PENGANTAR INTERNET DAN HTML





UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

http://www.unikom.ac.id

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan hidup untuk penulis. Kiranya tidak berlebihan apabila pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih atas semua bantuan dari ***Team*** yang telah membuat Buku ini lebih baik daripada yang dapat Saya buat sendiri.

Ucapan terimakasih Saya sampaikan kepada Bapak **Ir. Eddy Suryanto Soegoto.,MSc.** selaku Rektor **UNIKOM** yang telah memberikan kesempatan dan saran kepada Saya untuk menyusun ulang Buku ini.

"Unikom Center" yang telah menyediakan fasilitas jaringan komputer serta peralatan pendukung lainnya yang diperlukan oleh penulis dalam mencari Informasi dan mengembangkan bagian-bagian dari buku ini, sehingga akhirnya jadilah buku ini.

Untuk seluruh staff Karyawan, Dosen, Teman-teman, dan sahabat-sahabat di **UNIKOM**, dan semua Konco di *Unikom Center Team* yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, atas pelaksanaan, koordinasi, tambahan, percetakan, pabrikasi dan distribusi. Buku ini tidak akan Anda peroleh tanpa bantuan mereka yang telah bekerja keras untuk menghasilkan Buku yang Lebih Baik.

Teriring Salam

Penulis

Kata Pengantar

Internet dan World Wide Web secara cepat menjadi ajang utama bisnis komputasi rumah. Sejumlah teknologi yang berhubungan denganya telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kita, dan akan berlanjut untuk mengubah cara kita hidup dan bekerja. Intranet, yang menggunakan teknologi internet di dalam sebuah lembaga pendidikan atau sebuah perusahan bisnis yang besar, merupakan sebuah gelombang yang sedang menuju kesuatu sistem informasi yang sangat besar.

Pesatnya perkembangan Teknologi komputer saat ini tidak hanya terjadi di bagian perangkat keras ***(Hardware)*** saja, tetapi juga diiringi dengan perkembangan perangkat lunaknya ***(Software)***. Begitu banyak perangkat lunak yang ditawarkan kepada para pengguna komputer. Masing-masing produsen menjanjikan kelebihan dan keunggulan produk perangkat lunaknya.

Keadaan ini sacara umum membawa keuntungan bagi pengguna komputer, karena akan semakin tersedianya banyak pilihan. Lebih khusus lagi maraknya perkembangan perangkat lunak ternyata juga membawa angin segar bagi dunia komputer.

Selamat datang di Internet, Anda membaca buku ini berarti Anda ingin mengetahui lebih dalam apakah Internet itu. Mungkin Anda selama ini telah mendengar tentang adanya Internet namun belum jelas seperti apakah Internet itu, manfaat apa yang diperoleh dan kemudahan apa saja yang disediakan oleh Internet bagi Anda.

HTML merupakan standarisasi penulisan untuk pembuatan suatu website, dan CSS merupakan pendamping HTML sebagai pengganti cara memformat tampilan. Dalam modul ini dibahas tentang Extensible Hypertext Markup Language (xHTML) sebagai generasi terbaru dari HTML. Modul ini ditujukan untuk para mahasiswa dan kalangan lainnya yang berminat dalam pengembangan sistem informasi berbasis WWW (*World Wide Web*).

Sistematika Pembahasan dalam buku ini lebih ditekankan pada segi Praktikum, oleh karena itu, cara terbaik untuk memahami dan menguasai pokok bahasan yang ada dalam buku ini adalah mempraktekannya langsung pada Komputer.

Penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan modul pembelajaran ini. Penyusun menyadari bahwa pembuatan modul ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penyusun memohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran yang sehat dan membangun agar penyusunan berikutnya akan lebih baik lagi. Semoga modul pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

		Bandung, Oktober 2004 Penyusun

Pengantar Internet dan HTML

Materi Kuliah Komputer IT-1

unikom center Team

	**Taryana Suryana – YD1JEA** E-mail: frozen@unikom.ac.id Website: http://frozen.unikomcenter.com
	**Ahmad Amarullah** E-mail: kirkahmed@mahasiswa.unikom.ac.id Website: http://mahasiswa.unikom.ac.id/~kirkahmed

Universitas Komputer Indonesia
Hak Cipta dilindungi undang-undang
Diterbitkan oleh
UNIKOM - Universitas Komputer Indonesia Bandung

Cetakan Pertama
Edisi Kelima 2004

Thank's to:
Hendra dan Susan Dewichan
Kevin Webach
Kristianto Jahja
Budi Susanto S.Kom
Ezekil A. Stiawan S.E
Ilmukomputer.com

DAFTAR ISI

Halaman

Kata Pengantar
Ucapan Terimakasih
Daftar Isi
BAB I Mengenal Internet
1.1. Pendahuluan 1
1.2. Apa Itu Internet 2
1.3. Sejarah Internet 3
1.4. Perangkat yang diperlukan 3
1.5. Domain Name server 3
1.6. Mapping Hostname 5
1.7. Komponen Internet 5
1.8. FTP Mail 6
1.9. Trickle 6

BAB 2 Internet Explorer
2.1. Internet Explorer 7
2.2. Membuka Website 8
2.3. Mendaftar Email 10
2.4. Mendaftar Email di Yahoo.com 14
2.5. Search Engine 22

BAB 3 Belajar HTML
3.1. Sejarah HTML 23
3.2. Perbedaan DOkumen HTML dengan Dokumen Lainnya 23
3.3. Program Editor HTML 23
3.4. Struktur HTML 24
3.5. Elemen 24
3.6 Tag 24
3.7. Pengantar HTML 27
3.8. Elemen HTML 30
a. Paragraph 30
b. Perataan dalam Paragraf 31
c. Preformatted Text 31
d. Blockquote 32
e. Address 33
f. DIV dan CENTER 33

BAB 4. Memformat Dokumen
4.1. Memformat Dokumen HTML 34
a. Heading 34
b. Phisical Style 35

c. Font 36
d. Warna 37
e. Font 38
f. Ganti Baris 38
g. Tulisan Jalan 38
4.2. List
a. Ordered List 42
b. Unordered List 43

BAB 5. Menyisipkan Gambar
5.1. Menyisipkan Gambar 45
5.2. Memasukan Latar Belakang Gambar 46
5.3. Link ke Dokument lain 47
5.4. Name 47

BAB 6. Menggunakan Table
6.1. Table 53
6.2. Border 53
6.3. CellSpacing 53
6.4. CellPadding 54
6.5. Width 54
6.6. Align 55
6.7. BgColor 55
6.8. Tabel Row <TR> </TR> 56
6.9. Table Header <TH> </TH> 57
6.10. Table Data <TD> </TD> 57
6.11. ColSpan 58
6.12. NowRap 59
6.13. Valign 61

BAB 7 Form
7.1. Form 68
7.2. Methode 68
7.3. CGI (Common Gateway Interface) 72

BAB 8 Frame
8.1. Mengenal Frame 79
8.2. Frameset Rows 80
8.3. Frameset Cols 80
8.4. Frameset Rows dan Cols 81

BAB 9 Hosting Website
9.1. Hosting di Unikom 83
9.2. Mempublikasikan Web Ke Internet 90
9.2.1. Mendaftarkan Alamat Web 90

9.3. Upload Data 94
Latihan 97
Daftar Pustaka

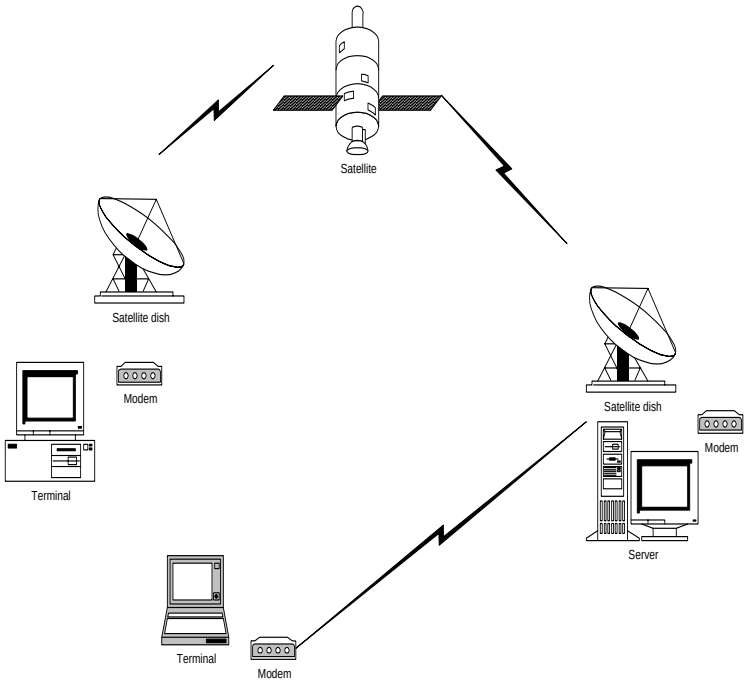
Daftar Pustaka

1. Stanek, William Robert, Web Publishing Unlieashed, Sams. Net Publishing, 1996.
2. Lemay, Laura, Teach Your Self Web Publihsing with HTML in a Week, Sams Net Publishing, 1995
3. December, John, HTML & CGI Unleashed, Sams Net Publishing, 1996
4. Taryana, Intranet dan Internet, IGI, STMIK-IGI, Bandung, 1996-2000
5. Sampurna, Belajar Sendiri membuat Homepage dengan HTML, Elekmedia Komputindo, 1996
6. Majalah Komputer
7. World Wide Web Consortium http://www.w3.org
8. Microsoft Internet Explorer http://www.microsoft.com
9. Netscape Navigator http://www.netscape.com
10. http://werbach.com/barebones/
11. http://www.ilmukomputer.com/
12. http://rindu.unikomcenter.com

BAB 1.
Mengenal Internet

1.1. Pendahuluan

Jaringan Komputer di dunia telah berkembang selama lebih dari 40 tahun, dan dalam kurun waktu tersebut, fungsinya telah berubah dari sekedar alat percobaan di laboratorium menjadi suatu sistem yang digunakan oleh berjuta-juta orang setiap harinya.



Contoh sebuah jaringan

Jaringan yang pertama kali adalah **Arpanet**, hingga sekarang telah memberikan manfaat yang luar biasa bukan karena telah digunakan oleh ribuan pakar komputer untuk mengakses dan berbagi serta menerima mail tetapi lebih dari pada itu. Arpanet akan tercatat dalam sejarah sebagai jaringan perintis terciptanya suatu sistem informasi global yang menjadikan dunia ini semakin kecil dan meniadakan apa yang disebut batas-batas suatu negara.

Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan adanya **Internet**, suatu sistem Informasi yang dulu sulit diperoleh, kini semuanya bisa diperoleh hanya dalam beberapa saat saja. Bahkan bukan tidak mungkin, pada masa yang akan datang, dengan semakin berkembangnya Internet, semua orang diseluruh dunia akan saling bertukar informasi hanya dalam sekejap. Untuk itu patut di ingat, bahwa dunia informasi kelak akan sangat bergantung kepada internet dan ini berarti Internet tidak akan perah mundur apalagi punah, sebaliknya Internet akan semakin terus berkembang dan berkembang tanpa dibatasi.

1.2. Apa Itu Internet ?

Sampai saat ini belum ada persetujuan yang pasti dapat menjawab pertanyaan tersebut. Alasannya, definisi tersebut mungkin berbeda maknanya antara dahulu, sekarang dan akan datang. Hal ini disebabkan kekomplekan yang ada pada Internet serta perubahan yang terjadi setiap saat pada sistem arsitekturnya, lagi pula setiap orang punya persepsi atau sudut pandang yang berbeda-beda dalam mendefinisikan Internet.

Namun demikian dari beberapa definisi yang ada dapat diambil suatu kesimpulan dasar yang menggambarkan pengertian Internet secara umum. Internet adalah sebuah jaringan komputer yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer diseluruh dunia mulai dari sebuah PC, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menengan hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung Internet.

Sebelum membahas lebih jauh mengenai Internet, ada baiknya anda mengetahui sekilas mengenai pengertian jaringan komputer. Jaringan komputer adalah suatu gabungan berbagai perlengkapan komunikasi dan komputer yang dihubungkan satu sama lain lewat medium komunikasi secara elektronik. Medium komunikasi bisa berupa kabel untuk hubungan janis LAN *(Local Area Network)* atau saluran telepon, gelombang mikro dan satelit hubungan WAN *(Wide Area Network).*



Untuk hungan yang relatif jauh digunakan perlengkapan yang disebut ***modem*** yang berfungsi sebagai pembawa sinyal dari tempat asal ketempat tujuan dengan gelombang frekwensi tinggi. Setiap mesin komputer yang turut berpartisipasi dala jaringan tersebut disebut ***node***. Tempat dimana pemakai jaringan berada disebut ***terminal***. Terminal dapat berupa sebuah monitor dan sebuah keyboard saja yang kemudian melakukan aktivitas di host.

Semua perlengkapan jaringan dapat saling berkomnikasi lewat suatu aturan umum yang disebut protokol. Konsep Internasional mengenai komunikasi dalam jaringan ini dituangkan dalam sebuah model yang disebut 7 layar OSI ***(open system interconection)***. Model yang diterapkan oleh organisasi Internasional ISO ***(international standart organization)***. Dalam Internet, semua protokol yang ada didokumentasikan dalam **RFC** ***(request for comments)***.

Protokol yang digunakan di Internet adalah **TCP/IP** yang umum digunakan jika suatu jaringan menjadi bagian dari Internet, walaupun dalam perkembangannya telah dicoba untuk

menggunakan protokol lain yang dirumuskan oleh sebuah badan standar Internasional yang bernama ISO dengan protokol yang disebut OSI. Pada kenyataanya penentuan protokol standart baru ini tidak dapat diterapkan sepenuhnya, alasannya tidak semua jaringan yang ada saat ini mau mempelajari lagi suatu yang baru dengan perintah-perintah dan terminologi-terminologi yang baru hanya karena yang baru itu standar.

1.3. Sejarah Internet.

Sekitar tahun 1963, RAND Coorporation, organisasi pengendali perang dingin Amerika Serikat menghadapi masalah yang sangat pelik yaitu bagaimana AS tetap berkomunikasi dengan lancar setelah perang nuklir terjadi. Pemecahannya adalah dengan membangun sebuah jaringan yang menghubungkan semua tempat strategis diseluruh Amerika dan tetap memberikan Request For Proposal (RFP) kepada UCLA (University of California Los Angles). Mereka yang terlibat antara lain Vinton Crf, Stefen Croackerm, Jon Postel dan Robert Braden.

Pada tahun 1964 dikeluarkan proposal RAND yang intinya adalah bahwa jaringan yang akan dibentuk tidak terpusat pada suatu tempat dan tetap berfungsi sekalipun dalam keadaan hancur. Proposal RAND ini juga diilhami oleh munculnya **"NET"** di awal tahun 1990-an, yaitu suatu teknologi dimana suatu pesan disampaikan dari tempat asalnya ketempat tujuan dengan memfragmentasikan pesan tersebut menjadi bagian-bagian kecil yang disebut paket ditempat asalnya dan dirangkai kembali menjadi pesan semula ditempat tujuan. Teknologi ini dikenal sebagai *Packet Swicthing Network.*

Tahun 1969 empat buah IMP *(Interface Massage Processor)* dikirimkan kepada 4 perguruan tinggi yakni UCLA, SRI *(Standart Research Institute)*, UCSB *(Univerty of California Santa Barbara)* dan University of utah. Jaringan keempat tempat ini kemudian disebut sebagai ARPANET yang disponsori langsung oleh DARPA *(Defense of Advanced Research Project Agency)*. Pentagon.

1.4. Perangkat yang diperlukan

Untuk bergabung dalam jaringan Internet beberapa perangkat tambahan selain komputer yaitu :

a. Perangkat Hardware

- Modem
- Saluran Komunikasi

b. Perangkat Software

- Software untuk mengakses ke Internet
- Netscape, Microsoft Explorer, E-links, Mosaic dll

c. Penyedia Akses

- Provider dimana anda mendaptar menjadi anggota

1.5. Domain Name Service

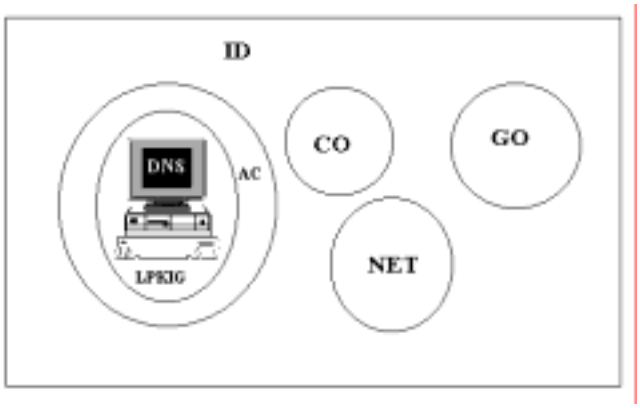
Setiap Network Interface yang tergabung ke TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Ptotocol)* Network didefinisikan melalui IP-Address. Suatu nama (disebut *host name*) juga dapat diberikan kepada setiap device yang memiliki IP-Address (*Service, router, terminal* dsb). Perangkat lunak jaringan tidak memerlukan nama untuk berhubungan. Namun

demikian, manusia sebagai pengguna network memelukannya karena lebih mudah diingat dan diketik dengan tepat dibandingkan nomor (*IP-Address*) yang dipergunakan komputer. Penamaan setiap komputer yang terhubung ke network sangat membantu manusia dalam berhubungan satu sama lain.

Pada Internet setiap mesin diberi nama informatif, Dengan melihat nama suatu mesin, minimal orang dapat membayangkan di mana mesin berada service apa yang diberikannya. Bentuk hostname yang dipakai pada Internet mirip dengan IP-Address, yakni terdiri dari segmen berupa hirarki/tingkatan.
Contoh hostname:

dns.itb.ac.id.
dns.inkom.lipi.go.id.
dns.unikom.ac.id.

Interpretasi dari nama **dns.itb.ac.id** di atas adalah suatu mesin yang diberi nama dns, fungsinya sebagai **Domain Name Server**. Mesin ini berada di **ITB**, yang tergabung dalam domain ac *(academic)*, sedangkan **dns.inkom.lipi.go.id** berada di **LIPI** Bandung dan tergabung dalam domain *(goverment)* dan seluruhnya berada dalam domain id (Indonesia). Jenis organisasi lain di Indonesia lainya adalah **go** (lembaga pemerintah), **co** (lembaga komersial) dan **org** (selain di atas/ organisasi swadaya masyarakat).



Gambar 1.2. Struktur Penamaan Hostname

Top level Domain yang dipakai pada Internet adalah singkatan nama negara *(geografis)*. Bebera contoh lain untuk ini adalah :

ca	kanada
fr	Francis
jp	Jpang
nl	Belanda
th	Thiland
uk	Inggris
id	Indonesia

Khusus penamaan di Amerika Serikat, Top Level Domain yang dipakai berdasarkan organisasi, seperti berikut :

com	Organisasi komersial
edu	Institusi pendidikan
gov	Lembaga pendidikan

mil	Organisasi militer
net	Pensuport network
org	Organisasi lain yang tidak tergolong kelompok diatas

1.6. Mapping Hostname

Karena manusia lebih mudah menggunakan dan mengingat nama, maka diperlukan proses mapping antara hostname dan IP Address. Jika kita ingin berhubungan dengan komputer bernama **students.unikom.ac.id**, maka komputer yang kita gunakan harus mengetahui nomor IP Address dari **students.unikom.ac.id**. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah melihat file database pada komputer itu sendiri. jika pada file database lokal ada baris berikut :

www.unikom.ac.id	IN	A	167.205.xxx.xxx
students.unikom.ac.id	IN	A	167.205.xxx.xxx
unikom.ac.id.	IN	A	167.205.xxx.xxx

dimana xxx adalah angka 0-255

maka komputer dengan cepat mengetahui IP Address yang akan dituju dan dari tabel routing dapat diketahui kemana paket harus dikirimkan.

Untuk memungkinkan suatu komputer berhubungan dengan komputer di manapun di Internet, sangat sulit dan tidak efisien bila seluruh komputer memiliki seluruh daftar hostname yang ada didunia. Oleh karena itu host-host yang memberi layanan mapping hostname. Mesin seperti ini dikenal sebutan Name Server/Domain name Server.

Sesuai namanya, wewenang suatu Name Server dapat dibagi-bagi menurut Domain Name yang dibawahinya, Misalnya ada Name Server yang memegang Top Level Domain ***.id**. Idealnya, Name Server ini memiliki daftar IP Address dan host name dari komputer yang ada di Indonesia. Tatapi tentu saja ada keterbatasan untuk mengetahui IP Address dan hostname dari mesin-mesin yang berada dilingkungan instansi tertentu yang lebih kecil. Untuk data yang lebih spesifik, misanya ***.ac.id** atau ***.unikom.ac.id**, Name Server ini dapat berhubungan dengan Name server yang membawahi domain tersebut. Cara kerjanya dapat digambarkan sebagai berikut.

