

JAVASCRIPT SEBAGAI OOP



Certification ID: 1.23.0094-BI-156
Rev.2 09.09.2023

Pemrograman Web
alitarmuji@uad.ac.id

Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri



UNIVERSITAS
AHMAD DAHLAN

15

Konsep OOP di Javascript

- Hampir semua konsep OOP bisa digunakan di Javascript
- JavaScript memperlakukan elemen-elemen yang tampil di jendela browser sebagai suatu obyek :
 - Elemen diklasifikasikan berdasarkan hirarki/tingkatan khusus sehingga kita bisa mengetahui di mana letak/lokasi obyek itu sebenarnya.
 - Elemen diasosiasikan dengan kondisi atau sifat-sifat khusus (properti)



Konsep OOP di Javascript

Dari Ilustrasi di kanan

- Sarang burung yang berada di atas pohon dapat dituliskan sebagai berikut :

`Kebun.Pohon.Dahan.Sarang Burung`

- Bila ingin mengganti warna sarang burung yang terletak di atas pohon, maka perintahnya

`Kebun.Pohon.Dahan.Sarang Burung.warna=hijau`

o Kebun

Pohon

– Dahan

> Daun

> Sarang Burung

• Panjang = 20

• Warna = kuning

• Tinggi = 4

– Batang

– Akar

Sangkar Ternak

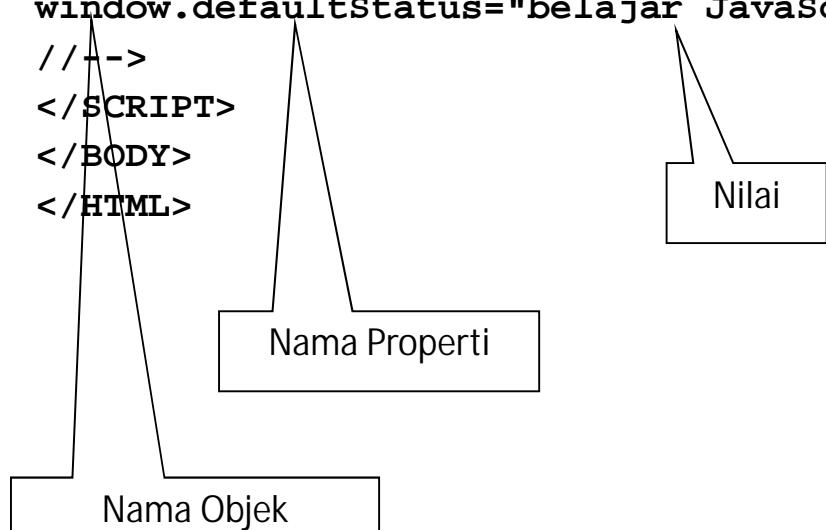
– Ayam

– Bebek



3 hal penting di elemen Javascript: PROPERTY

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Properti defaultStatus</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Tes defaultStatus</H1>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
window.defaultStatus="belajar JavaScript";
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



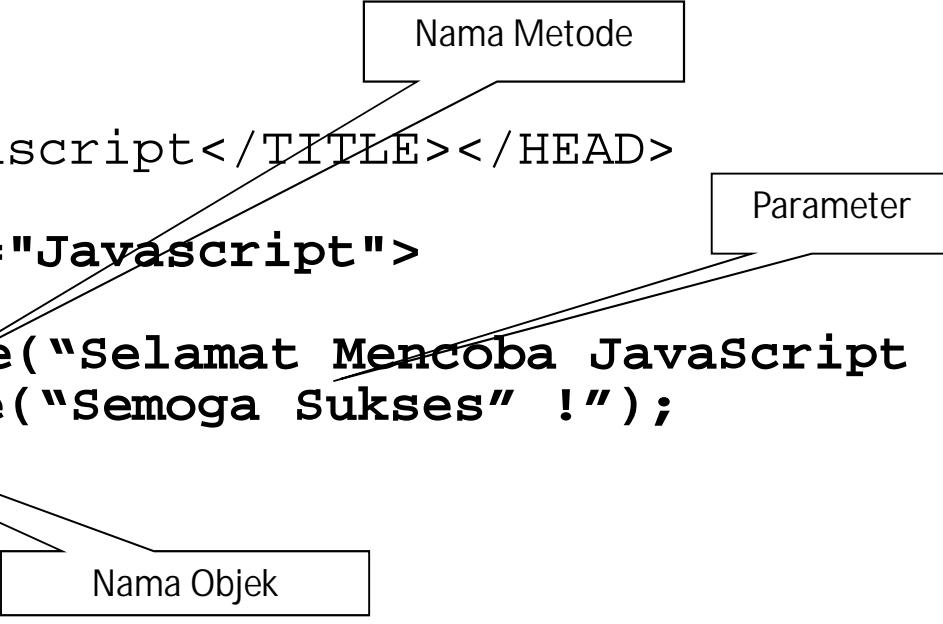
- Properti adalah atribut dari sebuah objek.
- Penulisannya dipisahkan dengan tanda titik (.) :
nama_objek.nama_properti
- Properti dapat diberi nilai, penulisannya :
nama_objek.properti = nilai



Metode

- Properti adalah suatu kumpulan kode yang digunakan untuk melakukan sesuatu tindakan terhadap objek.
- Penulisannya (dipisahkan dengan tanda ".") :
 nama_objek . nama_metode("parameter")
- Contoh :

```
<HTML><HEAD>
<TITLE>Skrip Javascript</TITLE></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="Javascript">
<!--
    document.write("Selamat Mencoba JavaScript <BR>"):
    document.write("Semoga Sukses" !);
// -->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Penanganan Kejadian (Event Handler)

- Penanganan Kejadian adalah sekumpulan kode yang akan dijalankan manakala pemakai melakukan suatu tindakan/kejadian, misalnya mengklik tombol mouse atau ketika menutup jendela browser.
- Penulisannya :`nama_kejadian` = "kumpulan kode"
- Kumpulan kode dapat berisi sejumlah pernyataan. Antar pernyataan dipisahkan titik-koma.

```
<HTML><HEAD><TITLE>Kejadian</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Tes Kejadian</H1>
<P>Cobalah meletakkan penunjuk mouse
ke link berikut
dan perhatikan isi baris status.
Kemudian pindahkan penunjuk mouse
dari
link berikut dan perhatikan isi
baris status
</P>
<A HREF = "www.fujitsu.com"
    onMouseOver = "window.status =
                    'Anda menyorot
link, lho'";
    onMouseOut   = "window.status =
                    '';
                    return
true">Fujitsu</A>
</BODY></HTML>
```



Pemasukan Data

- JavaScript memiliki mekanisme yang memungkinkan pemakai disuguhi jendela untuk memasukkan sederetan masukan setelah pemakai mengklik tombol OK, maka kode dalam JavaScript akan melakukan serangkaian proses.
- Contoh :

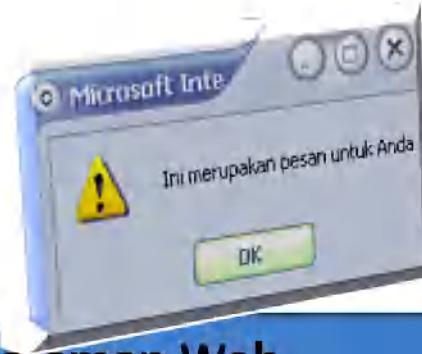
```
<HTML><HEAD>
<TITLE>Pemasukan Data</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
    var nama = prompt("Siapa nama Anda? ")
    document.write("Hai, " + nama)
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Jendela Peringatan dan Jendela Konfirmasi

- Jendela Peringatan

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Alert Box</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE =
"JavaScript">
<!--
    window.alert("Ini
merupakan pesan untuk Anda");
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



- Jendela konfirmasi

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Konfirmasi</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
    var jawaban = window.confirm(
        "Anda ingin
meneruskan?");
    document.write("Jawaban Anda: " +
jawaban);
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

