

BAB 11

Membaca data objek bertipe radio dan checkbox pada java script

Oleh: Taryana Suryana M.Kom
Teknik Informatika Unikom

taryanarx@email.unikom.ac.id

taryanarx@gmail.com

[Line/Telegram: 08122148051111](https://www.line.me/tv/08122148051111)

11.1. Membaca Data Objek Radio

Pada materi ini akan dibahas bagaimana membaca data dari objek yang bertipe radio, objek ini biasanya digunakan untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan yang ditawarkan.

Objek bertipe radio dapat digunakan untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan yang ditawarkan, dengan ketentuan setiap name objek harus sama.

Sintak Dasar Penulisan Objek Tipe Radio

```
<input type=radio name=namaobjek>Label
```

1. Buatlah design form masukan seperti gambar 11.1. Berikut

Membaca Objek bertipe Radio

Nama Barang:

Laptop
 Printer
 Komputer

Harga

Gambar 11.1.Design Form Objek Radio

2. Data contoh

Tabel 11.1 Berikut merupakan contoh daftar harga dari tiap barang

INDEX	INPUT	OUTPUT
0	Laptop	11000000
1	Printer	2500000
2	Komputer	5000000

3. Kode Program

Berikut adalah code program untuk membuat form gambar 11.1 diatas

Nama File:radio.html

```

<form name=form>
<script>
function proses()
{
    if(document.form.barang[0].checked) var harga=11000000;
    if(document.form.barang[1].checked) var harga=2500000;
    if(document.form.barang[2].checked) var harga=5000000;
    document.form.harga.value=harga;
}
</script>

<html>
<center>
Membaca Objek bertipe Radio
<hr>
<table>
<tr><td>Nama Barang:
<tr><td colspan=2><hr>
<tr><td><input type=radio name=barang>Laptop
<tr><td><input type=radio name=barang>Printer
<tr><td><input type=radio name=barang>Komputer
    
```

```
<tr><td colspan=2><hr>
<tr><td>Harga<td><input type=text name=harga>
</table>
<hr>
<input type=button value="Proses" onclick="proses()">
<input type=reset value="Reset">
</html>
```

4. Skenario Pengujian

Pengujian 1. Memilih Laptop

Untuk menguji Program apakah sesuai dengan yang diharapkan dapat dilakukan dengan cara pengujian sebagai berikut:

- 1) Pilih Jenis Laptop
- 2) Click Tombol Proses
- 3) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan **11000000**
- 4) Program hanya bisa memilih satu pilihan saja

Membaca Objek bertipe Radio

Nama Barang:

Laptop
 Printer
 Komputer

Harga

Gambar 11.2.Output Memilih Laptop

Pengujian 2. Memilih Printer

Untuk pengujian kedua, apakah program sudah sesuai dengan yang diharapkan dapat dilakukan dengan cara pengujian sebagai berikut:

- 1) Pilih Printer
- 2) Click Tombol Proses
- 3) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan **2500000**
- 4) Program hanya bisa memilih satu pilihan saja

Membaca Objek bertipe Radio

Nama Barang:

- Laptop
 Printer
 Komputer

Harga

Gambar 11.3. Output Memilih Printer

Pengujian 3. Memilih Komputer

Untuk pengujian ketiga, apakah program sudah sesuai dengan yang diharapkan dapat dilakukan dengan cara pengujian sebagai berikut:

- 1) Pilih Komputer
- 2) Click Tombol Proses
- 3) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan **5000000**
- 4) Program hanya bisa memilih satu pilihan saja

Membaca Objek bertipe Radio

Nama Barang:

- Laptop
 Printer
 Komputer

Harga

Gambar 11.4. Output Memilih Komputer

11.2. Objek Checkbox

Pada materi ini akan dibahas bagaimana membaca data dari objek yang bertipe checkbox, objek ini biasanya digunakan untuk memilih satu atau lebih pilihan diantara beberapa pilihan yang ditawarkan.

Objek bertipe checkbox dapat digunakan untuk memilih satu atau beberapa pilihan, dengan ketentuan setiap name objek berbeda

Sintak Dasar Penulisan Objek Tipe checkbox

```
<input type=checkbox name=namaobjek1>Label1
<input type=checkbox name=namaobjek2>Label2
```

1. Buatlah design form masukan seperti Berikut

Menggunakan Checkbox

MAKANAN MINUMAN

Nasi Goreng Es Jeruk
 Soto Teh Manis
 Nasi Rames Es Kelapa

Harga

Gambar 11.5.Design Form Objek Checkbox

2. Data contoh

Tabel 11.2 Berikut merupakan contoh daftar harga makanan dan minuman

MAKANAN MINUMAN	HARGA
Nasi Goreng	12000
Soto	8000
Nasi Rames	11000
Es Jeruk	8000
Teh Manis	4000
Es Kelapa	10000

3. Code Program

Berikut adalah code program untuk membuat form seperti gambar 11.5 diatas

Nama File:checkbox.html

```
<form name=form>
<script>
function proses()
{
  var harga=0;
  if(document.form.nasigoreng.checked) var harga=harga+12000;
  if(document.form.esjeruk.checked)   var harga=harga+8000;
  if(document.form.soto.checked)      var harga=harga+8000;
  if(document.form.tehmanis.checked)  var harga=harga+4000;
  if(document.form.nasirames.checked) var harga=harga+11000;
  if(document.form.eskelapa.checked)  var harga=harga+10000;
  document.form.harga.value=harga;
}
</script>
<h2>
<center>
Menggunakan Checkbox
<hr>
<table>
<tr><td>MAKANAN<td>MINUMAN
<tr><td colspan=2><hr>
<tr><td><input type=checkbox name=nasigoreng>Nasi Goreng
<td><input type=checkbox name=esjeruk>Es Jeruk
<tr><td><input type=checkbox name=soto>Soto
<td><input type=checkbox name=tehmanis>Teh Manis
<tr><td><input type=checkbox name=nasirames>Nasi Rames
<td><input type=checkbox name=eskelapa>Es Kelapa
<tr><td colspan=2><hr>
<tr><td>Harga<td><input type=text name=harga size=6>

</table>
<hr>
<input type=button value=Proses onclick="proses()">
<input type=reset value=Reset>
```

4. Skenario Pengujian

Pengujian 1. Memilih Satu Pilihan

Untuk menguji Program apakah sesuai dengan yang diharapkan dapat dilakukan dengan cara pengujian sebagai berikut:

- 5) Pilih Salah satu makanan yang akan di beli, misalnya Nasi Goreng
- 6) Click Tombol Proses
- 7) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan Harga Nasi Goreng sebesar 12000
- 8) Jika harga yang ditampilkan sesuai dengan tabel 11.2 diatas, maka program sudah sesuai dengan yang diharapkan

Menggunakan Checkbox

MAKANAN	MINUMAN
<input checked="" type="checkbox"/> Nasi Goreng	<input type="checkbox"/> Es Jeruk
<input type="checkbox"/> Soto	<input type="checkbox"/> Teh Manis
<input type="checkbox"/> Nasi Rames	<input type="checkbox"/> Es Kelapa

Harga	<input type="text" value="12000"/>
-------	------------------------------------

<input type="button" value="Proses"/>	<input type="button" value="Reset"/>
---------------------------------------	--------------------------------------

Gambar 11.6. Output Memilih Nasi Goreng

Pengujian 2. Memilih lebih dari satu Pilihan

- 1) Pilih Beberapa Makanan dan Minuman yang akan dibeli misalnya, Nasi Goreng, Soto, Teh Manis dan Es Kelapa
- 2) Click Tomol Proses
- 3) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan harga **sebesar 34000**, yang merupakan Hasil penjumlahan
Harga Nasi Goreng 12000
Harga Soto 8000
Harga Teh Manis 4000
Harga Es Kelapa 10000
- 4) Jika harga yang ditampilkan sesuai dengan harga yang tertera pada tabel 11.2. diatas, maka program sudah sesuai dengan yang diharapkan

Menggunakan Checkbox

MAKANAN	MINUMAN
<input checked="" type="checkbox"/> Nasi Goreng	<input type="checkbox"/> Es Jeruk
<input checked="" type="checkbox"/> Soto	<input checked="" type="checkbox"/> Teh Manis
<input type="checkbox"/> Nasi Rames	<input checked="" type="checkbox"/> Es Kelapa

Harga	<input type="text" value="34000"/>
-------	------------------------------------

<input type="button" value="Proses"/>	<input type="button" value="Reset"/>
---------------------------------------	--------------------------------------

Gamar 11.11. Output Memilih Lebih dari satu pilihan

Pengujian 3. Tidak Memilih Apapun

- 1) Tidak Melakukan Pemilihan Makanan ataupun Minuman
- 2) Click Tomol Proses
- 5) Selanjutnya pada Objek Harga akan ditampilkan harga **sebesar 0**, yang artinya tidak ada makanan ataupun minuman yang dibeli

Menggunakan Checkbox

MAKANAN	MINUMAN
<input type="checkbox"/> Nasi Goreng	<input type="checkbox"/> Es Jeruk
<input type="checkbox"/> Soto	<input type="checkbox"/> Teh Manis
<input type="checkbox"/> Nasi Rames	<input type="checkbox"/> Es Kelapa

Harga	<input type="text" value="0"/>
-------	--------------------------------

<input type="button" value="Proses"/>	<input type="button" value="Reset"/>
---------------------------------------	--------------------------------------

Gambar 11.8. Tidak Memilih Makanan atau Minuman

TUGAS 11.1

Buat Program untuk menghitung Total Penjualan Tiket dengan Design Form Seperti berikut:

Dengan Input Memilih Kota Tujuan menggunakan objek tipe radio dan dan Jumlah Tiket menggunakan objek text, sedangkan outputnya adalah berapa Harga Tiket, dan Total harga Tiket tersebut.