Jika suatu komputer meminta layanan sebuah Name Server, jawaban langsung dikirimkan jika data tersebut ada padanya. Jika Tidak, Name Server tersebut akan meminta kepada Name Server lain yang lebih mengetahui. Jika jawaban telah diterima, data tersebut akan dikirim kepada host yang meminta kepadanya tadi. Selain itu, data baru tersebut langsung ditambahkan pada databasenya sendiri agar jika kemudian ada yang meminta data tersebut, dapat langsung dilayani tanpa meminta lagi kepada Name Server lainya.

1.7. Komponen Internet

Komponen-komponen yang ada dalam Internet beraneka ragam menurut sifat maupun mamfaatnya. Komponen yang dimaksud bisa berarti layanan Internet, Piranti, Utility atau suatu sistem tertentu di Internet. Sejalan dengan berkembangnya Internet, komponen-komponen inipun berubah-ubah jumlahnya setiap saat. Beberapa komponen Internet diantaranya adalah, Telnet, E-mail, FTP, Wais WWW, Shell dll.

Setiap komponen Internet mempunyai ciri atau karakter yang kadang berbeda kadang juga hampir mirip, dimana dalam penggunaannyapun kadang tumpang tindih. Tiga komponen utama yang paling banyak dipakai adalah Telnet, FTP dan Mail.

1.8. FTP Mail

FTPMail yang dikembangkan oleh **Paul Vixie** merupakan salah satu utility yang memungkinkan file-file di FTP server diakses oleh pemakai Internet, bukan melalui FTP Client melainkan **electronic mail**. Hal ini sangat membantu semua user Internet yang hanya mempunyai akses E-mail di Internet. Beberapa Host yang menyediakan service FTPMail.

ftpmail@grasp.insa-lyon.fr (Prancis)
ftpmail@doc.ic.ac.uk (Inggris)
ftpmail@decwrl.dec.com (Amerika)

1.9. Trickle

Trickle adalah program alternatif selain FTP untuk menarik file di FTP server melalui Electronic mail. Trickle hampir sama seperti FTPMail hanya bedanya jika FTPMail tetap menggunakan FTP session dengan bantuan sebuah **ftpmail account,** trickle memamfaatkan keberadaan anonymous FTP yang ada hampir disemua Server FTP.

Beberapa server yang melayani TRICKLE diantaranya.

TRICKLE@awiwuw11.wu-wien.ac.at (Austria)
TRICKLE@unalcol.unal.edu.co (Colombia)
TRICKLE@vm.gnd.de (Jerman)
TRICKLE@ib.rl.ac.uk (Inggris)

BAB 2.
Internet Explorer

2.1. Internet Explorer

Microsoft Internet Explorer merupakan software browser yang built-in dengan Windows 98/Me,XP software ini cukup keren untuk menampilkan website diinternet. Untuk memulai Internet Explorer dapat dilakukan dengan menekan Icon IE yang ada dalam desktop Windows 98/Me,XP kemudian akan ditampilkan jendela seperti berikut: Jika default alamat browser anda di alamatkan ke: http://www.unikom.ac.id



http://www.unikom.ac.id

Jika Alamat browser anda arahkan ke http://dosen.unikom.ac.id, maka anda akan masuk ke Homepage Team Dosen Unikom, seperti terlihat dibawah ini:

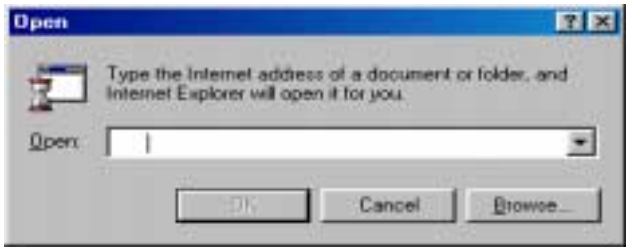


http://dosen.unikom.ac.id

Untuk melihat halaman selanjutnya, Anda bisa menekan tombol, hyperlink yang ada dijendela tersebut.

2.2. Membuka Website

Untuk membuka homepage baru, dapat dilakukan dengan cara menuliskannya pada address bar atau memilih menu file, kemudian Open, akan ditampilkan jendela seperti gambar berikut:



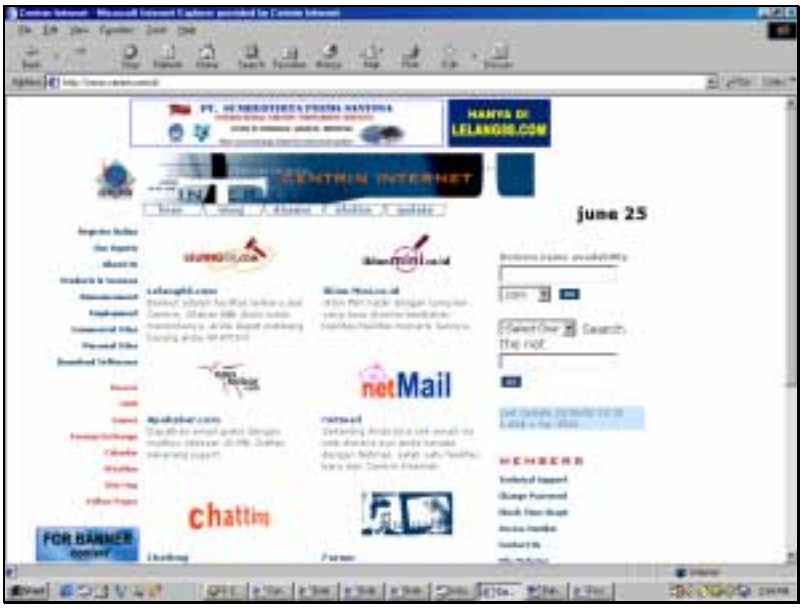
Jendela Open

Pada jendela tersebut masukan alamat website yang Anda inginkan.
Misalnya Anda ketikan: **http://mahasiswa.unikom.ac.id**
Kemudian tekan tombol Enter, maka akan ditampilkan output dari homepage tersebut, seperti berikut:



Komunitas Mahasiswa Unikom

Tombol-tombol lain yang bisa Anda gunakan banyak sekali, Anda bisa menekan tombol Back untuk kembali ke halaman sebelumnya atau tombol forward kehalaman berikutnya.



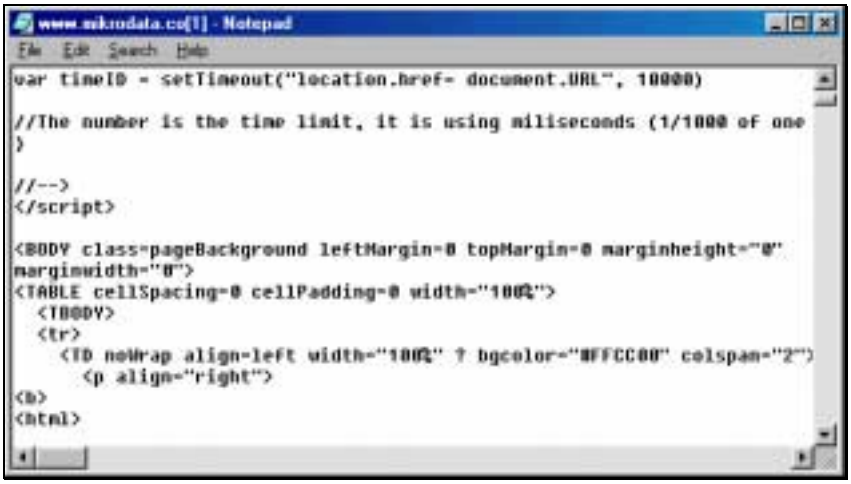
Website ISP Centrin

Jika Anda ingin menyimpan homepage yang sedang Anda buka, dapat Anda lakukan dengan memilih menu file, kemudian Save As, sedangkan jika Anda ingin menyimpan gambar yang ada dalam homepage, dapat Anda lakukan dengan cara menekan tombol kanan mouse pada posisi gambar yang sedang Anda inginkan. Kemudian akan ditampilkan jendela save as picture



Jendela Save As Picture

Sedangkan jika Anda ingin menampilkan source program dari HTML tersebut, maka dapat dilakukan dengan cara memilih menu view kemudian source



Jendela View Source

2.3. Mendaftar E-Mail

Pada kesempatan ini, kita akan mencoba belajar bagaimana menggunakan Internet, untuk berkirim surat secara elektronik,

Caranya cukup mudah, yang harus anda lakukan adalah mendaftarkan dulu **User-Id** dan **Password,**

- User-Id adalah nama pengenal kita di Internet
- Password adalah kata kunci yang digunakan agar hanya anda sendiri yang dapat menggunakan user-id tersebut.

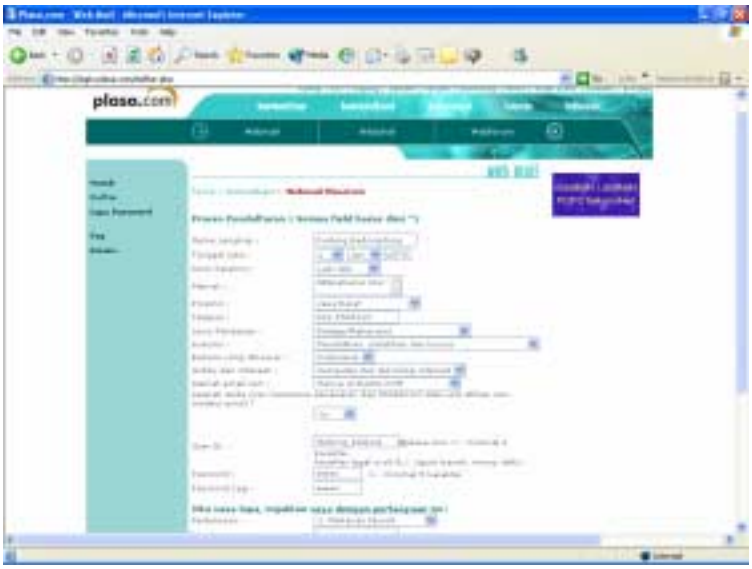
Ada banyak sekali Website yang menyediakan fasiltias E-mail gratis, diantaranya adalah, http://www.yahoo.com. http://www.hotmail.com, http://www.plasa.com dan lain-lain.

Mendaftar Email di http://plasa.com
Caranya pada address internet Explorer,
1. ketik http://www.plasa.com
Selanjutnya akan ditampilkan jendela seperti berikut:



Halaman Depan Website http://www.plasa.com

2. Kemudian pada bagian layar sebelah kanan Click teks Daftar, dan selanjutnya akan ditampikan jendela berikut:



Form Pendaftaran Email

3. Isi formulir diatas dengan benar, kemudian Click Tombol Daftar yang ada dibagian bawah layar.



Halaman bila pendaftaran berhasil

4. Click Tombol Login yang ada ditengah layar
5. Masukan User Id dan Password yang anda daftarkan



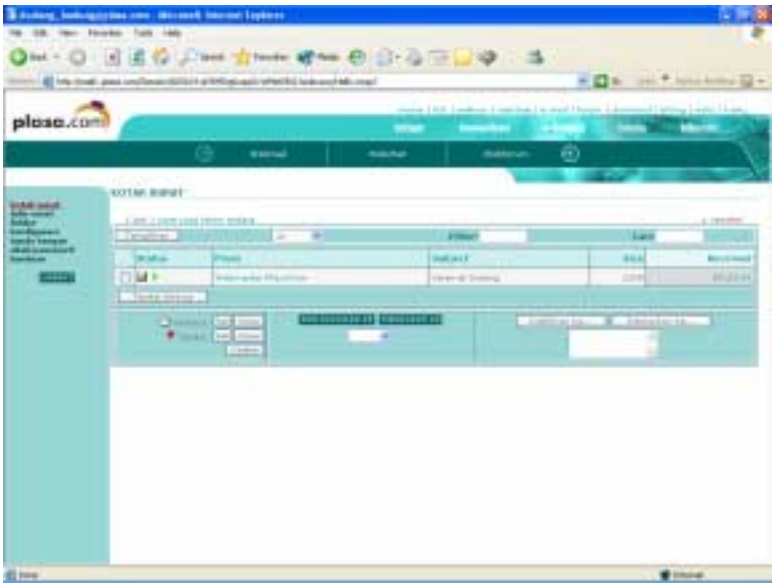
Form Login

1. Jika berhasil Login, maka akan ditampilkan jendela seperti berikut:

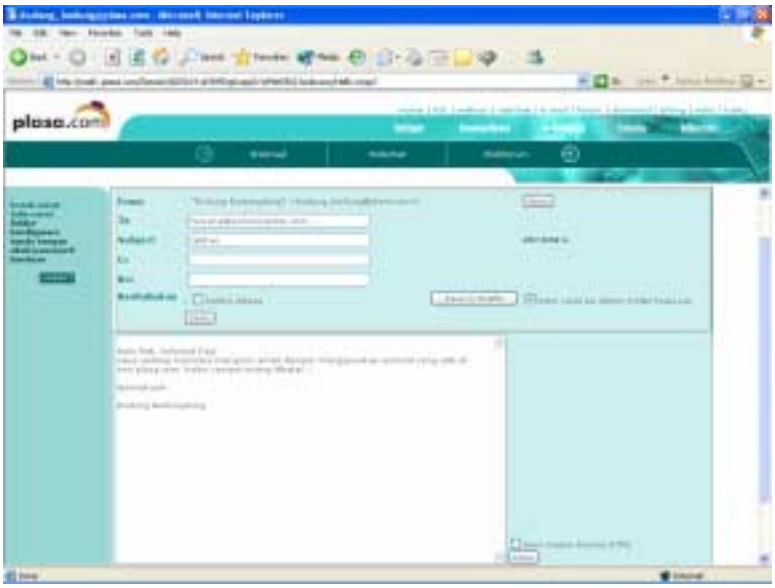


Masuk kedalam email plasa.com

Ada dua fungsi yang akan sering dipakai, yaitu, Kotak Surat dan Tulis Surat,
Kota Surat, untuk melihat surat yang masuk
Tulis Surat, untuk menulis atau mengirim surat



Kotak Surat:



Menulis Surat

2.4. Mendaftar Email di Yahoo

Untuk mendapatkan email gratis di Internet, anda dapat mencoba salah satu server yang melayani email gratis yaitu layanan email gratis yang disediakan oleh YAHOO.COM, untuk mendaftar di yahoo dan hamper disemu server yang menyediakan email gratis caranya hamper sama.

Untuk mendaftar email dapat anda lakukan dengan cara mengarahkan alamat internet anda ke http://www.yahoo.com, kemudian click **go** atau **Enter**, sesaat kemudian akan ditampilkan jendela utama seperti berikut:



Halaman Website http://www.yahoo.com

Click icon **Check Email,** akan ditampilkan jendela seperti berikut:



Jendela yahoo Mail

Click teks **I'am a New User** , atau **Sign me up !**



Jendela Sign up for your Yahoo ID with Mail

Disini anda akan diminta untuk mengisi formulir yang telah disediakan, adapun pertanyaan yang harus anda isi adalah :

YAHOO! Mail

Help Yahoo!

Sign up for your Yahoo! ID with Mail **Already have an ID? Sign In**

Get a Yahoo! ID and password for free access to Yahoo! Mail and all other personalized Yahoo! services.

Language & Content: Italian - Italy

Yahoo! ID: **@ yahoo.com**

(examples: "lildude56" or "goody2shoes")

Password:

Re-type Password:

Choosing your ID
You will use this information to access Yahoo! each time. Capitalization matters for your password!

If you forget your password, we would identify you with this information.

Security Question: What is your favorite restaurant?

Your Answer:

Birthday: [select one] , (Month Day, Year)

Recalling your password
This is our only way to verify your identity. To protect your account, make sure "your

Current Email (Optional):

answer" is **memorable for you** but **hard for others** to guess!

First Name: Last Name:

Residence: United States of America

Zip/Postal Code: Gender: ---

Occupation: [select occupation]

industry: [select industry]

Customizing Yahoo! Yahoo! will try to provide more relevant content and advertising based on the information collected on this page and on the Yahoo! products and services you use.

People Search Listing: List my new Yahoo! Mail address for free
Listing includes real name, city, state, and country.

Contact me occasionally about special offers and Yahoo! features.

Interests (optional):

- Entertainment
- Business
- Home & Family
- Computers & Technology
- Health
- Personal Finance
- Music
- Small Business
- Shopping
- Travel
- Sports & Outdoors

Submit This Form

By submitting your registration information, you indicate that you agree to the Terms of Service and have read and understand the Privacy Policy. Your submission of this form will constitute your consent to the collection and use of this information and the transfer of this information to the United States or other countries for processing and storage by Yahoo! and its affiliates.

Copyright © 1994-2000 Yahoo! Inc. All rights reserved. Terms of Service
NOTICE: We collect personal information on this site.
To learn more about how we use your information, see our Privacy Policy

Daftar Pertanyaan	***Keterangan***
Yahoo ID:	diisi dengan nama yang anda inginkan (pake ID yang rada kereen) Contoh disini: **nagaruncing**
Password:	diisi dengan sandi rahasia (kata kunci) nanti dilayar komptuer anda akan keluar tanda: ****
Retype Password:	diisi dengan sandi rahasia (kata kunci) harus sama dengan Password.
Security Question	adalah kalimat pertanyaan yang akan digunakan jika anda nanti lupa password, contoh disini misalnya anda memilih : **What is your favorite restaurant ?**
Your Answer	Anda jawab dengan misalnya: **warteg**
Birthday	Diisi dengan nama bulan, tgl, tahun lahir anda
Current Email	Isi jika anda sudah memiliki email yang lain, jika belum punya kosongkan saja
Fistname & Lastname	Isi dengan Nama Depan dan Nama Belakang Anda
Residence	Pilih Nama Negara Anda
Zip/Postal Code	Isi dengan kodepos Anda
Gender	Jenis Kelamin
Occupation	Pekerjaan Anda
Industry	Jenis Perusahaan Anda, pilih salah satu aja
People Search Listing	Beri tanda Checklist pada kotak
Interest	Hoby Anda, pilih salah satu

Setelah semua pertanyaan Anda isi, silahkan kirim formulir tadi dengan cara tekan tombol **Submit This Form**

Jika **Gagal** akan ditampilkan jendela seperti berikut:



Jendela informasi jika anda Gagal membuat account email di yahoo

Jika Gagal, silahkan anda pilih yahoo ID yang telah disediakan oleh yahoo, atau click Create My Own, jika Anda ingin menuliskannya kembali
Jika **Berhasil** akan ditampilkan jendela seperti dibawah ini:





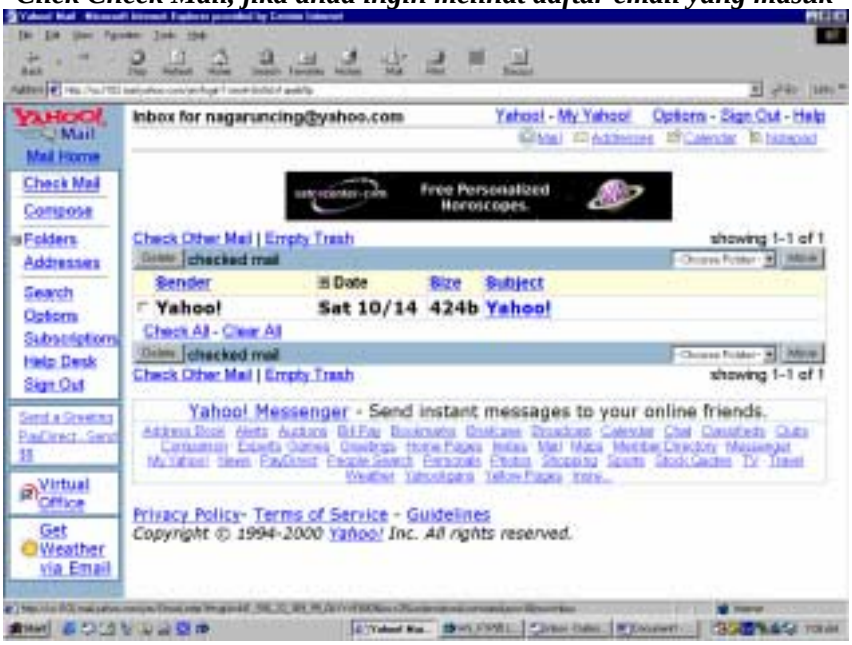
Jendela informasi jika anda berhasil membuat account email di Yahoo

Click tombol ***Continue to Yahoo Mail***, jika anda akan mencoba mengirim dan menerima mail



Jendela Utama Yahoo Mail Anda:

Click Check Mail, jika anda ingin melihat daftar email yang masuk



Jendela Check Mail

Untuk melihat isi surat yang dikirim ke mailbox Anda, click Subject dari email tersebut Sedangkan jika Anda akan mengirim email Click **Compose,** kemudian akan ditampilkan jendela seperti dibawah ini:



Jendela Compose Email

Yang harus anda isi jika anda ingin mengirim email adalah pada bagian:
To: anda isi dengan alamat email orang yang akan anda kirim:
Subject: Judul Surat
Cc: dan **Bcc:** alamat email orang kedua dan ketiga yang akan dikirim

Jika tidak ada untuk Cc dan Bcc kosongkan saja.

contoh misalnya disini anda akan mengirim email kealamat saya: To:**frozen@unikom.ac.id**
Subject: Test Aja
Isi surat diketikan di jendela editor, setelah itu jika surat anda sudah selesai diketik, silahkan Anda kirim dengan cara menekan tombol **Send**

2.5. SEARCH ENGINE – Mesin Pencari

Di Internet ada satu fasilitas yang sangat canggih sekali, dimana kita dapat mencari informasi yang diinginkan hanya dengan memasukan kata kunci yang diinginkan, salah satu server terbesar di dunia yang memiliki fasilitas ini adalah http://www.google.com



Untuk dapat menggunakan search engine, dapat dilakukan dengan cara memasukan kata atau teks yang ingin dicari di jendela search, lihat gambar berikut:



kemudian tekan tombol search jika anda ingin melakukan proses pencarian.

BAB 3.
Belajar HTML

3.1. Sejarah HTML

Diawal tahun 80-an, ketika IBM masih menjadi penentu standard utama dunia komputer dan sistem informasi, IBM memiliki suatu ide yang cenderung tersebut berdasarkan pada pengetahuan bahwa setiap dokumen mempunyai ciri-ciri umum, seperti judul, alamat,isi dan elemen-elemen lain yang sangat mirip dari satu dokumen ke dokumen lainya.

IBM memikirkan pembuatan suatu sistem dokumen yang akan mengenali setiap elemen dari dokumen dengan suatu tanda tertentu. Dengan cara ini, penampilan dan pencetakan dokumen tidak akan banyak bergantung pada jenis hardware tertentu,
sekalipun sistem seperti ini memerlukan suatu software untuk menampilkan atau mencetak dokumen-dokumen tersebut. IBM kemudian mengembangkan suatu jenis bahasa yang menggunakan tanda-tanda sebagai basisnya. IBM menambahkan sistem ini dengan Markup Language. IBM menamakan sistem ini dengan ***Generalizes Markup Language (GML)***

Setelah itu pada tahun 1986 ISO *(International Standart organization)* menyatakan bahwa markup language sebagai standart untuk pembuatan dokumen-dokumen dan memberinya nama SGML *(Standart Generalized Markup Language)* dan akhirnya sekarang bahasa ini dikenal dengan nama HTML.

3.2. Perbedaan Dokumen HTML dengan Dokumen lainya.

Dokumen HTML pada dasarnya adalah suatu dokumen ASCII atau teks biasa yang membedakan dokumen HTML dengan dokumen teks adalah bahwa anda dapat memberikan suatu format tertentu seperti bentuk tebal, miring dan sebagainya. Pada dokumen anda tidak bisa melihat secara langsung hasilnya kecuali jika anda menggunakannya pada dokumen **WYSIWYG** seperti **Ms-Word, AMI-Pro, WP dll.**

	HTM	TEKS	WYSIWYG
Jenis	Teks	Teks	Grafis
Mempunyai Format	Ya	Tidak	Ya
Mempunyai Link	Ya	Tidak	Tidak
Contoh editor	Frontpage	Notepad	MS-WORD

* Perbandingan dokumen HTML, Dokumen Teks dan Dokumen WYSIWYG

3.3. Program Editor HTML

Untuk membuat dokumen HTML anda perlu mengetahui dan mempelajari tag-tag yang digunakan untuk menandai bagian-bagian dari suatu dokumen HTML. Anda dapat menggunakan program editor biasa seperti Notepad, Sidekick, WS nondokumen dll. File dokumen yang dihasilkan oleh editor tersebut haruslah berformat ASCII, jika tidak maka dokumen yang kita buat tidak dapat diterjemahkan oleh program Browser.
Selain program editor teks, Anda juga bisa menggunakan program editor khusus untuk membuat HTML. Ada dua macam program HTML saat ini, yaitu yang berbasiskan Teks dan yang berbasiskan WYSIWYG (graphics).
Beberapa program editor HTML yang dapat anda gunakan dan alamat di Internet adalah :

Nama Program	Produk	Alamat	Jenis Editor
Web Edit	Netbit software	http://www.nesbit.com/	Teks
Notepad	Microsoft	http://www.microsoft.com	Teks
Ultraedit	IDM Computer	http://www.ultraedit.com/	Teks
Hot Metal	Soft Quad	http://www.sq.com/	WYSIWYG
Netscape	Netscape	http://www.netscape.com/	WYSIWYG
Front Page	Microsoft	http://www.microsoft.com	WYSIWYG

3.4. Struktur HTML

Seperti suatu dokumen umunnya, dokumen HTML terdiri dari teks-teks dan bahkan lebih dari itu, dokumen HTML juga dapat mengandung gambar, suara ataupun video. Satu hal yang membedakan dokumen HTML dengan dokumen-dokumen lainya, yaitu adanya elemen-elemen HTML beserta tag-tagnya. Elemen dan tag HTML ini berfungsi untuk menformat atau manandai suatu bagian tertentu dari dokumen HTML dan juga untuk menentukan struktur bagian tersebut dalam dokumen HTML. Elemen dan tag inilah yang merupakan ciri dari suatu dokumen

3.5. Elemen

Dalam dokumen HTML, elemen dibagi menjadi dua kategori utama yaitu elemen-elemen <HEAD> yang memberikan informasi tentang dokumen tersebut, seperti judul dokumen atau hubungannya dengan dokumen lain serta elemen-elemen <BODY> yang menentukan bagaimana isi suatu dokumen ditampilkan oleh browser, seperti paragraf, list, tabel dll.

3.6. Tag

Pada waktu browser menampilkan suatu web page, browser akan membaca teks-teks pada dokumen HTML dan mencari suatu kode yang khusus ayng disebut Tag. Tag ini dinyatakan dengan tanda lebih kecil (<). Tag biasanya merupakan suatu pasangan yang disebut tag awal dan tag akhir. Tag awal dinyatakan dalam bentuk <nama tag> sedangkan akhir tag dinyatakan dalam bentuk </nama tag>

contoh:

<I> Teks ini akan dicetak miring </I>

dalam tag HTML penulisan huruf besar atau kecil akan sama artinya

Contoh struktur penulisan tag yang benar

```
<Tag1>
        Teks untuk tag ke Satu
        <Tag2>
                Teks untuk tag  ke dua
        </Tag2>
</Tag1>
```

HTML ENTITIES

Terdapat karakter-karakter yang illegal bila dituliskan langsung di dalam xHTML, misalnya ketika kita akan menuliskan karakter lebih besar **"<"**, maka tulisan selanjutnya akan dianggap sebagai suatu TAG. Bagaimana mengatasi Solusinya?.

Oleh karena itu-lah xHTML menyediakan HTML ENTITIES.

Misalnya:
Kita ingin menampilkan tulisan “Ini memakai <br /> saja”, bila kita menuliskannya secara biasa maka hasilnya tulisan “<br />” akan hilang. Jadi kita harus menulisnya seperti berikut:
Ini memakai <br /> saja

TABEL ENTITIES

KARAKTER	HTML ENTITIES	KARAKTER	HTML ENTITIES
Spasi tanpa break		¡	¡
¢	¢	£	£
¤	¤	¥	¥
¦	¦	§	§
¨	¨	©	©
ª	ª	«	«
¬	¬		
®	®	¯	¯
°	°	±	±
²	²	³	³
´	´	µ	µ
¶	¶	·	·
¸	¸	¹	¹
º	º	»	»
¼	¼	½	½
¾	¾	¿	¿
À	À	Á	Á
Â	Â	Ã	Ã
Ä	Ä	Å	Å
Æ	Æ	Ç	Ç
È	È	É	É
Ê	Ê	Ë	Ë
Ì	Ì	Í	Í
Î	Î	Ï	Ï
Ð	Ð	Ñ	Ñ

Ò	Ò	Ó	Ó
Ô	Ô	Õ	Õ
Ö	Ö	×	×
Ø	Ø	Ù	Ù
Ú	Ú	Û	Û
Ü	Ü	Ý	Ý
Þ	Þ	ß	ß
à	à	á	á
â	â	ã	ã
ä	ä	å	å
æ	æ	ç	ç
è	è	é	é
ê	ê	ë	ë
ì	ì	í	í
î	î	ï	ï
ð	ð	ñ	ñ
ò	ò	ó	ó
ô	ô	õ	õ
ö	ö	÷	÷
ø	ø	ù	ù
ú	ú	û	û
ü	ü	ý	ý
þ	þ	ÿ	ÿ
"	"	<	<
>	>	&	&

Catatan:

Penulisan Entities adalah Case-Sensitive (*huruf kecil & besar berbeda*)

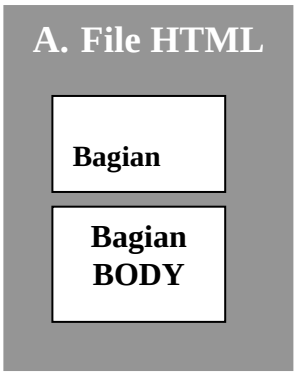
3.7. Pengantar HTML

HTML ***(HyperText Markup Language)*** adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen ***hyperText*** yang dapat dibaca dari satu platform ke platfom lainya tanpa melakukan suatu perubahan apapun. Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen teks biasa, sihingga di platform apapun dokumen tersebut dapat dibaca.

Dokumen HTML disebut Markup Language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan tekt dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen. misalnya anda dapat menentukan dimana suatu gambar harus muncul dan jenis pemformatan apa yang berlaku pada suatu kumpulan teks tertentu. Anda bahkan dapat juga membuat tabel, form ataupun dokumen dengan bingkai-bingkai didalamnya dengan menggunakan tanda-tanda HTML.

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa dari *World Wide Web* yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program browser. Tiap kali kita mengakses dokumen web, maka sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan menggunakan format HTML. Beberapa orang merasa keberatan jika dikatakan HTML adalah sebuah bahasa pemrograman karena struktur yang dimilikinya dianggap terlalu sederhana, kode-kode dibaca oleh browser baris per baris, dari atas ke bawah. HTML juga tidak memiliki ‘looping’ seperti bahasa pemrograman lain.
Pada HTML dipergunakan *hypertext link* atau hubungan antara teks dan dokumen lain. Dengan demikian pembaca dokumen bisa melompat dari satu dokumen ke dokumen yang lain dengan mudah.
Selain mencari informasi, setiap pengguna Internet juga bisa memberikan/menyediakan informasi. Syaratnya, mereka harus memamfaatkan layanan WWW *(Word Wide Web)*. Untuk itu mereka harus tahu tatacara penulisan khusus yang disebut *HyperText Markup Language* (HTML). Tatacara penulisan HTML itu sebenarnya tidak sukar.

Sebuah dokumen HTML pada dasarnya berstruktur seperti gambar 2.1. Dokumen dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu HEADER (bagian atas) dan bagian BODY (tubuh dokumen). Masing-masing ditandai oleh pasangan tag <HEAD> dan <BODY>. Bagian HEAD berisikan judul dokumen dan informasi-informasi dasar lain, sedangkan bagian BODY adalah data dokumennya.
Untuk mengetikkan dokumen, kita menggunakan Notepad atau text editor yang lain.



Struktur HTML

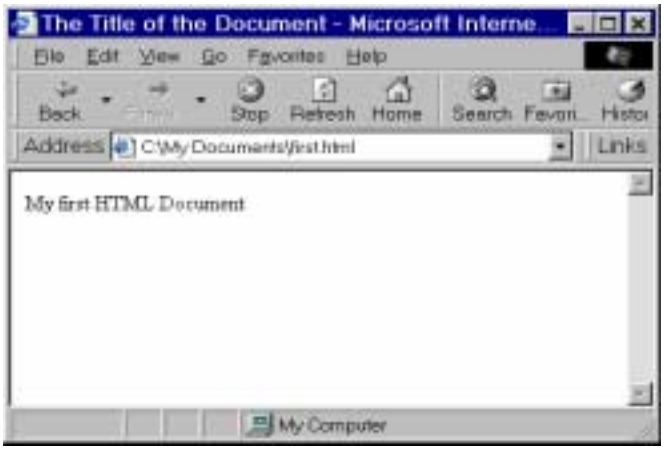
Kedua instruksi yang pertama kali harus dituliskan adalah :

<HTML>
….
</HTML>

Instruksi ini yang akan memberi tanda awal dan akhir suatu dokumen HTML. Kemudian kita buat bagian HEAD dokumen denga perintah <HEAD> dan </HEAD>. Didalam tag ini kita akan meletakkan judul dokumen , dengan perintah <TITLE> dan </TITLE>.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
The Title of the Document
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
My first HTML Document
</BODY>
</HTML>
```

Contoh kecil dokumen HTML sekarang telah lengkap, berisi semua tag dokumen HTML yang harus ada. Simpan file tersebut dengan nama- misalnya “first.html” dan selanjutnya dapat ditampilkan dalam browser web.
Untuk melihat dokumen HTML secara lokal melalui browser Web (misalkan Internet Explorer) kita buka file tersebut dengan memilih menu FILE dan OPEN FILE.



Contoh dokumen HTML

Saya tidak akan berbuih menerangkan kepada anda apa itu HTML, bagaimana sejarah HTML, karena target saya bukanlah menjadikan anda lulus ikut ujian "Pengenalan HTML", tapi target saya menjadikan anda mumpuni, dan mampu membuat hompej, minimal hompej pribadi.

Baik, file HTML (HyperText Markup Language, hehehe tetep aja mendingan tau kepanjangannya :)) minimal terdiri dari perintah berikut:

```
<html>Ini contoh sebuah halaman</html>
```

Demikianlah file HTML yang paling sederhana. Dimulai dengan tag <HTML>, kemudian dilanjutkan dengan tag <BODY>, setelah itu isi dari file. Dan terakhir ditutup dengan dua tag berikut, </BODY></HTML>. Lihat ada tanda "/" pada setiap tag penutup. Hey, tunggu apa lagi, buka notepad anda (saya katakan notepad bukan Microsoft Frontpage dan software-software fancy lainnya - karena untuk memahami dasar HTML secara baik, yang anda perlukan hanyalah notepad dan sebuah browser). Ketik ulang kode di atas, atau kalau anda malas saya perbolehkan anda melakukan copy-paste. Kemudian simpan file anda dengan ekstension html, contohnya simpan dengan nama file1.html. Setelah itu buka file tersebut dengan browser favorit anda, mungkin Internet Explorer atau Netscape.

```
<HTML>
<CENTER>
<H1>
KULIAH KOMPUTER IT-1
<HR>
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
```

Jika dijalankan, maka akan dihasilkan output seperti berikut:



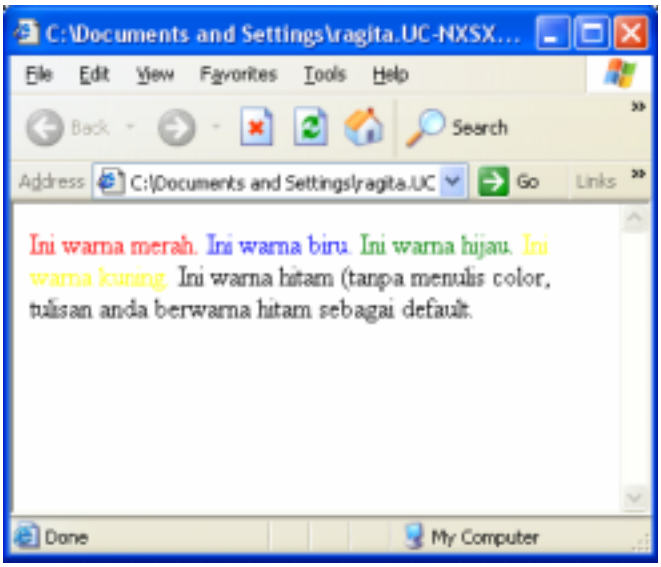
Kalau begitu kita harus cepat melaju. Berikutnya saya akan memberikan contoh tentang manipulasi teks. Seperti anda lihat di atas, kode-kode dalam file HTML selalu dibatasi oleh tag < ... >. Demikian pula untuk keperluan manipulasi teks ini, kita mempunyai beberapa tag yang dapat digunakan, seperti:

```
<B>Untuk membuat huruf tebal.</B>
<I>Untuk membuat huruf miring.</I>
<U>Untuk membuat garis bawah.</U>
```

Anda juga dapat memanipulasi teks dengan tag <FONT SIZE="bebas" COLOR="bebas" face="bebas"> teks anda</FONT>. Di sini size adalah ukuran huruf, color adalah warna yang

anda inginkan (lihat saya ngefans dengan warna biru), dan face adalah jenis font yang digunakan. O, ya anda dapat menggabung lebih dari satu tag sekaligus, sebagai contoh <B><U>**akan membuat huruf tebal yang bergaris bawah**</U></B>. Hanya jangan lupa jika tag pembuka berada di dalam, maka tag penutupnya juga sebaiknya di dalam, seperti tag <U> di atas. Baik kita lihat kembali contoh berikut:

```
<FONT COLOR="red">Ini warna merah.</FONT>
<FONT COLOR="blue">Ini warna biru.</FONT>
<FONT COLOR="green">Ini warna hijau.</FONT>
<FONT COLOR="yellow">Ini warna kuning.</FONT>
<FONT>Ini warna hitam (tanpa menulis color, tulisan anda berwarna hitam sebagai
default. </FONT>
```



Jika HTML diatas di lihat dengan Browser

3.8. Elemen HTML

HTML tidak hanya menyediakan teks saja di dalam dokumennya, tetapi juga mempu menampilkan objek-objek multimedia seperti gambar, suara, video dan bahkan telah merambah lebih jauh lagi dengan adanya dukungan atas objek-objek VRML ***(Virtual Reality Markup Language)*** serta aplet-aplet java. Untuk informasi yang berupa teks. HTML telah menyediakan bermacam-macam elemen, seperti elemen-elemen:

- PARAGRAPH untuk membuat suatu paragraph
- BOOCKQUOTE untuk membuat suatu kutipan teks
- PREFORMATTED TEXT untuk menampilkan teks seperti yang dituliskan
- DIVINDER untuk mengelompokan suatu teks tertentu.
- serta berbagai elemen teks lainya.

a.. Paragraph

Elemen <P>.....</P> menandai sekumpulan teks sebagai suatu paragraf.Tag <P> menyatakan awal dari paragraf, sedangkan tag</P> menyatakan akhir dari suatu paragraf. Tag Akhir paragraf secara otomatis akan berakhir jika anda memulai suatu paragrap baru,

atau jika anda melanjutkannya dengan suatu heading, tabel form, blockquote, atau list sebagai contoh, berikut ini adalah kode HTML yang menampilkan 4 buah paragraf.

