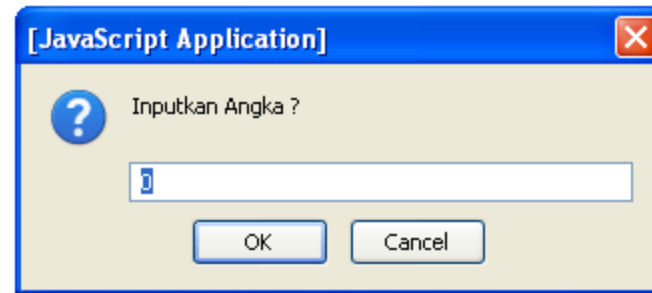
- **Contoh Program**

- `<HTML><BODY><H3>Latihan Objek Window</H3>`
- `<hr><SCRIPT LANGUAGE="Javascript">`
- `window.status="Welcome";`
- `window.alert("Selamat Datang");`
- `angka=window.prompt("Inputkan Angka ?",0);`
- `document.write("Angka vaforit anda adalah =" +angka+ "
");`
- `tampung=window.confirm("jenis kelamin anda Pria ?");`
- `if(tampung) { document.write("Boleh Kenalan donk"); }`
- `else { document.write("Ok dech"); }`
- `window.close();`
- `</SCRIPT></BODY></HTML>`

Objek JavaScript 3

- **Tampilan Pertamanya:**

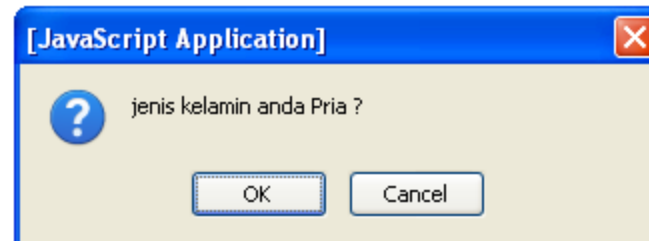
Latihan Objek Window



- Lalu masukkan angka mis: 2, maka akan tampil:

Latihan Objek Window

Angka vaforit anda adalah =2



Objek JavaScript 3

- Kalau ditekan tombol Ok maka tampilannya:

Latihan Objek Window

Angka vaforit anda adalah =2
Boleh Kenalan donk

- Kalau Ditekan Tombol cancel maka tampilannya:

Latihan Objek Window

Angka vaforit anda adalah =2
Ok dech

Objek javaScript 3

- Contoh penggunaan perintah window.open dan window.location untuk membuka halaman web lain.