PROGRAM PENJUALAN TIKET

Kota Tujuan Jakarta
 Semarang
 Surabaya

Jumlah Tiket

Harga Tiket

Total

Gambar 11.5. Menggunakan Objek Radio, dan Text

Tabel Harga Tiket ke Kota Tujuan

Kota Tujuan	Harga Tiket
Jakarta	100000
Semarang	150000
Surabaya	200000

Tugas 11.2.

Buat Program untuk menghitung Total Penjualan Barang dengan Design Form Seperti berikut:

Dengan Input Nama Barang menggunakan objek tipe checkbox dan Jumlah Beli menggunakan objek text, sedangkan outputnya adalah berapa Total harga barang tersebut.

Daftar Harga

NAMABARANG	HARGA SATUAN
Handphone	1200000
Laptop	5000000
Komputer	3000000

PROGRAM PENJUALAN BARANG

NAMA BARANG	JUMLAH BELI
<input type="checkbox"/> Handphone	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Laptop	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Komputer	<input type="text"/>
<hr/>	
Total Harga	<input type="text"/>
<hr/>	
<input type="button" value="Proses"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Gambar 11.6. Menggunakan Objek Checkbox dan Objek Text

Dengan menggunakan Microsoft Word Copy Paste Kode program beserta tangkapan layar hasil keluarannya (screenshot), kemudian kirim ke Modul Tugas yang ada di kuliahonline.unikom.ac.id, **Nama Filenya: Tugas11-nama-nim-kelas.pdf**

Dikumpulkan Paling Lambat Setiap Hari Minggu Jam 18:00

[Ok...selamat mencoba](#)

PUSTAKA

1. Suryana, Taryana (2022) [Penggunaan Input Data Select Dan Textarea Pada Html Dan Javascript](#). [Teaching Resource]
2. Suryana, Taryana (2022) [Perulangan Dalam Java Script](#). [Teaching Resource]
3. Suryana, Taryana (2022) [Membaca Data Bertipe Text Dari Html Ke Javascript](#). [Teaching Resource]
4. Suryana, Taryana (2022) [Penggunaan Array Dan Methode Array Dalam Java Script](#). [Teaching Resource]
5. Suryana, Taryana (2022) [Materi 3. Operator Dalam Php](#). [Teaching Resource]
6. Suryana, Taryana (2022) [Materi 3. Membuat List Atau Daftar Dalam Html](#). [Teaching Resource]
7. Suryana, Taryana (2022) [Fungsi Logika Atau Percabangan](#). [Teaching Resource]
8. Suryana, Taryana (2022) [Pengenalan Dasar Pemrograman Java Script](#). [Teaching Resource]
9. Suryana, Taryana (2022) [Fungsi Logika Atau Percabangan Dalam Javascript](#). [Teaching Resource]
10. Suryana, Taryana (2022) [Operator Dalam Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
11. Suryana, Taryana (2021) [Edit Data Pada Aplikasi Ijin Gangguan Ho](#). [Teaching Resource]
12. Suryana, Taryana (2021) [Pembuatan Aplikasi Ijin Gangguan Ho Dengan Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
13. Suryana, Taryana (2021) [Fungsi Logika Dalam Pemrograman Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
14. Suryana, Taryana (2021) [Input Dan Output Data Barang Dan Data Member](#). [Teaching Resource]
15. Suryana, Taryana (2021) [Instalasi Xampp Untuk Menjalankan Web Server Apache Database Mysql Dan Program Php](#). [Teaching Resource]

16. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Formulir Pemasukan Data Dengan Html Dan Html5 Kelas If-wa1-ul2-2021](#). [Teaching Resource]
17. Suryana, Taryana (2021) [Berbagai Macam Operator Dalam Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
18. Suryana, Taryana (2021) [Instalasi Xampp Untuk Pemrograman E-commerce](#). [Teaching Resource]
19. Suryana, Taryana (2021) [Pengenalan E-commerce](#). [Teaching Resource]
20. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Database](#). [Teaching Resource]
21. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script](#), Elexmedia Komputindo, Jakarta
22. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver](#). [Teaching Resource]
23. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML](#)., Gava Media, Yogyakarta
24. <https://www.w3schools.com/> September, 2021
25. Suryana, Taryana; Sarwono, Jonathan. [E-Commece Menggunakan PHP & MySQL](#), Graha Ilmu, Yogyakarta
26. Suryana, Taryana (2021) [Materi 1. Pengenalan Html Web Browser Dan Text Editor](#). [Teaching Resource]
27. Suryana, Taryana, [e-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL](#), Graha Ilmu, Yogyakarta
28. <http://www.grahailmu.co.id/previewpdf/9118-9119-1156-182-6-231.pdf>