```
<HTML>
  <HEAD>
      <TITLE>Enter, Tab dan Spasi dalam HTML
      </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
      <P>paragraf  satu</P>
      <P>paragraf  dua</P>
      <P>paragraf  tiga</P>
  </BODY>
</HTML>
```

Hal lain perlu diperlukan adalah bahawa penekanan tombol ENTER, tab ataupun spasi yang anda berikan tidak akan terlihat dalam browser. ENTER, tab dan spasi hanya berlaku pada dokumen HTML anda tetapi tidak pada web page yang dihasilkan oleh dokumen HTML tersebut.

b. Perataan dalam Paragraf.

HTML 3.2 memperkenalkan atribut baru, ALIGN yang digunakan untuk mengatur peralatan teks dalam suatu paragraf. Atribut ALIGN mempunyai tiga buah nilai yaitu left, right,dan center

Contoh penulisan :

```
<P Allign=”LEFT”>
      Teks ini akan rata kiri
</P>
<P Allign=”RIGHT”>
      Teks ini akan rata kanan
</P>
<P Allign=”CENTER”>
      Teks ini akan rata ke tengah
</P>
```

c. Preformatted Text

Pada tag paragraf, penekanan tombol ENTER, tab, spasi memberikan pengaruh pada Web Page anda. Bagaimana jika misalnya anda betul-betul ingin menambahkan spasi dan enter pada teks dalam Web Page anda. Jika anda menggunakan tag paragraf hal ini tidak akan dapat dilakukan, tapi untungnya HTML menyediakan tag yang dapat mangatasi masalah ini, yaitu tag <PRE> atau **Preformatted Text**

Dengan Preformatted Text browser akan manampilkan teks seperti apa yang kita ketikan dalam dokumen HTML, termasuk penekanan tombol ENTER dan Spasi.

Contoh :

```
<PRE>Teks ini mengugnakan S p a s I dan juga ENTER
```

untuk berpindah ke baris ini.
Tabel dibawah ini menggunakan elemen BOLD dan beberapa buah spasi
untuk menebalkan baris judul
<B>
Jurusan yang ada di Fakultas Teknik Unikom Bandung

Jurusan Jenjang Pendidikan
---------- </B>
1. Manajamen Informatika S-1/D-3
2. Teknik Informasika S-1/D-3
3. Teknik Komputer S-1/D-3
4. Teknik Arsitektur S-1
5. Teknik Industri S-1
</PRE>

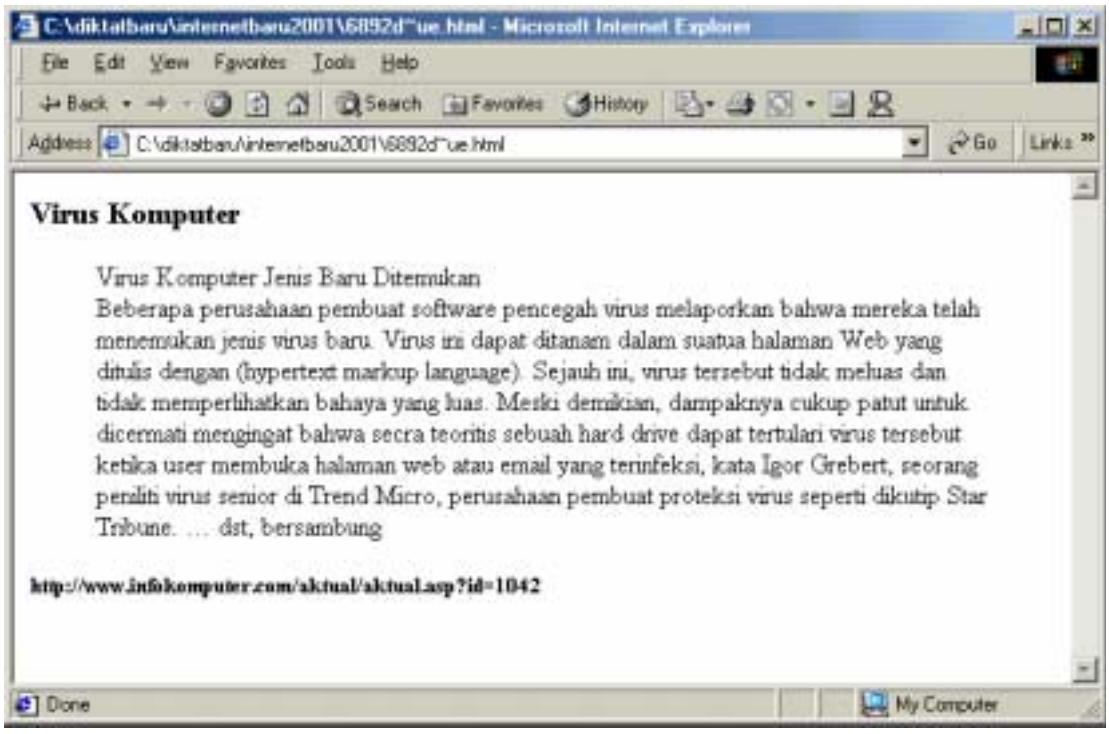
d. Blockquote

Tag <BLOCKQUOTE> digunakan untuk menuliskan suatu kutipan teks. Browser biasanya menampilkan kutipan teks dengan mengindentifikasikan teks tersebut atau dengan mengabaikan spasi dalam teks seperti tag paragraf.

Contoh:
<H3>Virus Komputer</H3>
<BLOCKQUOTE>
Virus Komputer Jenis Baru Ditemukan

Beberapa perusahaan pembuat software pencegah virus melaporkan
bahwa mereka telah menemukan jenis virus baru.
Virus ini dapat ditanam dalam suatua halaman Web yang ditulis
dengan (hypertext markup language). Sejauh ini, virus tersebut
tidak meluas dan tidak memperlihatkan bahaya yang luas.
Meski demikian, dampaknya cukup patut untuk dicermati mengingat
bahwa secra teoritis sebuah hard drive dapat
tertulari virus tersebut ketika user membuka halaman web atau
email yang terinfeksi, kata Igor Grebert, seorang peniliti virus senior di Trend Micro,
perusahaan pembuat proteksi virus seperti dikutip Star Tribune.

… dst, bersambung
</BLOCKQUOTE>
<H5>http://www.infokomputer.com/aktual/aktual.asp?id=1042
 </H5>



e. Address

Elemen ADDRESS digunakan untuk memberikan informasi tentang pembuat home page, seperti e-mail, organisasi dan mungkin tanggal terakhir dokumen diperbaharui, biasanya diletakkan dibagian paling bawah. Browser seperti Netscape akan menampilkan informasi ini dalam tulisan miring.

contoh penggunaan tag ADDRESS.

```
<Address>
    <H5>Address:</H5>
    <B>Copyright 1998-2004 by unikomcenter@unikom.ac.id</B>
</Address>
```

f. DIV dan CENTER

Elemen DIV digunakan untuk membagi-bagi dokumen HTML dalam suatu hierarki yang terstuktur. Teks yang dikelilingi oleh tag <DIV>.....</DIV> akan di format menurut nilai atribut ALIGN yang ditentukan didalamnya. NIlai atribut ALIGN yang diperbolehkan dalam DIV sama dengan nilai ALIGN dalam tag <P>, yaitu **left center dan right.**

contoh:

```
<DIV Allign=”Left”>Teks rata kiri dalam tag
<DIV></DIV>
<DIV Allign=”right”>Teks rata kanan dalam tag
<DIV></DIV>
```

BAB 4
Memformat Dokumen

4.1. Memformat Dokumen HTML

Untuk mengatur format dokumen web yang Anda buat, didalam HTML telah disediakan beberapa tag diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Heading

Heading adalah sekumpulan kata atau file frase yang menjadi judul atau subjudul dalam suatu dokumen HTML. Sekalipun sama-sama merupakan judul, tetapi heading berbeda dengan elemen <TITLE> yang hanya muncul pada title bar dari suatu jendela browser, bukan didalam Web Page.

HTML menyediakan enam buah tingkat heading. Heading level 1 biasanya merupakan judul yang penting atau judul utama, sedangakan heading level berikutnya merupakan bagian atau sub judul dari judul utama. Dalam menuliskan heading, sebaliknya anda membuatnya sesuai dengan urutan level heading, sehingga judul dan sub judul dokumen anda terlihat seperti outline yang jelas serta dengan urutan yang konsisten.

Untuk menyatakan heading, digunakan tag <Hx> dimana x merupakan nomor level heading dari 1 sampai 6, sedangkan untuk mengakhirinya digunakan tag akhir </Hx>. Berikutnya ini adalah contoh penggunaan heading level 1 sampai 6.

```
<h1>Header 1</h1>
<h2>Header 2</h2>
<h3>Header 3</h3>
<h4>Header 4</h4>
<h5>Header 5</h5>
<h6>Header 6</h6>
```



Terakhir, dalam memanipulasi tulisan, anda harus mengenal tiga tag berikut:
<CENTER> Tag ini berfungsi membuat tulisan berada di tengah.</CENTER>

: Tag ini berfungsi untuk membuat baris baru.

<P>: Tag ini berfungsi untuk membuat paragraf baru.</P>

Tag <P> mempunyai atribut align, seperti <P align="left"> yang membuat paragraf menjadi rata kiri, <P align="right"> yang membuat paragraf menjadi rata kanan dan <P align="center"> membuat paragraf menjadi berada di tengah.

Anda perlu mencoba menulis kode berikut menggunakan notepad dan mencobanya sendiri agar lebih memahami.

```
<P align="right"><FONT COLOR="red">
<B> Paragraf ini memberi contoh penggunaan tag P align="right"
yang menyebabkan keseluruhan paragraf menjadi rata kanan. Penggunaan tag FONT
COLOR="red" menyebabkan seluruh huruf berwarna merah, dan tag B menyebabkan semua
menjadi huruf tebal. </B></FONT></P>
```

b. Phisical Style

Phisical Style adalah suatu jenis format yang anda berikan pada teks tanpa bergantung pada jenis dari elemen dasar teks tersebut. Elemen-elemen ini sudah sering anda gunakan dalam suatu program pengolah kata, seperti menebalkan atau membuat miring suatu teks.

Elemen-elemen yang bisa dikategorikan dalam phisical style adalah:

<B>…..</B>	menebalkan teks
<I> …..</I>	membuat teks miring
<U>….</U>	mengaris bawahi
<S>…..</S>	memberikan coretan pada teks
<BLINK>….</BLINK>	membuat teks berkedip
<TT>…</TT>	menampilkan teks dalam format typewriter
<BIG>…</BIG>	membesarkan teks
<SMALL>…</SMALL>	mengecilkan teks
_…	membuat teks subscript
[…]	membuat teks superscript

Contoh berikut

```
<HTML>
<h3>
<pre>
<p>
Rumus Persamaan Kuadrat:
AX<sup>2</sup>+BX+C=0
Rumus Kimia
H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>
```



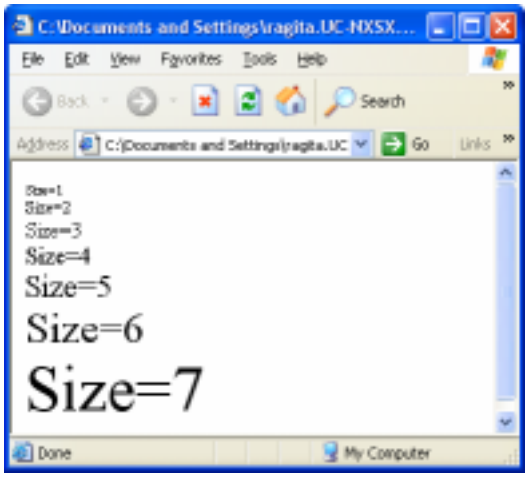
c. FONT

HTML 3.2 menyediakan elemen FONT yang dapat di gunakan untuk mengubah ukuran warna suatu teks. Elemen ini berasal dari Netscape Extention yang kemudian menjadi standar HTML 3.2 Selain ukuran dan warna , Internet Explorer menambahkan satu atribut lagi yang digunakan untuk mengubah jenis font dari suatu teks.

Untuk menentukan ukuran suatu teks, elemen FONT menyediakan atribut SIZE dengan nilai dari 1 sampai 7. Nilai 1 digunakan untuk membuat teks dengan ukuran terkecil, sedangkan nilai 7 digunakan untuk membuat teks dengan ukuran paling besar. Nilai default suatu font adalah 3 yang merupakan ukuran standar teks pada suatu page.

Contoh :

 Size=1
 Size=2
 Size=3
 Size=4
 Size=5
 Size=6
 Size=7



d. WARNA

Penggunaan warna pada teks mulai diperkenalkan oleh Explorer 1.0 dengan menggunakan atribut COLOR pada elemen FONT. Pendefinisian warna dinyatakan dalam dua cara, yaitu melalui penggunaan nama warna, seperti red, green atau yellow dan melalui RGB suatu warna.

Warna yang dikenal HTML 3.2 hanya 16 warna

Aqua	Navy
Black	Olive
Blue	Purple
Fuchsia	Red
Gray	Silver
Green	Teal
Lime	White
Maroon	yellow

Penggunaan dalam HTML

<FONT COLOR=”RED”

PEWARNAAN MENGGUNAKAN HEX

Warna yang menggunakan kata (inggris) hanya berjumlah 16 buah, yaitu : aqua, black, blue, fuchsia, gray, green, lime, maroon, navy, olive, purple, red, silver, teal, white, dan yellow.

Tetapi ada satu cara lain yang dapat digunakan supaya kita dapat menset warna yang lain, yaitu dengan hex code.

Cara menuliskannya adalah dengan dimulai karakter pagar **“#”** dan diikuti kombinasi RGB (*Red, Green, Blue*). Setiap satu warna tersebut intensitasnya berupa HEX 2 Karakter, misalnya **#FFEEA4** yang artinya intensitas Red (merah) = FF = 255, Green (hijau) = EE = 238, Blue (biru) = A4 = 164.

CONTOH HEX CODE

HEX	WARNA	HEX	WARNA
#FF0000	MERAH	#00FF00	HIJAU
#0000FF	BIRU	#FF00FF	UNGU
#FFFF00	KUNING	#FF8800	ORANYE
#FFFFFF	PUTIH	#000000	HITAM
#00FFFF	CYAN	#AA8800	COKLAT
#888888	ABU-ABU	#004488	NAVY

e. JENIS FONT

Jenis font yang digunakan untuk menampilkan teks biasanya hanya terdiri dari satu jenis font yang ditentukan dari setting browser Anda. Internet Explorer memperkenalkan atribut **FACE** pada elemen **FONT** yang dapat digunakan untuk membuat bermacam-macam FONT pada suatu ***page.***

Contoh:

<FONT FACE=”Wingdings”>Font Wingdings </FONT>

f. GANTI BARIS

Elemen <BR> yang diperkenalkan oleh Netscape berguna untuk menuliskan teks pada baris berikutnya. Dengan adanya elemen ini, anda tidak lagi memerlukan elemen PRE jika menulis pada suatu baris baru.

g. TULISAN JALAN

Untuk membuat tulisan atau teks agar dapat berjalan dapat dilakukan dengan menggunakan perintah MARQUEE, perintah ini mempunyai empat arah yaitu:

1. <MAQRQUEE DIRECTION=LEFT> Untuk membuat tulisan berjalan dari kanan ke kiri
2. <MAQRQUEE DIRECTION=RIGHT>Untuk membuat tulisan berjalan dari kiri ke kabab
3. <MAQRQUEE DIRECTION=UP> Untuk membuat tulisan naik dari bawah ke atas
4. <MAQRQUEE DIRECTION=DOWN> Untuk membuat tulisan turun dari atas ke bawah.

4.2. LIST

Dalam mengelola informasi, Anda dapat menampilkannya dalam berbagai cara. Salah satu cara yang efektif dan mudah dibaca dalam menyampaikan informasi adalah dengan menggunakan daftar. Banyak hal dapat disampaikan dari suatu daftar, mulai dari daftar HTML menyediakan beberapa jenis, yaitu:

- ✓ Ordered List/numberd List
- ✓ Unordered List/Bulleted List
- ✓ Menu List
- ✓ Directory List
- ✓ Definition List

HTML mendukung list tanpa nomor, dengan nomor, dan definisi.

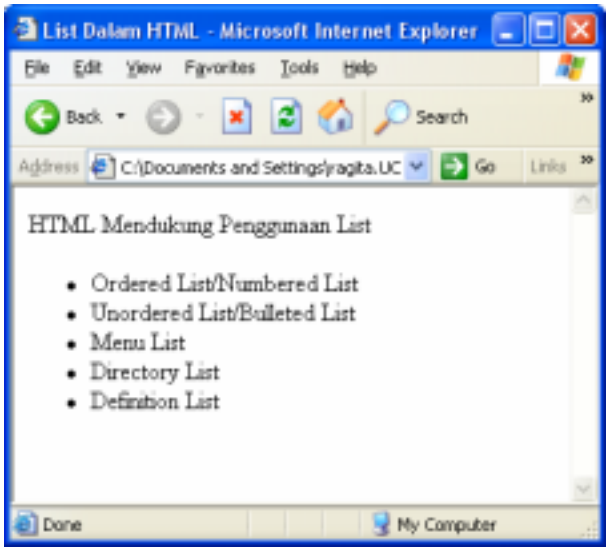
List tanpa number dibuat dengan prosedur berikut:

1. Mulai dengan <UL> (untuk list tanpa nomor)
2. Masukkan masing-masing item diawali dengan <LI>
3. Akhiri dengan </UL>

Contoh:

<html>
<title>List Dalam HTML</title>

```
HTML Mendukung Penggunaan List
<UL>
<LI>Ordered List/Numbered List
<LI>Unordered List/Bulleted List
<LI>Menu List
<LI>Directory List
<LI>Definition List
</UL>
</body>
</html>
```

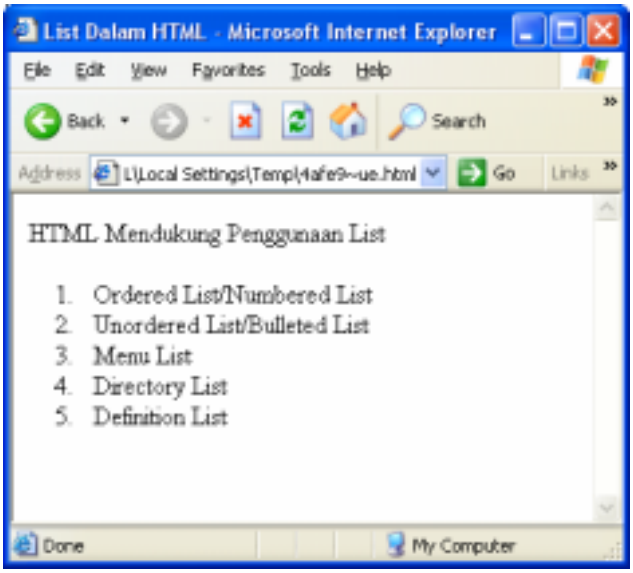


<LI> bisa berisikan beberapa paragraf. Tandai ganti paragraf dengan <P>.

Berikutnya adalah list dengan nomor, atau ordered list. Contoh penulisan adalah sebagai berikut:

```
<html>
<head>
<title>List Dalam HTML</title>
</head>
<body>
HTML Mendukung Penggunaan List
<OL>
<LI>Ordered List/Numbered List
<LI>Unordered List/Bulleted List
<LI>Menu List
<LI>Directory List
<LI>Definition List
</OL>
</html>
```

Menghasilkan output berikut:

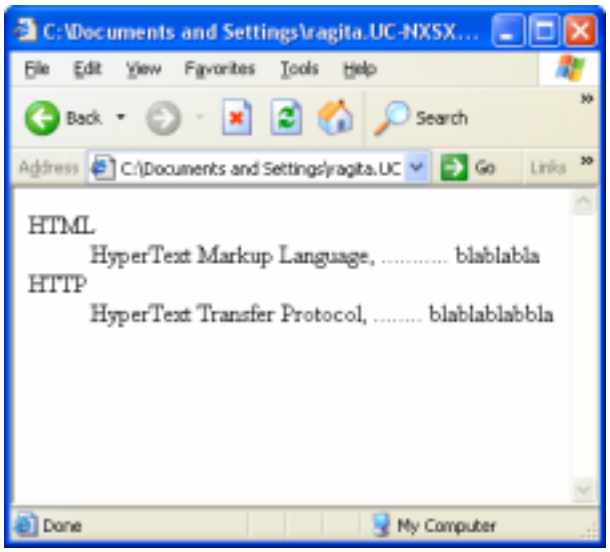


List definisi (definition list , dikodekan dengan <DL>) terdiri dari definition term (<DT>) dan definition definition (<DD>).

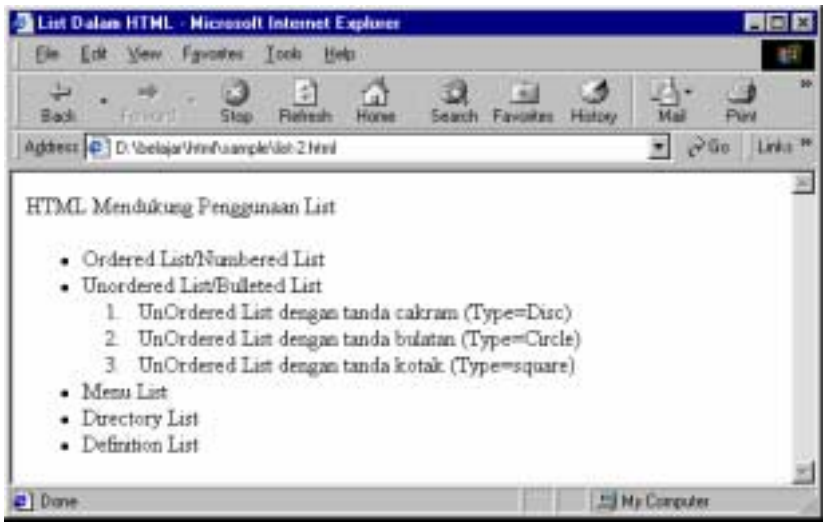
Contoh penulisan:

```
<DL>
<DT>HTML
<DD>HyperText Markup Language, .....
blablabla
<DT>HTTP
<DD>HyperText Transfer Protocol, .....
blablablabbla
</DL>
```

Hasilnya adalah sebagai berikut:



Seperti pada ordered list, Anda juga dapat membuat suatu daftar di dalam daftar pada Unordered List, bahkan Anda dapat membuat gabungan dari ordered list dan unordered list. Contoh berikut ini memperlihatkan kode HTML dari pemakaian gabungan antara tag <UL> dan tag <OL>.



TAG-TAG UNTUK MEMBUAT LIST

Dalam xHTML terdapat 2 buat List, yaitu Ordered List (*List yang berindeks*), dan Unordered List (*List yang tidak berindeks / Bulleted List*).

Ordered List

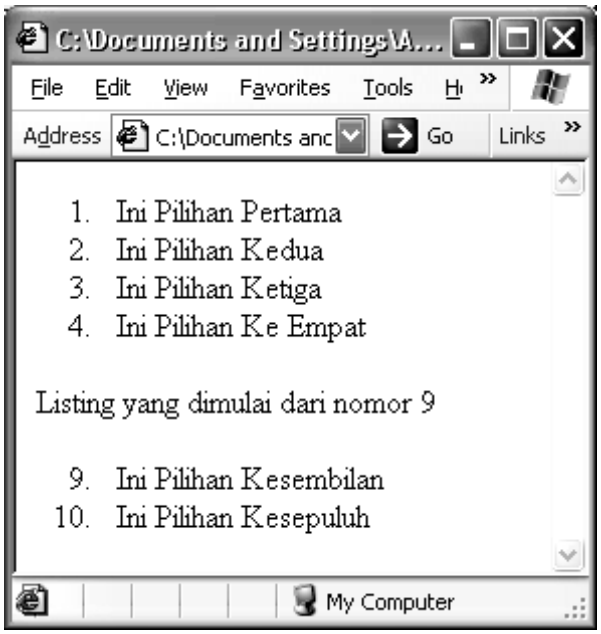
Nama TAG	ol
Tipe Tag	Berpasangan
Kegunaan	List Berindeks
Tampilan	Berhirarki
Atribut Khusus	• start

Ordered List maupun Unordered List merupakan tag yang berhirarki atau mempunyai Child (*Anak*), yaitu tag , tag tersebutlah yang menentukan listing dari Ordered/Unordered list tersebut.