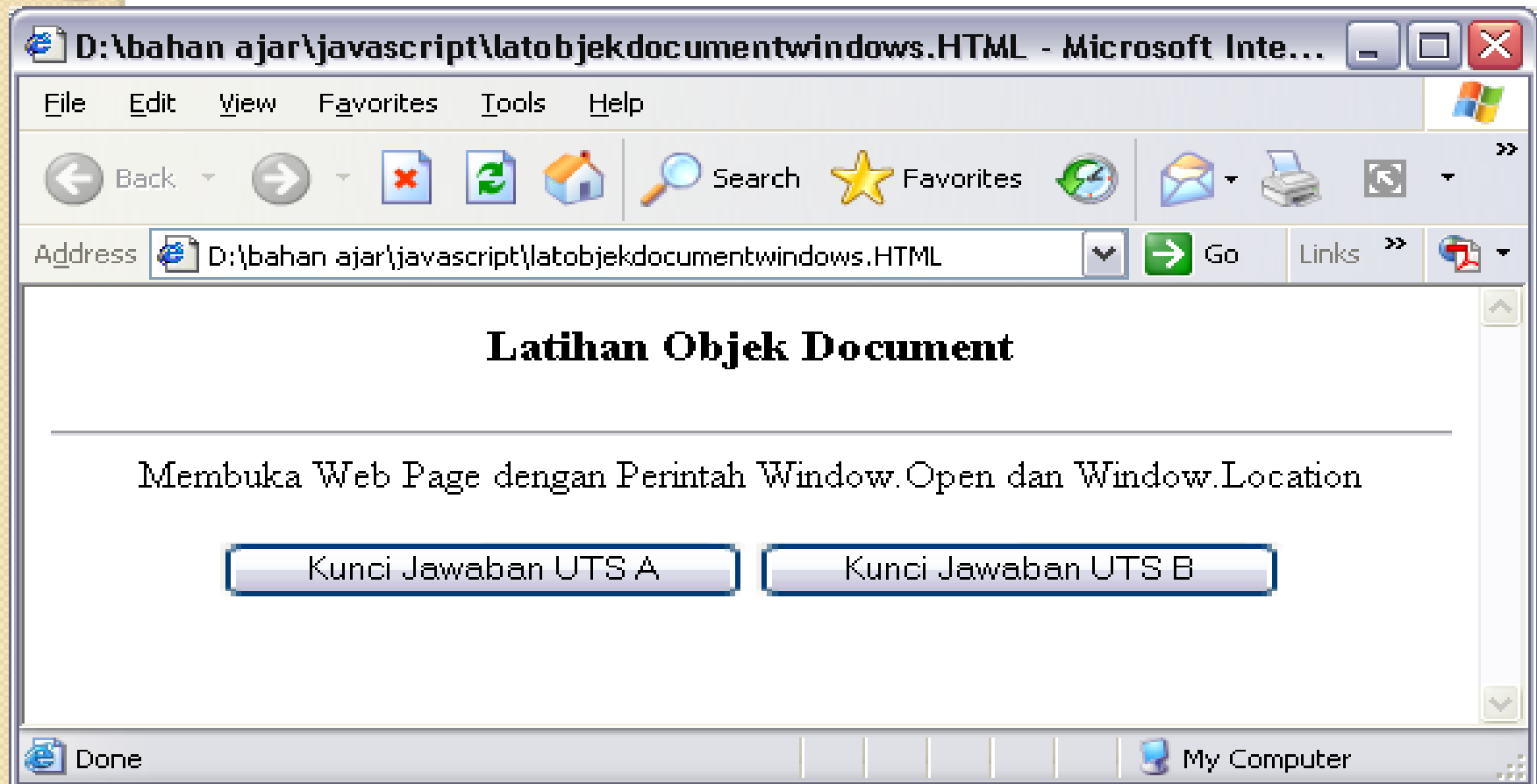
- **Contoh Program:**

- `<HTML><BODY><CENTER><H3>Latihan Objek Document</H3>`
- `<hr>Membuka Web Page dengan Perintah Window.Open dan Window.Location`
- `</CENTER><SCRIPT LANGUAGE="Javascript">`
- `function konek1 () { window.open("utsb.HTML");}`
- `function konek2 () { window.location="kunci_jawaban UTS.HTML";}`
- `</SCRIPT><FORM METHOD="post"><P>`
- `<CENTER><INPUT TYPE="button" VALUE="Kunci Jawaban UTS A" ONCLICK="konek1 ()">`
- `<INPUT TYPE="button" VALUE="Kunci Jawaban UTS B" ONCLICK="konek2 ()">`
- `</FORM></CENTER></BODY></HTML>`

Objek JavaScript 3

- Supaya link anda harus sudah punya :

1. utsb.html
2. Kunci jawaban uts.html



Objek JavaScript 3

- **Contoh penggunaan objek window.location.href untuk membuka halaman web yang lain.**

```
<HTML><BODY><CENTER><H3>Latihan Objek Document</H3>  
<hr>Membuka Web Page dengan Perintah Window.Location.href</CENTER>  
<SCRIPT LANGUAGE="Javascrpt">  
function konek1 ()  
{ if(document.pilihan.pilih.options[0].selected)  
  { window.location.href="latobjekradio.HTML"; }  
  else if (document.pilihan.pilih.options[1].selected)  
  { window.location.href="latobjekselect.HTML"; }  
  else if (document.pilihan.pilih.options[2].selected)  
  { window.location.href="latobjekteksarea.HTML"; }  
  return true; }  
function konek2()  
{ var pilihint;      var pilihstr;      pilihint=document.pilihan.pilih.selectedIndex;  
  pilihstr=document.pilihan.pilih.options[pilihint].text;  
  document.pilihan.pilihteks.value=" Go To " + pilihstr + "!"; }      </SCRIPT>
```

Objek JavaScript 3

- `<CENTER><FORM NAME="pilihan">`
- `MENU PILIHAN DENGANTOMBOL`
- `<P><SELECT NAME="pilih" ONCHANGE="konek2()" MULTIPLE SIZE="3">`
`<OPTION>Latihan Objek Radio</OPTION>`
- `<OPTION>Latihan Objek Select</OPTION>`
- `<OPTION>Latihan Objek Teks Area</OPTION>`
- `</SELECT> </P><P>
`
- `<INPUT TYPE="button" name="pilihteks" value="" size="40" maxlength="40"></P><P>`
- `<INPUT TYPE="button" NAME="Gobutton" VALUE="Goo!!"`
`ONCLICK="konek1()"></P>`
- `</FORM></CENTER></BODY></HTML>`

Objek JavaScript 3

- Tampilannya sebagai berikut:

