

# **MODUL AJAR**

## **Pengulangan (*Looping*) dan Penanganan Event**

### **A. Tujuan**

- 1) Dapat menjelaskan tentang pengulangan (*looping*)
- 2) Dapat menjelaskan tentang penanganan event
- 3) Dapat menerapkan struktur penulisan pengulangan (*looping*) pada halaman web
- 4) Dapat menerapkan struktur penulisan penanganan event pada halaman web

### **B. Materi**

#### **for**

Berguna untuk pengulangan yang sudah ditentukan terlebih dahulu awalnya berapa, dijalankan sampai kondisi yang telah ditentukan.

Sintaks / Kode Program :

```
for(awal; kondisi; penambahan){  
    kode untuk dijalankan  
}
```

Contoh :

```
<script>  
for (i = 1; i <= 10; i++) {  
    document.write(i);  
}  
</script>
```

#### **while**

Berguna untuk menjalankan suatu kode terus menerus selama kondisi bernilai TRUE.

Sintaks / Kode Program :

```
while(kondisi){  
    kode untuk dijalankan;  
}
```

Contoh :

```
<script>  
var i=1;
```

```
while(i<=5)
{
document.write("Nomor : "+i +"  
");
i++;
}
</script>
```

### **Penanganan Event**

Penanganan event atau *event handler* adalah kemampuan javascript untuk mendeteksi event atau kejadian-kejadian yang terjadi di halaman web, kemudian menangani atau melakukan suatu proses jika terdeteksi suatu event. Event di web bisa macam-macam, seperti klik, double klik, menggerakkan mouse, bila pointer mouse berada di atas suatu objek HTML, dan sebagainya.

Sintaks / Kode Programnya :

```
nama_event = "kode javascript"
```

Contoh :

```
<html>
<body>
<a href="http://www.google.com" onclick="alert('hello')">google</a>
</body>
</html>
```

Pada contoh di atas ada sebuah link google, yang jika diklik (onclick) maka akan dieksekusi kode javascript alert ('hello').

Ada macam-macam event yang bisa terjadi pada halaman web atau objek HTML, yaitu sebagai berikut :

- onblur
- onchange
- onclick
- ondblclick
- onerror
- onfocus
- onkeydown
- onkeypress
- onkeyup
- onload
- onmousedown
- onmousemove
- onmouseout
- onmouseover
- onmouseup
- onreset
- onresize
- onselect
- onsubmit
- onunload

## **Contoh-contoh Penanganan Event**

### **1. onclick**

Pada contoh di bawah kita membuat tombol, yang kalau diklik akan muncul window alert.

```
<script>
function inform() {
  alert("Hai anda mengklik saya")
}
</script>
<form>
<input type="button" name="test" value="Click me" onclick="inform()">
</form>
```

### **2. onload**

Event onload akan dieksekusi jika suatu objek telah diload, pada contoh berikut kita menaruh event onload di tag <body>, artinya jika halaman web sudah diload semua, maka dieksekusi kode javascriptnya.

```
<html>
<head><title>Body onload example</title>
</head>
<body onload="alert('Halaman ini telah selesai di loading')">
Welcome to my page
</body>
</html>
```

### **3. onmouseover dan onmouseout**

Onmouseover berguna untuk mendeteksi apakah pointer mouse berada di atas suatu objek HTML, sedangkan onmouseout berguna untuk mendeteksi apakah pointer mouse keluar dari objek HTML. Sebagai contoh :

```
<html>
<body>
<table>
<tr onmouseover="this.bgColor='lightblue'" 
onmouseout="this.bgColor='#efefef'" bgcolor="#efefef">
<td>Baris pertama</td>
</tr>
<tr>
<td>Baris kedua</td>
</tr>
```

```
</body>  
</html>
```

#### 4. onunload

Biasanya digunakan untuk mendeteksi jika *user* meninggalkan atau menutup suatu halaman web.

```
<html>  
  <body onunload="alert('Thank you. Please come back to this site and visit us  
soon, ok?')">  
    <h1>Welcome</h1>  
  </body>  
</html>
```

### C. Latihan

#### for

```
<html>  
  <body>  
    <script>  
      for (i = 1; i <= 10; i++) {  
        document.write(i);  
      }  
    </script>  
  </body>  
</html>
```

#### while

```
<html>  
  <body>  
    <script>  
      var i=1;  
      while(i<=5)  
      {  
        document.write("Nomor : "+i +"  
");  
        i++;  
      }  
    </script>  
  </body>  
</html>
```

### **onclick**

```
<html>
<body>
<form name="go">
<input type="radio" name="C1" onclick="document.bgColor='lightblue'">
<input type="radio" name="C1" onclick="document.bgColor='lightyellow'">
<input type="radio" name="C1" onclick="document.bgColor='lightgreen'">
</form>
</body>
</html>
```

### **onload**

```
<html>
<head><title>Body onload example</title>
</head>
<body onload="alert('Halaman ini telah selesai di loading')">
Welcome to my page
</body>
</html>
```

### **onmouseover dan onmouseout**

```
<html>
<body>
<table>
<tr onmouseover="this.bgColor='lightblue'"
onmouseout="this.bgColor='red'" bgcolor="#efefef">
<td>Baris pertama</td>
</tr>
<tr>
<td>Baris kedua</td>
</tr>
</body>
</html>
```

### **onunload**

```
<html>
<body onunload="alert('Thank you. Please come back to this site and
visit us soon, ok?')">
<h1>Welcome</h1>
</body>
</html>
```

#### **D. Tugas Individu**

- 1) Buatlah sebuah kode program untuk menampilkan bilangan genap dari bilangan 1 – 50 di halaman web menggunakan perulangan for !
- 2) Buatlah sebuah kode program untuk menampilkan bilangan terbesar sampai terkecil dari bilangan 20 sampai 0 di halaman web menggunakan perulangan while !
- 3) Buatlah sebuah kode program untuk menampilkan latar belakang dengan pilihan berbagai warna (merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu) dan juga foto kalian masing-masing !

Contoh :

Pilihlah warna background :

- o Merah
- o Jingga
- o Kuning
- o Hijau
- o Biru
- o Nila
- o Ungu
- o Foto (jpg / png)