```
...
<ol>
      <li>Ini Pilihan Pertama</li>
      <li>Ini Pilihan Kedua</li>
      <li>Ini Pilihan Ketiga</li>
      <li>Ini Pilihan Ke Empat</li>
</ol>
Listing yang dimulai dari nomor 9
<ol start="9">
      <li>Ini Pilihan Kesembilan</li>
      <li>Ini Pilihan Kesepuluh</li>
</ol>
...
```

Ordered List

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



Atribut-Atribut Khusus:

- **start**

  Menentukan awal indeks

Unordered List

Nama TAG	ul
Tipe Tag	Berpasangan
Kegunaan	List Tidak Berindeks
Tampilan	Berhirarki
Atribut Khusus	• type

```
...
<ul>
     <li>Ini Pilihan Pertama</li>
     <li>Ini Pilihan Kedua</li>
     <li>Ini Pilihan Ketiga</li>
</ul>
Listing dengan simbol lingkaran
<ul type=”circle”>
     <li>Ini Pilihan Kesembilan</li>
     <li>Ini Pilihan Kesepuluh</li>
</ul>
...
```

Unordered List

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



Atribut-Atribut Khusus:

- **type**

  Menentukan jenis simbol bulleted, atribut ini bisa diisi dengan **circle**, **square**, dan **disc**

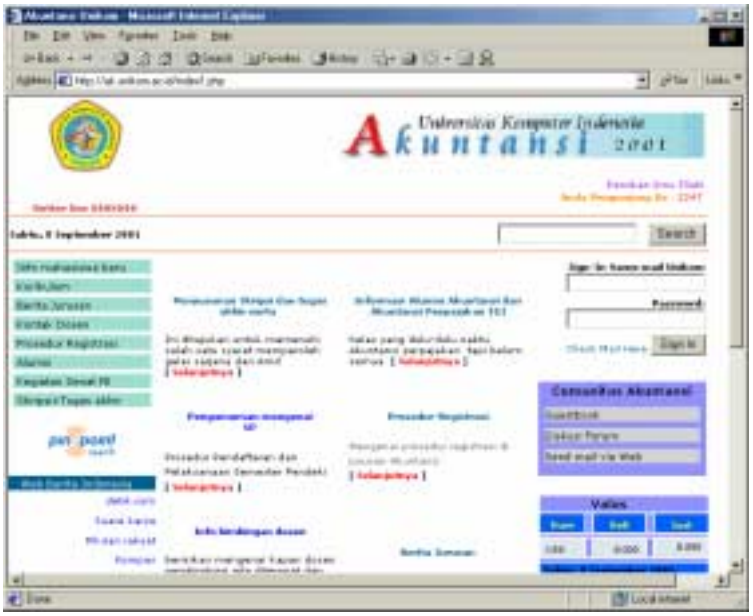
BAB 5
Menyisipkan Gambar

5.1. Menyisipkan Gambar

Untuk menyisip suatu gambar dalam halaman Web dapat dilakukan dengan dengan menggunakan tag <IMG>. Tag tersebut memiliki element sebagai berikut:

- **SRC=*URL*** suatu URL yang menunjuk pada sumber file gambar.
- **ALIGN** merapikan elemen yang menentukan bagaimana gambar akan dirapikan secara relatif terhadap tulisan yang berdekatan dengan gambar. Banyak nilai yang mungkin dan tidak akan dibahas disini.

- **ALT=*text*** Menentukan tulisan yang akan ditampilkan (biasanya ditempatkan diantara tanda petik) jika browser tidak dapat menampilkan gambar untuk alasan tertentu.



- **HEIGHT=*h*** **WIDTH=*w*** Menentukan height dan width dari image yang memungkinkan Web browser menentukan ukuran tempat yang tepat sebelum gambar benar-benar selesai diterima. Hal ini tentu saja akan membantu Web browser dalam melakukan render terhadap seluruh isi halaman sebelum gambar selesai diterima.

Contoh :
<h1>Memasukan Gambar</h1><p>
Untuk memasukan gambar ke dalam halaman Anda, dapat dilakukan dengan menggunakan Statement <**img src="nama file">**
Lihat contoh berikut:
<img src="logo.gif" width="150" height="150" alt="Logo Unikom">
Hasil



5.2. Memasukan Latar belakang Gambar

Untuk memasukan gambar menjadi latar belakang dari halaman web anda, dapat dilakukan dengan menggunakan statemen <body background=”nama gambar”> sedangkan kalau latar belakang warna dapat dilakukan dengan statemen berikut : <body bgcolor=warna>
Contoh:

```
<title>Menggunakan Backround</title>
</head>
<body background="back02.gif">
<Center>
<h1>Berikut adalah contoh penggunaan Background gambar pada suatu halaman
```



5.3. Link ke dokumen atau situs yang lain

Dokumen HTML adalah dokumen-dokumen hypertext. Hal ini berarti bahwa mereka dapat mengandung link ke dokumen lain. Tag (<A> </A>) digunakan untuk membentuk suatu link ke dokumen atau sumber yang akan dimuat ketika user melakukan klik pada link tersebut. Tulisan dan HTML lainnya yang ada diantara link ditampilkan kepada user sebagai suatu hotlink, biasanya dengan warna yang berbeda warna tulisan browser normal atau diberi garis bawah. Bagian berikut menerangkan tag tersebut.

HREF

HREF = "*URL*" menentukan URL dari resource yang akan ditampilkan setelah user melakukan klik padanya. Sebagai contoh,

<A HREF="http://www.unikom.ac.id"> Membuat link ke Website Unikom .



5.4.NAME

Atribut NAME menentukan lokasi dalam HTML tersebut yang dapat di link dari halaman lain. Hal ini memungkinkan dokumen lain mengacu ke lokasi tertentu dalam suatu halaman. Nama acuan dari halaman tersebut. Untuk mengacu pada suatu nama acuan, URL halaman ditentukan, diikuti dengan suatu #. Sebagai contoh,

<a name="Information"> mendefinisikan nama link Information dalam dokumen tersebut.

Contoh :

<body>

<A name="intranet">Intranet adalah suatu jaringan private yang menggunakan produk dan teknologi Internet. Salah satu teknologinya adalah

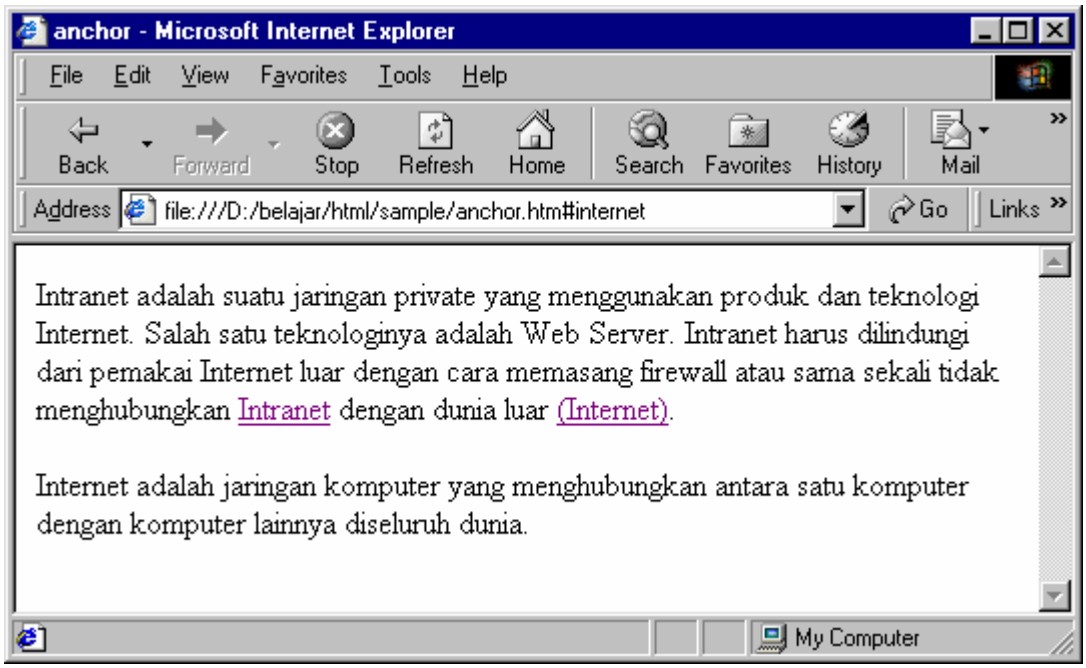
Web Server. Intranet harus dilindungi dari

pemakai Internet luar dengan cara memasang firewall atau

sama sekali tidak menghubungkan Intranet dengan dunia luar (Internet).

<p>

<A name="internet">Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan antara satu komputer dengankomputer lainnya diseluruh dunia.
</body>



Apa itu Hyperlink?

Hyperlink adalah suatu kelebihan dari xHTML, dimana file xHTML yang sedang diakses dapat dengan mudah berpindah pada link lainnya hanya dengan mengklik hyperlink tersebut.

Hyperlink terbagi kedalam 3 Jenis, yaitu *Absolute URL Hyperlink*, *Relative URL Hyperlink*, dan *Hyperlink dengan Anchor* (*Hyperlink dalam file yang sama*).

Untuk menampilkan hyperlink cukup dengan menuliskan tag seperti Teks HyperLink.

Absolute URL Hyperlink

Jenis-jenis hyperlink tersebut hanya dibedakan berdasarkan kemanakah link tersebut diarahkan. Pengarahan Hyperlink berada pada Atribut **href**. Untuk Absolute URL maka lokasi link tujuan ditulis secara lengkap, termasuk port dan hostnya. Biasanya digunakan untuk melakukan link ke server lainnya (contoh: **href=”http://www.unikom.ac.id/”**). *Lihat Contoh Hyperlink untuk lebih jelasnya.*

Relative URL Hyperlink

Bila Link tujuan masih berada di dalam server/komputer yang sama, maka kita tidak perlu menuliskan alamat link secara lengkap, cukup dengan lokasi direktori

dan filenya (contoh: **href=”/berita/berita1.html”**). *Lihat Contoh Hyperlink untuk lebih jelasnya.*

Anchor Hyperlink

Selain berpindah file, kita juga dapat berpindah layar pada file yang sama, misalnya suatu tulisan berada di bawah, dan di atas merupakan daftar isi, ketika kita melakukan klik pada Hyperlink tersebut, maka layar akan otomatis menggulung ke tempat yang dimaksud.

Syaratnya harus terdapat Anchor / tag <a> yang memiliki atribut name (misalnya ****), dan dapat dipanggil dengan cara ****Teksnya****. (menggunakan karakter pagar **“#”** diikuti nama Anchor yang dimaksud.

Lihat Contoh Hyperlink untuk lebih jelasnya.

CONTOH HYPERLINK

Buat dua buah file dalam *satu direktori yang sama*, dan beri nama **latihan1.html** dan **latihan2.html**. Dan isi file-file tersebut adalah seperti berikut ini:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html>
<head>
       <title>LATIHAN HYPERLINK 1</title>
</head>

<body>
<h2>Latihan Hyperlink 1</h2>

<h3>CONTOH Absolute URL</h3>

Bila dilakukan klik <a href="http://www.yahoo.com">Di Sini,
maka halaman ini akan berpindah ke yahoo!</a><br />

Bila dilakukan klik <a href="http://www.google.com"
target="_blank">Di Sini, maka akan tampil window baru yang
mengarah ke google</a><br />

<h3>CONTOH Relative URL</h3>
Untuk Berpindah ke Latihan 2 <a href="latihan2.html">Klik
Disini</a>
</body>
</html>
```

Nama File : latihan1.html
Latihan : File Contoh Hyperlink (Absolute, Relative)

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html>
<head>
       <title>LATIHAN HYPERLINK 2</title>
</head>
```

```
<body>
<h2>Latihan Hyperlink 2</h2>
<a href="latihan1.html">Klik disini untuk kembali ke Latihan
1</a><br />
Dalam Latihan 2 ini, kita akan mencoba Link dengan Anchor:<br
/><br />
<ul>
<li><a href="#bagian1">Tentang Saya</a></li>
<li><a href="#bagian2">Hobbi saya</a></li>
</ul>

Berikan Atribut <b>name</b> untuk Anchor

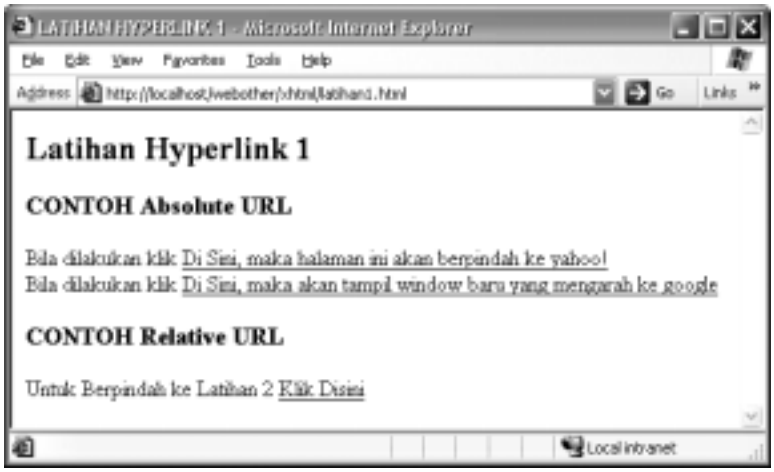
<a name="bagian1"></a>
<h2>Tentang Saya</h2>
Saya adalah saya.<br />Saya adalah saya.<br />
Saya adalah saya.<br />Saya adalah saya.<br />
Saya adalah saya.<br />Saya adalah saya.<br /><br />

<a name="bagian2"></a>
<h2>Hobbi Saya</h2>
Saya Suka xHTML<br />Saya Suka xHTML<br />
Saya Suka xHTML<br />Saya Suka xHTML<br />
Saya Suka xHTML<br />Saya Suka xHTML<br /><br />
</body>

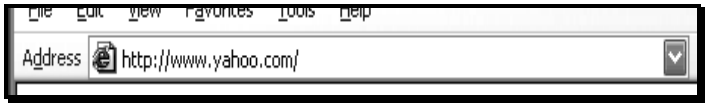
</html>
```

Nama File : latihan2.html
Latihan : File Contoh Hyperlink (Anchor)

Setelah menyelesaikan kedua file tersebut, silahkan untuk membuka file **latihan1.html** menggunakan Browser, maka akan tampil seperti berikut ini:

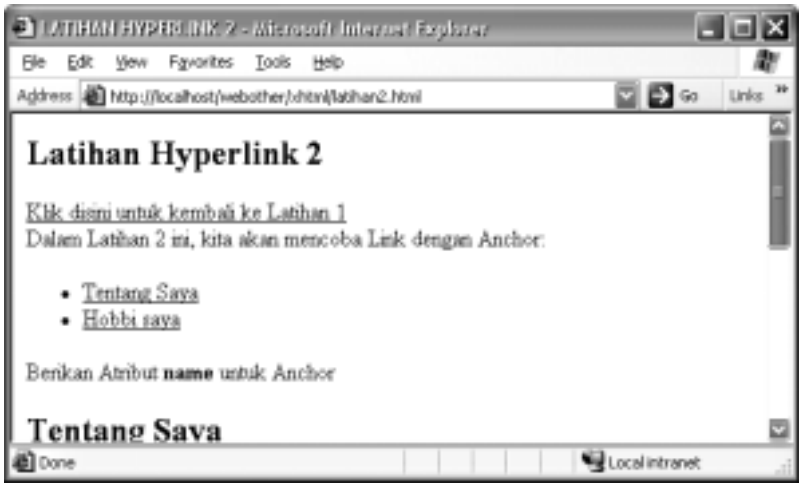


Kemudian coba untuk mengklik link pertama, maka Alamat URL akan berpindah ke Yahoo!, karena menggunakan Absolute URL.



Bila link yang kedua di klik, maka akan tampil window baru dengan Alamat URL yang mengarah ke Google, karena menggunakan Atribut **target="_blank"**.

Dan Bila kita melakukan klik pada Link ke Tiga, maka Alamat URL akan berubah ke file **latihan2.html**, dan halaman web pun akan berubah menjadi halaman **latihan2.html**.



Pada Gambar di Atas, terdapat 2 Hyperlink yang mengarah ke Anchor (*ke bagian tertentu di file tersebut*). Bila dilakukan klik pada "Tentang Saya", maka Halaman akan bergeser menjadi seperti berikut:



Tapi bila yang di klik adalah "Hobbi Saya", maka Halaman akan bergeser menjadi seperti berikut:



Atribut-Atribut Khusus:

- **href**
  Lokasi Link Tujuan, bisa berupa Absolute URL, Relative URL, atau Anchor Link.
- **target**
  [*W3C pada standarisasi xHTML tidak menyarankan untuk menggunakan atribut ini.*]
  Target Window atau Frame yang dituju, berupa:
  - **_blank** : Target ke Window Baru
  - **_self** : Target ke Frame dan Window yang sama.
  - **_parent** : Target ke Frame yang lebih atas satu tingkat dalam Window yang sama.
  - **_top** : Target ke frame paling atas dalam Window yang sama.
  - Dapat juga berupa nama frame. *Lihat Pembahasan tentang Frame & Frameset.*
- **name**
  Memberikan nama untuk menjadi Anchor.

BAB 6
Menggunakan Table

6.1. Table

Tabel mulai diimplementasikan pada Internet Explorer 2.0 dan 3.0, demikian juga pada Netscape 1.1 keatas. Tabel adalah cara yang baik untuk menampilkan informasi secara logik yang biasanya ditampilkan dalam bentuk spreadsheet. Tabel juga digunakan untuk menampilkan record-record pada database.

<TABLE> </TABLE>
Berikut ini adalah atribut dari TABLE tag dan efeknya pada tabel.
Contoh :

```
<Table>
 <TR>
   <TD>
    Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
   </TD>
 </TR>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom

6.2. BORDER

Atribut BORDER menentukan tebal dari border sewaktu ditampilkan oleh browser. Cobalah dengan browser anda untuk mendapatkan setting yang optimal.
Coba bandingkan hasil dibawah ini (pakai border) dengan hasil yang sebelumnya (tidak pakai border).
Contoh :

```
<Table Border=1>
 <TR>
   <TD>
    Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
   </TD>
 </TR>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.3. CELLSPACING

Atribut CELLSPACING mementukan jumlah spasi yang browser tempatkan diantara tiap-tiap sel individual atau spasi antar sel dan border (jika sel berada di sisi dari tabel). Sekali lagi, hanya dengan percobaan yang akan menghasilkan nilai yang sesuai.
Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.4. CELLPADDING

Atribut CELLPADDING menentukan jumlah spasi yang browser tempatkan antara data dalam cell dan border sel.. Dalam tag tabel, ada tiga tag yang mendefinisikan header, row, dan cels. Tag-tag tersebut adalah table header <TH>, table row <TR>, dan table data <TD>.

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

Berikut ini adalah atribut dari elemen <TABLE> :

6.5. WIDTH

Atribut WIDTH dapat diset dengan angka (ukuran dalam pixel), atau sebagai suatu persentase lebar tampilan browser. Browser dapat menarik tabel, tetapi tidak dapat mengkompres jika ukuran jendela browser lebih kecil dari tabel.

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=100%>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.6. ALIGN

Dengan ALIGN, anda dapat menentukan pemerataan tabel di left, center, atau right dari halaman.

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center>
 <Tr>
   <Td>
    Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
   </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.7. BGCOLOR

Sebagaimana pada tag <BODY> , anda dapat menentukan warna latar belakang dari tabel dengan menggunakan attribut BGCOLOR, anda dapat menggunakan definisi warna *#rrggbb* atau nama warna pada Internet Explorer, (sebagai contoh,
<TABLE BGCOLOR = pink).

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center
bgcolor=#FF0000>
 <Tr>
   <Td>
    Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
   </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

BORDERCOLOR (Hanya pada Microsoft Internet Explorer 2.0/3.0)

Hal ini menyerupai attribut BGCOLOR tetapi diaplikasikan pada eksternal dan internal border.

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center
BorderColor=#FF0000>
 <Tr>
   <Td>
    Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
```

```
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```
Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

BORDERCOLORLIGHT (hanya pada Microsoft Internet Explorer 2.0/3.0)
Setting ini adalah optional dan menentukan warna sisi terang dari garis kiri atas tabel.
BORDERCOLORDARK (hanya pada Microsoft Internet Explorer 2.0/3.0)
Setting ini adalah berlawanan dengan BorderColorLight
Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center
BorderColorLight=#FF0000 BorderColorDark=#000000>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```
Hasil :

Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.8. Table Row atau <TR> </TR>

Elemen table row menandai awal dari tiap baris pada tabel. Atribut yang sah dari tabel row adalah ALIGN, VALIGN, BGCOLOR, BGCOLORDARK, dan BGCOLORLIGHT.
Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center
BorderColor=#FF0000 BorderColorLight=#FF0000 BorderColorDark=#000000>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah contoh header tabel
  </Td>
 </Tr>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```
Hasil :

Ini adalah contoh header tabel
Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.9. Tabel header <TH> </TH>

Elemen table header berfungsi sama seperti elemen table data <TD>, tetapi elemen table header ditampilkan dalam suatu font cetak tebal. Artibut yang sah untuk elemen table header adalah ROWSPAN, COLSPAN, ALIGN, VALIGN, NOWRAP, BGCOLOR, BGCOLORDARK, dan BGCOLORLIGHT.

Contoh :

```
<Table Border=1 Cellspacing=5 Cellpadding=5 Width=60% Align=Center
BorderColor=#FF0000 BorderColorLight=#FF0000 BorderColorDark=#000000>
 <Tr>
  <Th>
   Ini adalah contoh header tabel
  </Th>
 </Tr>
 <Tr>
  <Td>
   Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Ini adalah contoh header tabel
Ini adalah tabel 1 baris, 1 kolom dengan tebal border=1

6.10. Tabel Data <TD> </TD>

Elemen table data menandai awal dan akhir dari tiap sel didalam tabel. Atribut yang sah untuk elemen table data adalah ROWSPAN, COLSPAN, ALIGN, VALIGN, NOWRAP, BGCOLOR, BGCOLORDARK, dan BGCOLORLIGHT. Elemen-elemen ini akan diterangkan pada bagian berikutnya.

Contoh :

```
<Table Border=1>
 <Tr>
  <Th>
   Ini adalah header tabel
  </Th>
 </Tr>
 <Tr>
  <Td>
```

```
    Sel 1,1
   </Td>
   <Td>
    Sel 1,2
   </Td>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td>
    Sel 2,1
   </Td>
   <Td>
    Sel 2,2
   </Td>
  </Tr>
</Table>
```

Hasil:

Ini adalah header tabel	
Sel 1,1	Sel 1,2
Sel 2,1	Sel 2,2

6.11. COLSPAN

Atribut ini menentukan jumlah kolom yang akan ditarik oleh sel; sebagai contoh, jika COLSPAN di set ke 2, yang mana sel dengan span dua kolom normal dalam tabel. Bedakan hasil contoh berikut dengan contoh sebelumnya.

Contoh :

```
<Table Border=1>
  <Tr>
   <Th Colspan=2>
    Ini adalah header tabel
   </Th>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td>
    Sel 1,1
   </Td>
   <Td>
    Sel 1,2
   </Td>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td>
    Sel 2,1
   </Td>
   <Td>
    Sel 2,2
```

```
   </Td>
  </Tr>
</Table>
```

Hasil:

Ini adalah header tabel	
Sel 1,1	Sel 1,2
Sel 2,1	Sel 2,2

ROWSPAN
Atribut ini menentukan jumlah baris yang akan ditarik oleh sel; sebagai contoh, jika ROWSPAN di set ke 2, yang mana sel dengan span dua baris normal dalam tabel.
Contoh:

```
<Table Border=1>
  <Tr>
   <Th Colspan=2>
    Ini adalah header tabel
   </Th>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td RowSpan=2>
    Kol 1
   </Td>
   <td>
    Sel 1,2
   </td>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td>
    Sel 2,2
   </Td>
  </Tr>
</Table>
```

Hasil:

Ini adalah header tabel	
Kol 1	Sel 1,2
	Sel 2,2

6.12. NOWRAP
Menyisipkan atribut NOWRAP untuk menjaga tulisan dalam sel semuanya dalam satu baris.
<CAPTION> </CAPTION>
Tag CAPTION ditempatkan diantara tag tabel, tetapi tidak diantara row, heading, atau cell tags. Tulisan dalam CAPTION tags mendefinisikan caption untuk tabel tersebut. Berikut ini adalah atribut sah yang CAPTION tag.
Contoh :

```
<Table Border=1>
```

```
 <Caption>
  Tabel 1, Contoh
 </Caption>
 <Tr>
  <Th Colspan=2>
   Ini adalah header tabel
  </Th>
 </Tr>
 <Tr>
  <Td RowSpan=2>
   Kol 1
  </Td>
  <td>
   Sel 1,2
  </td>
  </Tr>
 <Tr>
  <Td>
   Sel 2,2
  </Td>
 </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Tabel 1, Contoh

Ini adalah header tabel	
Kol 1	Sel 1,2
	Sel 2,2

ALIGN

Setting atribut ALIGN attribute untuk Netscape adalah TOP dan BOTTOM; sedangan Microsoft Internet Explorer memasukkan TOP, BOTTOM, LEFT, RIGHT, dan CENTER.

Contoh:

```
<Table Border=1>
 <Caption Align=Left>
  Contoh dengan Align
 </Caption>
 <Tr>
  <Th Colspan=2>
   Ini adalah header tabel
  </Th>
 </Tr>
 <Tr>
  <Td RowSpan=2 Align=Center>
   Kol 1
  </Td>
  <Td Align=Left>
   Sel 1,2
```

```
   </Td>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td Align=Right>
    Sel 2,2
   </Td>
  </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Contoh dengan Align	
Ini adalah header tabel	
Kol 1	Sel 1,2
	Sel 2,2

6.13. VALIGN

Dengan VALIGN, anda dapat menentukan vertical alignment dari data diantara table cells. Atribut ini di set diantara <TD> tag yang akan dirapikan. Setting yang sah adalah TOP, MIDDLE, dan BOTTOM. Tanpa ditentukan hasil tag tersebut adalah center. Sebagai contoh , <TD VALIGN=TOP>Top Aligned</TD> menentukan suatu sel akan dirapikan dibagian atas row.

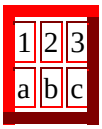
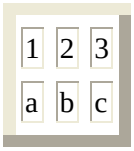
Contoh:

```
<Table Border=1>
  <Caption Align=Left>
   Contoh dengan Align
  </Caption>
  <Tr>
   <Th Colspan=2>
    Ini adalah header tabel
   </Th>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td RowSpan=2 Align=Center Valign=Top>
    Kol 1
   </Td>
   <Td Align=Left>
    Sel 1,2
   </Td>
  </Tr>
  <Tr>
   <Td Align=Right>
    Sel 2,2
   </Td>
  </Tr>
</Table>
```

Hasil :

Contoh dengan Valign	
Ini adalah header tabel	
Kol 1	Sel 1,2
	Sel 2,2

Ringkasan Tutorial Tabel

<table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>a</td> <td>b</td> <td>c</td> </tr> </table>	**Tabel Tanpa Border** 1 2 3 a b c
<table border="5" bordercolor="#FF0000"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>a</td> <td>b</td> <td>c</td> </tr> </table>	**Border** **&** **Bordercolor** 
<table border="5" cellspacing="6"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>a</td> <td>b</td> <td>c</td> </tr> </table>	**Cellspacing** 

```
<table
  border="5" cellpadding="6">
<tr>
  <td>1</td>
  <td>2</td>
  <td>3</td>
</tr>
<tr>
  <td>a</td>
  <td>b</td>
  <td>c</td>
</tr>
</table>
```

Cellpadding

1	2	3
a	b	c

```
<table border="5">
<tr>
  <th align="left">
     Header 1</th>
  <th align="left">
     Header 2</th>
  <th align="left">
     Header 3</th>
</tr>
<tr>
  <td>Data 1</td>
  <td>Data 2</td>
  <td>Data 3</td>
</tr>
</table>
```

Header

Header 1	Header 2	Header 3
Data 1	Data 2	Data 3

```
<table border="5" width="100%">
<tr>
  <td>20 %</td>
  <td>50 %</td>
  <td>30 %</td>
</tr>
</table>
```

Width

20 %	50 %	30 %

```
<table border="5" width="100%">
<tr>
  <td>Kiri</td>
  <td align="center">Tengah</td>
  <td align="right">Kanan</td>
</tr>
</table>
```

Align

Kiri	Tengah	Kanan

```
<table border="5">
<tr>
  <td align="center"
   colspan="3">Jadwal</td>
</tr>
```

Colspan

Jadwal

```
<tr>
  <th align="left">Pagi</th>
  <th align="left">Siang</th>
  <th align="left">Malam</th>
</tr>
<tr>
  <td>Kerja</td>
  <td>Istirahat</td>
  <td>Tidur</td>
</tr>
</table>
```

Pagi	Siang	Malam
Kerja	Istirahat	Tidur

```
<table border="5">
<tr>
  <td rowspan="3">Jadwal</td>
  <th align="left">Pagi</th>
  <td>Kerja</td>
</tr>
<tr>
  <th align="left">Siang</th>
  <td>Istirahat</td>
</tr>
<tr>
  <th align="left">Malam</th>
  <td>Tidur</td>
  </tr>
</table>
```

Rowspan

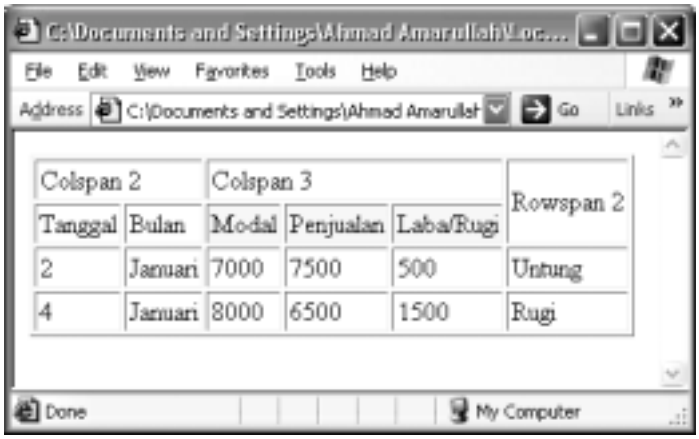
Jadwal	**Pagi**	Kerja
	Siang	Istirahat
	Malam	Tidur

```
...
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2">
<tr>
      <td bgcolor="#ffefdd" colspan="2">Colspan 2</td>
      <td bgcolor="#ffefdd" colspan="3">Colspan 3</td>
      <td bgcolor="#ffefdd" rowspan="2">Rowspan 2</td>
</tr>
<tr>
      <td bgcolor="#efffdd">Tanggal</td>
      <td bgcolor="#efffdd">Bulan</td>
      <td bgcolor="#ddefff">Modal</td>
      <td bgcolor="#ddefff">Penjualan</td>
      <td bgcolor="#ddefff">Laba/Rugi</td>
</tr>
<tr>
      <td>2</td>
      <td>Januari</td>
      <td>7000</td>
      <td>7500</td>
      <td>500</td>
      <td>Untung</td>
</tr>
```

```
<tr>
      <td>4</td>
      <td>Januari</td>
      <td>8000</td>
      <td>6500</td>
      <td>1500</td>
      <td>Rugi</td>
</tr>
</table>
...
```

Pembuatan Tabel 2 (rowspan & colspan)

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:




```
...
<table border="4" cellpadding="2" cellspacing="6">
<tr>
      <td>Kolom 1</td>
      <td>Kolom 2</td>
      <td rowspan="2" valign="top">Valign Top</td>
</tr>
<tr>
      <td      rowspan="2"      valign="bottom">Valign
Bottom</td>
      <td>Kolom 2 Baris 2</td>
</tr>
<tr>
      <td>Kolom 2 baris 3</td>
      <td>Kolom 3 Baris 3</td>
</tr>
</table>
...
```

Pembuatan Tabel 3 (valign)

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:




```
...
<table cellpadding="3" cellspacing="3">
<tr>
<td valign="top" width="50%">
<h1>Berita Utama</h1>
<h4>KPU Menyetujui Saran Presiden</h4>
Jakarta, kpu.go.id-Komisi Pemilihan Umum (KPU)
beryakinan logistik Pemilu akan sampai ke daerah-daerah
pada waktunya.
      Beberapa langkah efisiensi juga dilakukan oleh
lembaga ini untuk menghemat dan mempercepat distribusi
logistik ke TPS-TPS.
<h4>Daftar Caleg DPR RI dari PDIP Kaltim Sudah Sah</h4>
Jakarta, kpu.go.id- Komisi Pemilihan Umum (KPU) akhirnya
mensahkan caleg DPR RI dari PDIP Kaltim yang beberapa
waktu lalu menjadi kontroversi serius di Kaltim.
</td>
<td valign="top" width="50%">
<h1>Berita Kampus</h1>
<h4>Konfrensi Seminar Microsoft</h4>
Pada hari rabu ini, para dosen dan ofisial Universitas
Komputer Indonesia melakukan seminar akademik teknologi
dengan Microsoft di gedung miracle Unikom...
<h4>Pembayaran Angsuran</h4>
Pembayaran angsuran akan dilakukan secara Auto Debet
dari rekening masing-masing mahasiswa.
</td>
</tr>
</table>
...
```

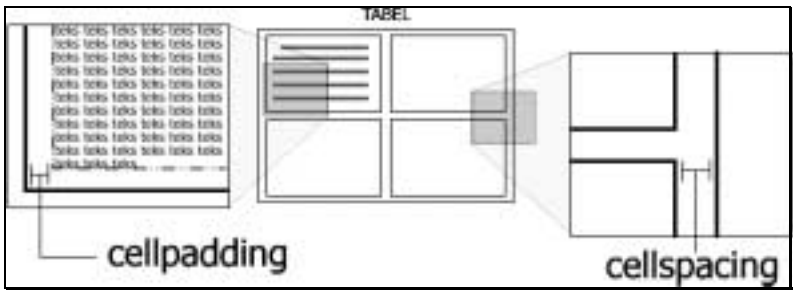
Kolom Berita dengan Tabel

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



Perbedaan Cellpadding dan Cellspacing

Cellpadding dan Cellspacing sama-sama merupakan jarak kolom atau baris, tetapi posisi penjarakan tersebut berbeda, untuk cellspacing menjaraki antara sebuah kolom dengan kolom lain dari luar, sedangkan untuk cellpadding menjaraki antara sebuah kolom dengan teks yang berada di dalam kolom tersebut. *Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut:*



BAB 7
FORM

7.1 Forms

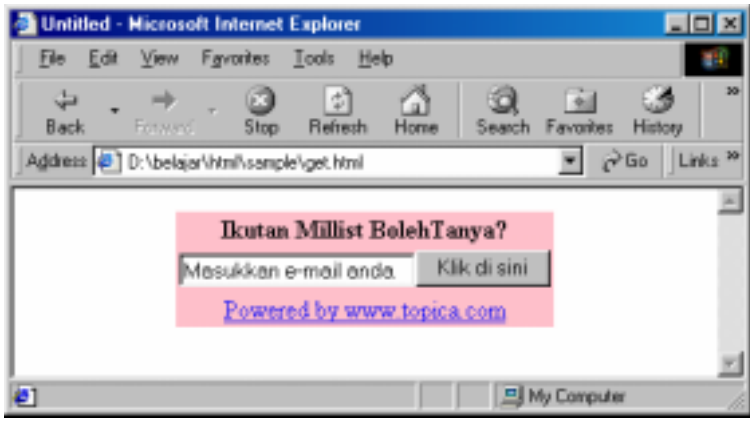
Form adalah cara untuk mendapatkan umpan balik dari pengunjung ke situs web anda. Diawali dan diakhir dengan tag <FORM> dan </FORM>, field-field yang berada diantaranya digunakan untuk menentukan ukuran dan jenis dari masing-masing input field. Walaupun anda dapat memiliki banyak form dalam satu halaman, tetapi anda tidak dapat melakukan form dalam form.

Tag <FORM>
Atribut dari elemen form akan dijelaskan pada bagian berikut.

ACTION URL yang menentukan resource yang akan dilakukan oleh action pada form data, dan memberi respon pada user.

7.2. METHOD
Ini dapat berupa default GET atau POST. Menggunakan GET, query ditambahkan ke URL; menggunakan POST, data dikirim melalui suatu transaksi post melalui HTTP. Untuk data yang membutuhkan keamanan anda diajurkan untuk menggunakan metode **POST.**
Contoh Penggunaan Method Get.

```
</head>
<body>
<center>
 <FORM action=http://www.topica.com/subscribe/bolehtanya method=get>
     <TABLE bgColor=pink border=0 cellPadding=2 cellSpacing=0>
     <TBODY>
     <TR>
       <TD align=middle colSpan=2><B>Ikutan Millist BolehTanya?</B> </TD></TR>
      <TR>
    <TD colspan="2"><INPUT name=subAddress value="Masukkan e-mail anda"><INPUT
name="Klik di sini" type=submit value="Klik di sini">
 </TD>
</TR>
<TR align=middle>
 <TD colSpan=2>
 <p align="center"><A href="http://www.topica.com/"
  target=_blank>Powered by www.topica.com</A>
  </p>
</body>
</html>
```



7.2. Elemen-elemen dalam suatu form

Bagian berikut menerangkan berbagai elemen yang dapat ditempatkan dalam suatu form.

INPUT

Elemen INPUT menentukan informasi dari user interface. Berikut ini adalah atribut untuk INPUT tag.

CHECKED

Untuk checkboxes dan radio button, atribut ini dapat di set ke TRUE (checked) atau FALSE (unchecked).

MAXLENGTH

MAXLENGTH menentukan jumlah maximum karakter yang mana dapat dimasukkan dalam suatu textbox.

NAME

Menentukan nama dari form control. Hal ini digunakan untuk menentukan eleme data pada form ke resource yang memproses elemen ini.

SIZE

Menentukan ukuran dari form control. Ini dapat berupa nilai tunggal yang menentukan lebar kontrol dalam karakter, atau dalam width/height pair.

SRC

Ini menentukan image yang akan ditampilkan dengan kontrol.

TYPE

Ini akan menentukan jenis control yang akan digunakan. Berikut ini daftar dari kontrol yang ada:

CHECKBOX	Checkbox adalah kontrol sederhana TRUE/FALSE, yang mana kalau di check adalah TRUE, dan kosong menyatakan FALSE.
HIDDEN	Kontrol ini tidak ditampilkan oleh viewer dari halaman. Kontrol ini dapat digunakan untuk mengirim status

	informasi kembali ke program form-processing.
IMAGE	Kilik pada akan menyebabkan form data dikirim seketika, dan nilainya lewatkan oleh image dalam x,y kordinat pixel.
PASSWORD	Fungsi ini seperti textbox, tetapi tulisan yang anda ketik ditampilkan dengan asteriks sebagai penggantinya.
RADIO	Fungsi ini menyerupai chECKBOX control, tetapi hanya satu option button dari group yang dapat dipilih setiap saat. Pilih Ya atau Tidak
RESET	Ketika tombol di klik, form data dikembalikan ke keadaan awal sesuai dengan nilai initial masing-masing.
SUBMIT	Klik pada tombol akan mengirim form data ke FORM ACTION URL.
TEXT	Control ini digunakan untuk menggumpulkan satu baris tunggal dari tulisan. Atribut SIZE dan MAXLENGTH dapat ditentukan untuk membatasi pengetikkan.
TEXTAREA	Control ini digunakan untuk mengetikkan banyak baris. Atribut SIZE dan MAXLENGTH memiliki fungsi yang sama dengan TEXT control.

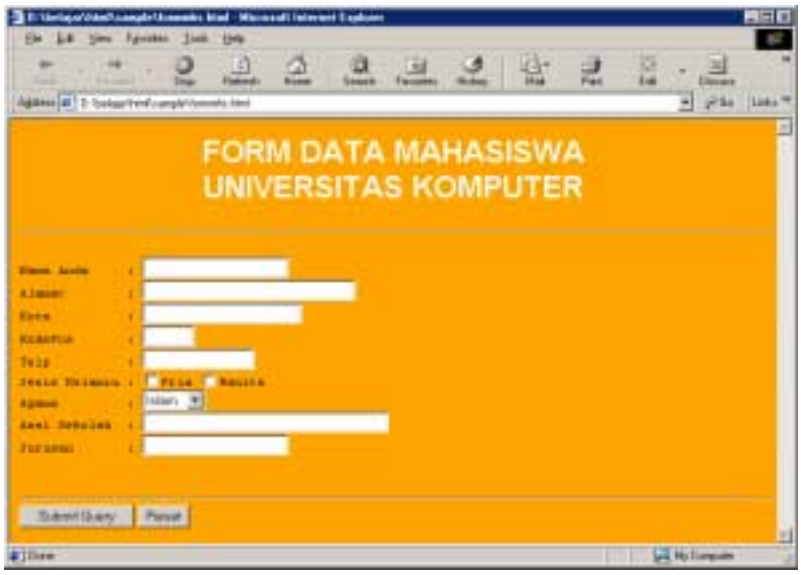
SELECT
Tag SELECT menandai awal dan akhir dari data dalam suatu listbox atau suatu drop-down selection list. Berikut ini adalah atribut untuk elemen SELECT.

MULTIPLE	Atribut multiple memungkinkan user memilih lebih dari satu item dari listbox. User menekan tombol CTRL dan clicks pada item-item berbeda untuk memilih lebih dari satu.
NAME	Ini menentukan nama dari SELECT element.
SIZE	Ini menentukan tinggi dari list control.

OPTION
Elemen OPTION membentuk masing-masing pilihan dalam textbox atau listbox. Berikut ini atribut dari elemen OPTION :

SELECTED	Atribut ini menentukan nilai default dari text pada listbox.
VALUE	Ini mengembalikan nilai dari element yang terpilih.

Contoh:
Berikut adalah contoh pembuatan form




```
<HTML>
<body bgcolor=orange>
<center>
<h1>
<font color=white face="Arial">
FORM DATA MAHASISWA<br>
UNIVERSITAS KOMPUTER
</font>
</h1>
</center>
<hr>
<pre>
Nama Anda     : <INPUT TYPE=TEXT NAME="nama" SIZE=20>
Alamat          : <INPUT TYPE=TEXT NAME="alamat" SIZE=30>
Kota             : <INPUT TYPE=TEXT NAME="kota" SIZE=22>
KodePos        : <INPUT TYPE=TEXT NAME="kodepos" SIZE=6>
Telp             : <INPUT TYPE=TEXT NAME="telp" SIZE=15>
Jenis Kelamin : <input type="checkbox" name="kelamin" value="ON">Pria <input type="checkbox" name="kelamin" value="ON">Wanita
Agama        : <select size="1" name="agama">
<option>Islam</option>
<option>Budha</option>
<option>Hindu</option>
<option>Kristen</option>
</select>
Asal Sekolah    : <input type="text" name="asalsma" size="35">
Jurusan      :     <input type="text" name="jurusan" size="20">
</pre>
<hr>
   <INPUT TYPE=SUBMIT> <INPUT TYPE=RESET>
```

10.3. CGI (Common Gateway Interface)

CGI (Common Gateway Interface) script atau biasa disebut gateway script adalah suatu rpogram yang berjalan di Web Server yang bertugas untuk melayani kompunikai dua arah antara web server dengan web browser.
Contoh hal-hal yang bias dijalankan dengan menggunakan CGI, yaitu search engine, melakukan perhitungan matematis, form mail, ecommerce dll.

Berikut adalah contoh mengaktifkan CGI di server

1. Geocities.
   <FORM NAME="contoh" METHOD=POST ACTION="/cgi-bin/homestead/mail.pl?member_name">
2. NCSA
   <FORM METHOD=”POST” ACTION=”http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/htbin-post/post-query”>

Contoh berikut adalah bagaimana cara kita mengirim form ke server NCSA untuk mendapatkan respon.

```
<HTML>
<body bgcolor=orange>
<center>
<h1>
<font color=white face="Arial">
<FORM METHOD=”POST” ACTION=”http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/htbin-post/post-query”>
FORM DATA MAHASISWA<br>
UNIVERSITAS KOMPUTER
</font>
<hr><pre>
Nama Anda      : <INPUT TYPE=TEXT NAME="nama" SIZE=20>
Alamat         : <INPUT TYPE=TEXT NAME="alamat" SIZE=30>
Kota           : <INPUT TYPE=TEXT NAME="kota" SIZE=22>
KodePos        : <INPUT TYPE=TEXT NAME="kodepos" SIZE=6>
Telp           : <INPUT TYPE=TEXT NAME="telp" SIZE=15>
Jenis Kelamin :  <input type="checkbox" name="kelamin" value="ON">Pria <input type="checkbox" name="kelamin" value="ON">Wanita
Agama          : <select size="1" name="agama">
<option>Islam</option>
<option>Budha</option>
<option>Hindu</option>
<option>Kristen</option>
</select>
Asal Sekolah   : <input type="text" name="asalsma" size="35">
Jurusan        : <input type="text" name="jurusan" size="20">
</pre><hr>
  <INPUT TYPE=SUBMIT> <INPUT TYPE=RESET>
</FORM>
```

UNTUK MEMBUAT FOLMULIR

Folmulir (*form*) pada suatu website disediakan untuk pengiriman data dari *komputer klient* atau user yang membuka web ke *komputer server* dengan cara pengisian folmulir ini dan melakukan *submit*.

Form dalam xHTML ditandai dengan tag <form></form>. Ketika tag form ini dituliskan kita juga perlu menuliskan atribut-atribut yang menentukan kemanakah form ini akan dikirim dan dengan metode apakah form ini akan dikirim.

Untuk tag-tag berpasangan lain tidak bermasalah bila di dalamnya terdapat tag yang serupa lagi, tetapi untuk tag form ini kita tidak dapat membuat form bersarang di bawah form yang lainnya.

TAG <form></form>

Nama TAG	form
Tipe Tag	Berpasangan
Kegunaan	Menentukan wilayah folmulir
Tampilan	Blok
Atribut Khusus	• action • method • enctype

xHTML tidak dapat mengambil variabel, ataupun kiriman melalui metode GET dan POST, tetapi hanya bisa membuat folmulir untuk mengirimkannya. Pembahasan tentang pengambilan variabel dari metode GET dan POST akan dibahas pada pembelajaran e-Commerce (PHP & MySQL).

Pada Contoh berikut kita akan membuat folmulir percobaan untuk dikirimkan ke file PHP.

```
...
<form method="post" action="save.php">
<pre>
Nama        : <input type="text" name="nama" />
Alamat      : <input type="text" name="alamat" />
              <input type="reset" value="Hapus" name="R1" />
              <input type="submit" value="Kirim" name="S1" />
</pre>
</form>
...
```

Membuat Folmulir 1

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



Terdapat beberapa Tipe Inputan yang dapat digunakan untuk memasukan data, diantaranya **Input :** *text, password, radio, checkbox, submit, button, reset, file, submit picture.* **Select :** *single, multiple.* dan **Textarea.**

TAG <input />

Nama TAG	input
Tipe Tag	Single
Kegunaan	Inputan data folmulir
Tampilan	Inline
Atribut Khusus	• type • name • value • src (*khusus untuk type="image"*)

Sintak Penulisan

<input type="tipe_inputan" name="nama_variabel_yang_akan_dikirim" value="nilai_awal" />

Pilihan Type:

Nama Tipe	Tampilan	Kegunaan
text	text	Inputan Teks per baris
password	••••••••	Inputan Kata Sandi
radio	○	Pilihan salah satu
checkbox	☐	Pilihan Beberapa
submit	Submit Query	Kirimkan Folmulir
button	button	Tombol tambahan (*biasanya untuk javascript*)
reset	Reset	Kembalikan ke nilai semula

file	Browse...	Pengiriman File / Upload
image	Sesuai gambar	Sama seperti submit, hanya memakai gambar.
hidden	Tidak ada tampilan	Form yang isinya tetap dan tidak ditampilkan di layar.

```
...
<form method="get" action="save.php">
<pre>
Nama        : <input type="text" name="nama" />
Password    : <input type="password" name="password" />
Kelamin     :
<input type="radio" name="kelamin" value="L" /> Laki-Laki
<input type="radio" name="kelamin" value="P" /> Perempuan
Hobby :
<input type="checkbox" name="hobby" value="1" /> Sepak Bola
<input type="checkbox" name="hobby" value="2" /> Basket
File yang Akan di Upload : <input type="file" name="F1" />
<input type="reset" value="Hapus" name="R1" />
<input type="submit" value="Kirim" name="S1" />
</pre>
</form>
...
```

Contoh 26. Membuat Folmulir 2 (input)

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



TAG <select></select>

Nama TAG	select
Tipe Tag	Berpasangan
Kegunaan	Input Pilihan
Tampilan	Inline
Atribut Khusus	• name • multiple

Untuk elemen select diperlukan lagi satu tag **<option></option>** yang memiliki atribut value.

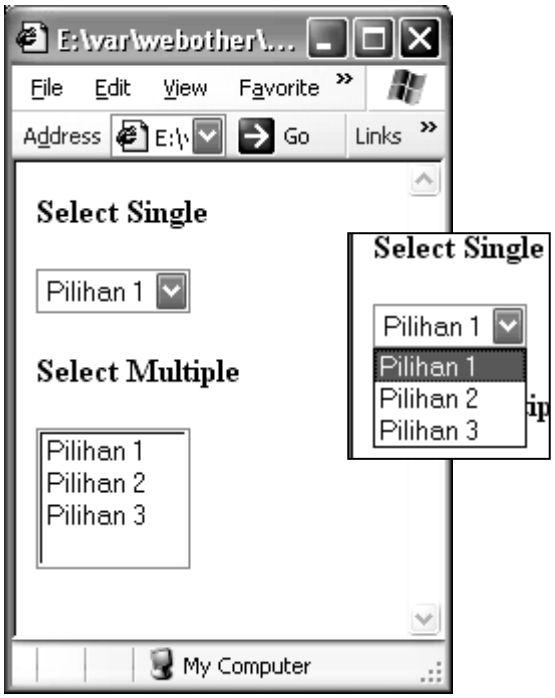
```
...
<form method="post" action="save.php">
<h4>Select Single</h4>
<select name="SEL1">
      <option>Pilihan 1</option>
      <option>Pilihan 2</option>
      <option>Pilihan 3</option>
</select>

<h4>Select Multiple</h4>
<select multiple="multiple" name="SEL2">
      <option>Pilihan 1</option>
      <option>Pilihan 2</option>
      <option>Pilihan 3</option>
</select>

</form>
...
```

Membuat Folmulir 3 (select)

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



TAG <textarea></ textarea>

Nama TAG	textarea
Tipe Tag	Berpasangan
Kegunaan	Inputan Teks berbaris
Tampilan	Inline
Atribut Khusus	• name • cols • rows

Selain text perbaris kita juga bisa menginputkan text berbaris / lebih dari satu baris dengan menggunakan tag <textarea></textarea>.

Tidak seperti tag <input />, textarea merupakan tag berpasangan, dan isi awal ditulis sebelum tag penutup.

```
...
<form method="post" action="save.php">

<textarea cols="40" rows="6" name="tulisan">
Tulisan Awal Bisa dimasukan disini

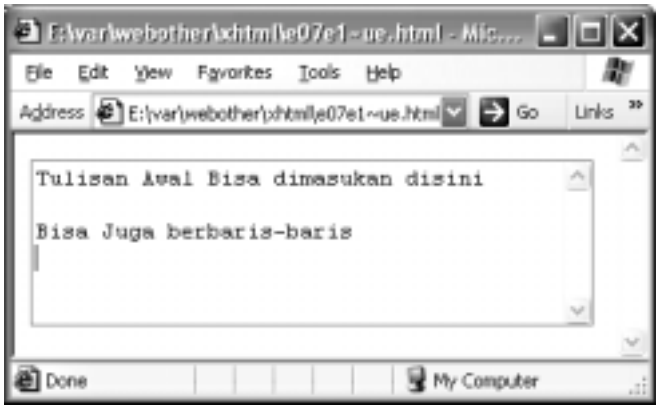
Bisa Juga berbaris-baris
```

```
</textarea>


</form>
...
```

Contoh 28. Membuat Folmulir 4 (textarea)

Hasil script xHTML tersebut setelah dibuka pada Browser akan menjadi seperti berikut:



Atribut-Atribut Khusus Pada Folmulir

- **name**
  Nama *variabel* yang akan dikirimkan untuk data tersebut
- **cols**
  Panjang textarea dari kiri ke kanan
- **rows**
  Tinggi textarea berdasarkan baris.
- **action**
  Menunjukan kemana tujuan data akan dikirim
- **method**
  Menunjukan bagaimana metode data akan dikirim
- **enctype**
  Type POST yang akan dikirim ketika merequest halaman dan mengirim data. Digunakan bila akan mengupload data, misalnya : **enctype="multipart/form-data"**.
- **value**
  Isi awal untuk sebuah inputan.

BAB 8
FRAME

8.1. Mengenal Frame

Dengan Netscape 2.0 keatas, browser mampu menampilkan frame yang menggandung kode HTML yang berbeda.

<FRAMESET> </FRAMESET>

Elemen FRAMESET adalah kontainer group element dari frame. Ada dua atribut yaitu ROWS dan COLS.

ROWS

Tag ROWS menentukan jumlah spasi yang diberikan pada tiap baris. Jumlah tersebut dapat ditentukan dalam pixel, persen dengan menempatkan suatu % setelah nilai, atau nilai relatif dengan menempatkan (*) pada tempat dari nilai.

COLS

Syntax dari atribut COLS adalah sama dengan atribut ROWS.

<FRAME>

Elemen FRAME menentukan properti dari setiap frame masing-masing dalam frameset. Karena tidak mengandung text, tidak ada pasangan end-tag. Atribut dari FRAME adalah sebagai berikut.

SRC

The SRC attribute specifies the URL source for the frame.

NAME

Atribut NAME digunakan untuk menentukan mana pada frame, sehingga dapat berlaku sebagai target dari URLs lain.

MARGINWIDTH

Ini memungkinkan perancang halaman untuk menentukan lebar dari border frame dalam jumlah pixel.

MARGINHEIGHT

Ini bekerja seperti MARGINWIDTH tetapi ber-efek pada tinggi dari margin.

SCROLLING

Setting yang sah untuk atribut SCROLLING attribute adalah YES, NO, dan AUTO. Jika di set ke YES, suatu scrollbar ditampilkan pada frame; NO tidak ada scrollbar, dan AUTO menampilkan scrollbar jika besar dokumen melebihi ukuran frame.

NORESIZE

Atribut ini mencegah user untuk melakukan drag untuk mengubah ukuran dari frame. Defaultnya adalah memungkin user untuk mengubah ukuran dari frame.

<NOFRAMES> </NOFRAMES>

Data diantara NOFRAMES tags akan diabaikan oleh browser yang mampu menampilkan frame, dan di tampilkan oleh browser yang tidak mampu menampilkan frame.

8.2. Frameset Rows

Berikut adalah contoh bagaimana Membuat Halaman dengan Pembagian baris (Rows)
Contoh 1.

```
<html>
<frameset rows=100,*>
  <noframes>
    Maaf hanya bisa tampil pada browser yang mendukung frame
  </noframes>
  <frame src="satu.html">
  <frame src="dua.html">
</frameset>
</html>
```



8.3. Frameset Cols

Berikut adalah contoh bagaimana Membuat Halaman dengan Pembagian Kolom (Cols)
Contoh 2.

```
<html>
<frameset cols=100,*>
  <noframes>
    Maaf hanya bisa tampil pada browser yang mendukung frame
  </noframes>
  <frame src="satu.html">
  <frame src="dua.html">
</frameset>
</html>
```



8.4. Frameset Rows dan Cols

Berikut adalah contoh bagaimana Membuat Halaman dengan Pembagian baris (Rows) dan Kolom (Rows)

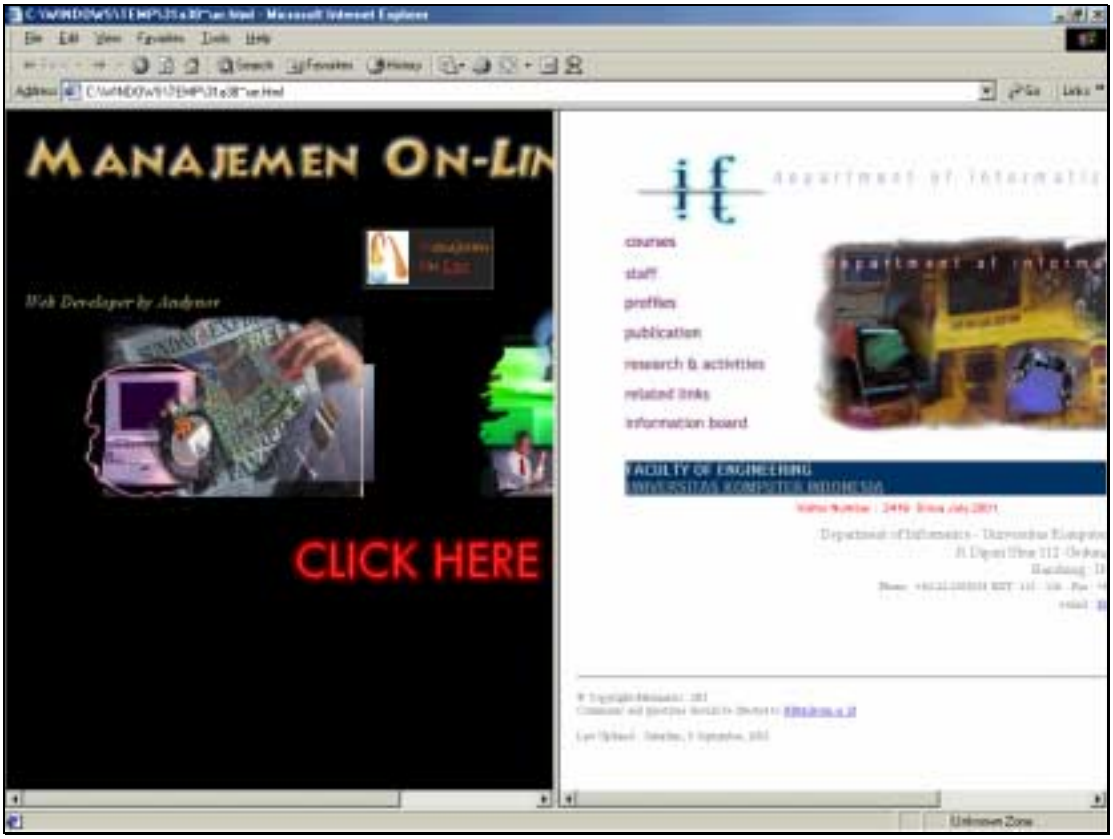
Contoh 3.

```
<frameset rows=30%,*>
  <noframes>
    Maaf hanya bisa tampil pada browser yang mendukung frame
  </noframes>
  <frame src="satu.html">
        <frameset cols=30%,*>
  <frame src="dua.html">
        <frame src="tiga.html">
</frameset>
```



Contoh **Membuka dua situs dalam satu halaman**

```
<html>
<frameset cols=50%,*>
  <noframes>
    Maaf hanya bisa tampil pada browser yang mendukung frame
  </noframes>
  <frame src="http://mn.unikom.ac.id">
  <frame src="http://if.unikom.ac.id">
</frameset>
</html>
```



BAB 9
HOSTING WEBSITE

9.1. Hosting di UNIKOM

Setelah mempelajari pembelajaran xHTML dan CSS, dan selesai membuat sebuah website misalnya website pribadi, sekarang saatnya untuk mempublikasikannya di Internet.

Hosting adalah penyimpanan file-file homepage, termasuk direktorinya ke ke sebuah server yang terhubung dengan Internet, sehingga semua orang di semua wilayah di dunia dapat membuka situs kita kapanpun.

Ada banyak sekali situs-situs yang memberikan fasilitas hosting gratis di Internet, diantaranya Geocities, Tripod, dan MHS Website.

Pembahasan tentang hosting ini akan mengambil satu situs penyaji hosting gratis di UNIKOM yang juga dibuat oleh penulis, yaitu **MHS Website** *Situs Komunitas Mahasiswa Unikom.*

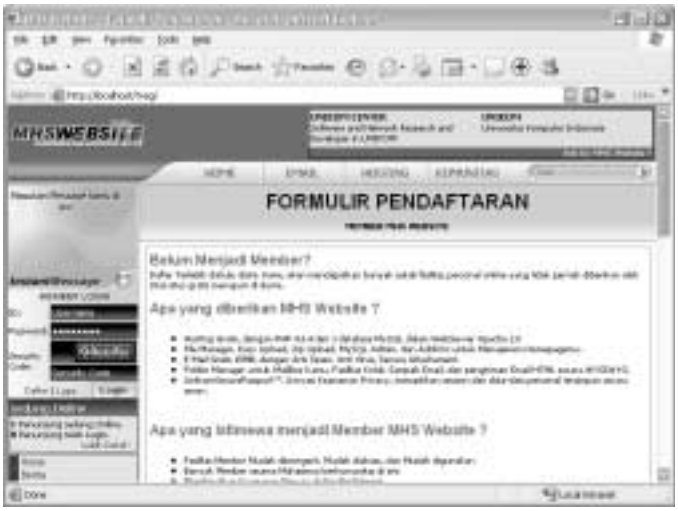
Untuk memulainya, silahkan untuk membuka browser dan arahkan Alamat URL ke: http://mahasiswa.unikom.ac.id/, maka akan tampil window seperti berikut.



Silahkan untuk melakukan pendaftaran sebagai member (*Bila belum menjadi member*) dengan mengklik link berikut:

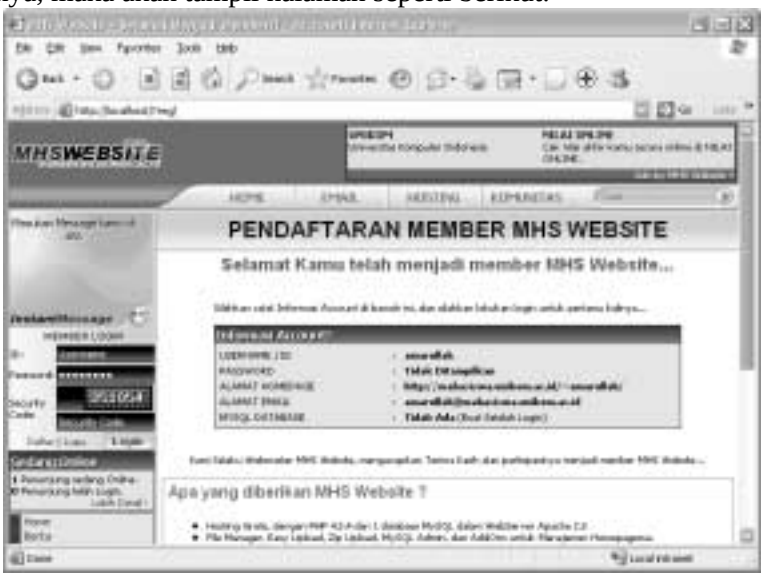


Setelah melakukan klik, maka akan tampil halaman folmulir pendaftaran seperti berikut:



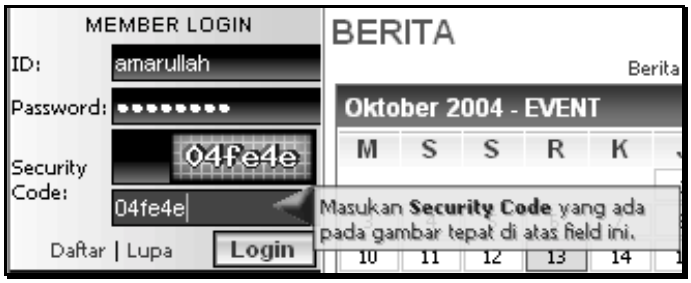
Isi semua form yang ada pada folmulir tersebut, mulai dari ID sampai NIM, Fakultas, Jurusan dan Kelas.

Kemudian klik **Kirim Folmulir Ini**. Bila ternyata ID sudah ada yang menggunakan, maka diharuskan untuk mengganti ID dengan yang lainnya. Tetapi bila belum ada yang menggunakannya, maka akan tampil halaman seperti berikut:



Segera catat semua data-data tersebut, dan selalu ingat juga password yang dimasukan tadi. Pada Informasi Account tersebut terdapat ALAMAT HOMEPAGE, itulah Alamat Homepage yang nanti akan menjadi Homepagemu.

Setelah berhasil mendaftar, silahkan untuk mencoba login pertama kali, dengan mengisi form login dengan data-data yang tadi didaftarkan, seperti pada gambar berikut:



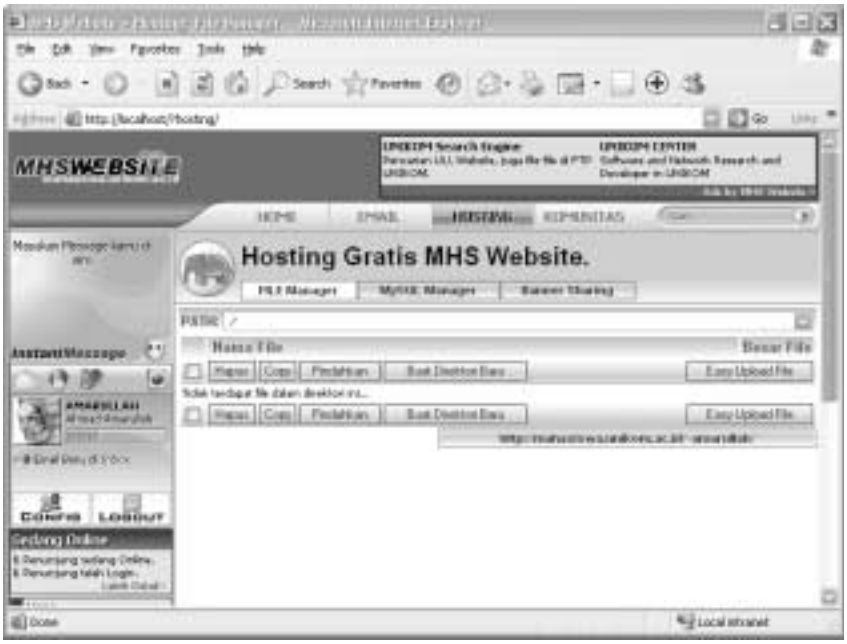
Setelah mengisi ID, Password dan security code, klik Login, maka akan tampil halaman seperti berikut:



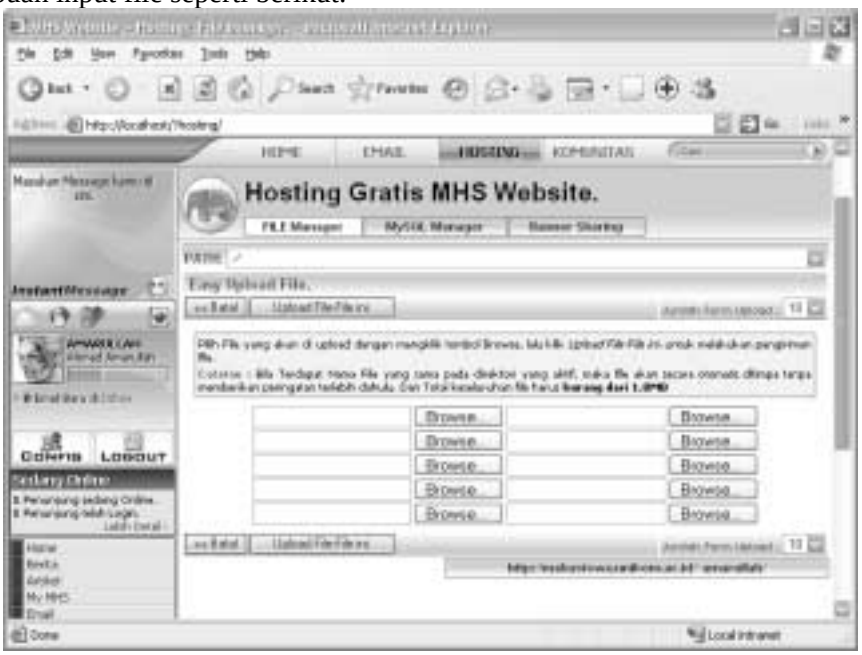
Kemudian Masuk ke modul **HOSTING**, dengan mengklik tab yang berada di atas, seperti berikut ini:



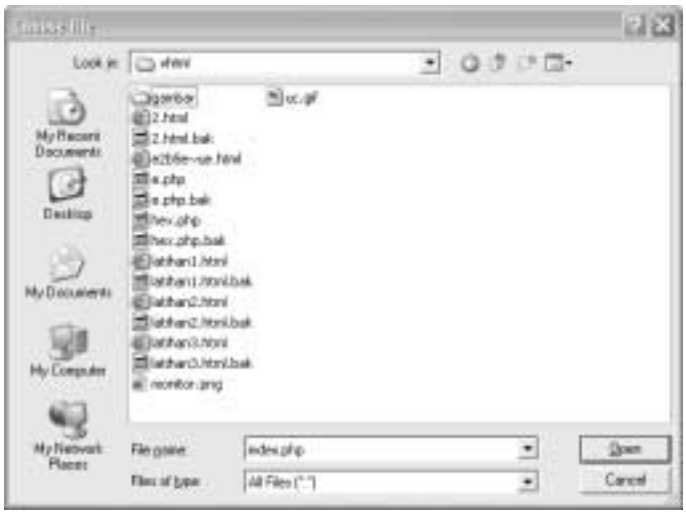
Maka akan tampil Halaman **File Manager** yang mudah digunakan, kita bisa mengupload file, menghapus file dan direktori, mengedit file dan direktori, mengcopy file dan direktori, memindahkan file dan direktori, membuat direktori, dan sebagainya. Tampilan File Manager tersebut seperti berikut:



Terlihat disana belum terdapat file atau direktori apapun, bila hendak melakukan Upload (mengirim file ke server), silahkan klik **Easy Upload File**, maka akan tampil beberapa buah input file seperti berikut:



Untuk memilih file yang akan di Upload, silahkan klik Browse pada salah satu Inputan yang masih kosong, maka akan tampil window untuk memilih file, seperti berikut:



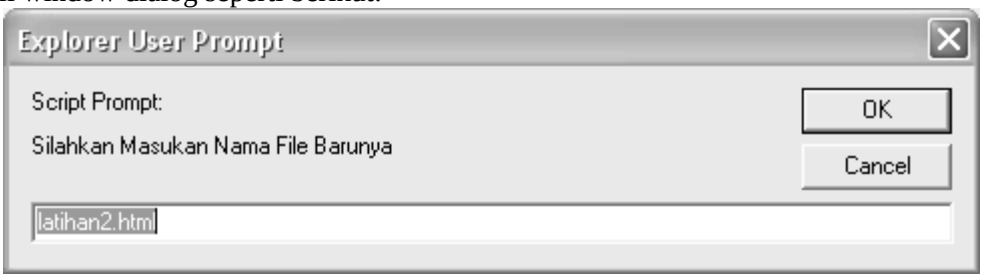
Pilih salah satu file, lalu klik **Open**, lakukan berulang kali termasuk file-file gambar, dan file-file CSS, sampai semua file telah terpilih. Lalu klik **Upload File-File Ini**. Maka isi File Manager akan berubah, seperti berikut ini:



Disana terlihat adanya file-file baru yang telah terkirim ke server. Selalu diingit bahwa harus ada File **index.html** sebagai file awal, jadi ketika kita membuka website kita, maka otomatis yang akan ditampilkan adalah file **index.html**. Bila ternyata file index tersebut belum ada, kita bisa mengganti nama file lain menjadi index.html. Dalam contoh berikut, misalnya kita akan menjadikan **latihan2.html** sebagai file index, maka klik pada file tersebut, sehingga tampilan listing file tersebut akan berubah menjadi seperti berikut:

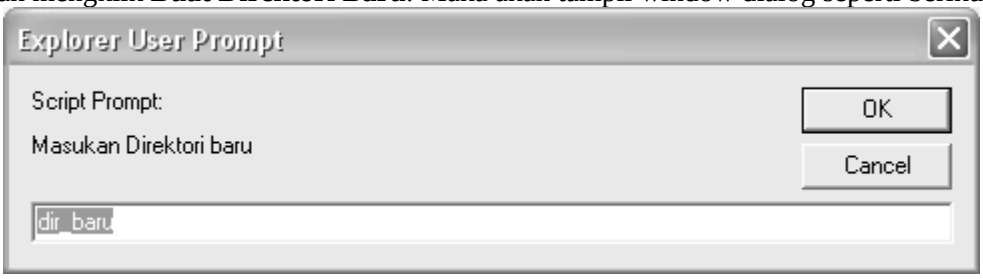


Untuk mengganti namanya, klik icon yang ditunjuk oleh tanda panah, maka akan tampil window dialog seperti berikut:

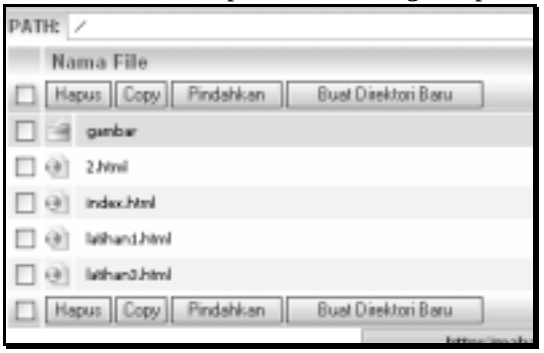


Rubah nama file **latihan2.html** tersebut menjadi **index.html**, kemudian klik tombol **OK**. Maka file tersebutpun akan berubah menjadi **index.html**.

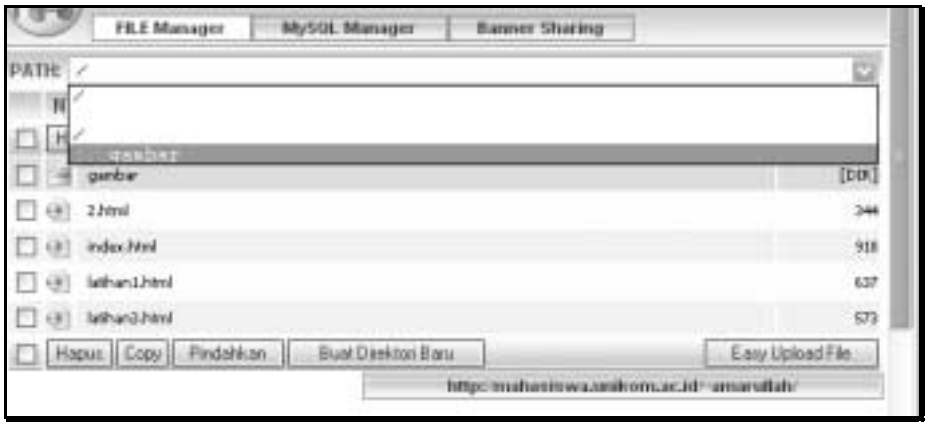
Bila penyimpanan file berbeda-beda direktori, maka kita bisa membuat direktori dengan mengklik **Buat Direktori Baru**. Maka akan tampil window dialog seperti berikut:



Masukan nama direktori baru, misalnya dengan direktori **gambar**, lalu klik tombol **OK**. Maka direktori baru tersebut akan tampil di file manager seperti berikut:



Untuk mengupload file-file yang berada di direktori gambar, maka kita harus berpindah direktori terlebih dahulu, dengan memilihnya di select **PATH** seperti berikut:



Maka list file akan berubah menjadi list file di dalam direktori gambar, seperti berikut ini:



Terlihat pada **PATH** berubah menjadi **/gambar/**, dan terdapat tulisan "*Tidak terdapat file dalam direktorinya"*. Untuk melakukan upload file ke direktori ini, silahkan untuk kembali mengklik **Easy Upload File**.

Untuk melihat website yang tadi telah di hosting, kita bisa tinggal mengklik tombol alamat website seperti berikut ini:



Selain Fasilitas Hosting gratis, di Website ini juga diberikan fasilitas email gratis 15MB, email adalah surat elektronik, sehingga semua orang yang mengetahui alamat email kita, maka mereka dapat mengirim surat kepada email tersebut walaupun berada jauh di tempat lain.

Fasilitas Forum juga terdapat pada website ini, Voting, Download, dan sebagainya.

Setelah selesai melakukan manajemen file homepagemu dan selesai melakukan fasilitas personal lainnya, silahkan untuk melakukan **LogOut** agar Account dan Homepage kita tetap aman dari orang lain.

9.2. Mempublikasikan Web Ke Internet

Dimata kuliah terdahulu anda sudah diajari bagaimana cara membuat halaman web, sekarang saatnya bagi anda untuk mempublikasikan hasil pekerjaan anda tersebut agar dapat diakses dari seluruh dunia.

Untuk mempublikasikan Web tentu saja diperlukan server yang online selama 24 jam, di Internet ada beberapa tempat yang dapat anda gunakan untuk menyimpan web buatan anda tersebut. Server dimana nanti anda menyimpan halaman web banyak sekali, ada yang harus bayar dan ada juga yang gratisan. Disini anda akan diajari bagaimana cara menyimpan halaman web anda diserver gratis alias tidak udah bayar. Server yang menyediakan tempat gratis tersebut salah satunya adalah http://www.geocities.com

9.2.1.Mendaftarkan Alamat Web.

Langkah-langkahnya adalah.

- Arahkan Web-browser anda ke alamat: http://www.geocities.com

  Sampai keluar jendela seperti gambar dibawah ini:



- Click Build Your Web Site

Kemudian akan keluar jendela seperti gambar berikut:



- Click Tombol **Sign me Up**, jika anda anggota baru

Selanjutnya akan keluar jendela seperti berikut:

YAHOO! GeoCities — Help Yahoo!

Sign up for your Yahoo! ID — **Already have an ID? Sign In**

Get a Yahoo! ID and password for free access to Yahoo! GeoCities and all other personalized Yahoo! services.

Yahoo! ID: klik
(examples: "lildude56" or "goody2shoes")
Password:
Re-type Password:

Choosing your ID
You will use this information to access Yahoo! each time. Capitalization matters for your password!

If you forget your password, we would identify you with this information.
Security Question: What is your favorite restaurant?
Your Answer: w arteg
Birthday: December 16, 1969 (Month Day, Year)
Alternate Email: frozen@bdg.centrin.net.id

Recalling your password
This is our only way to verify your identity. To protect your account, make sure "your answer" is **memorable for you** but **hard for others** to guess!

Language & Content: English - United States

Zip/Postal Code: 40559 Gender: male

Occupation: academic/educator

Industry: computer-related (IS, MIS, DP, Internet)

Customizing Yahoo! Yahoo! will try to provide more relevant content and advertising based on the information collected on this page and on the Yahoo! products and services you use.

☑ Contact me occasionally about special offers and Yahoo! features.

Interests (optional):

- ☐ Entertainment
- ☐ Home & Family
- ☐ Health
- ☐ Music
- ☐ Shopping
- ☐ Sports & Outdoors
- ☐ Business
- ☑ Computers & Technology
- ☐ Personal Finance
- ☐ Small Business
- ☐ Travel

Submit This Form

By submitting your registration information, you indicate that you agree to the GeoCities Terms of Service and have read and understand the Privacy Policy. Your submission of this form will constitute your consent to the collection and use of this information and the transfer of this information to the United States or other countries for processing and storage by Yahoo! and its affiliates.

Copyright © 1994-2001 Yahoo! Inc. All rights reserved. Terms of Service
NOTICE: We collect personal information on this site.
To learn more about how we use your information, see our Privacy Policy

Isi semua pertanyaan yang ditanyakan di formulir tersebut

- Jika sudah diisi kemudian tekan tombol **Submit This Form**

Jika ternyata nama yang Anda masukan telah ada yang memiliki, maka akan ditampilkan konfirmasi seperti halaman berikut:



Anda diminta untuk mengganti yahoo-Id anda dengan yang baru, silahkan anda ganti dengan id yang baru, kemudian tekan lagi tombol **Submit This Form**, jika Yahoo-ID anda tidak bermasalah akan ditampilkan jendela seperti berikut:



- Pilih salah satu kategori homepage Anda, kemudian tekan tombol **Submit**

Jika Berhasil, maka akan ditampilkan jendela informasi seperti berikut:



Sampai tahap ini, proses pendaftaran Anda telah berhasil, sebagai catatan, silahkan Anda catat informasi diatas, kemudian password juga dicatat supaya tidak lupa dikemudian hari.

9.3. Meng-Upload Data

Tahap ini adalah proses dimana data-data yang ada di-Disket atau Harddisk anda akan dikirimkan ke server geocities.

- Dari halaman gambar diatas, Click tombol **Build Your Page Now**

Akan ditampilkan jendela seperti halaman dibawah ini:

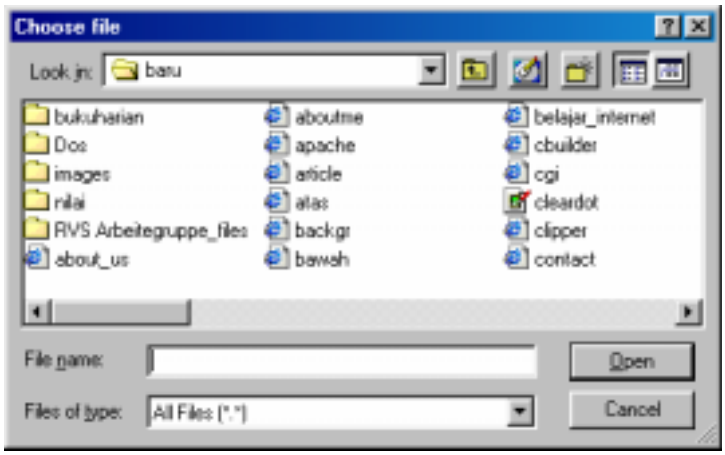
- **Click Upload & FTP**



Akan ditampilkan jendela seperti berikut:



- Click Browse, kemudian akan ditampilkan jendela seperti dibawah ini:



Tunjukan dimana dokumen atau file-file html anda berada, misalnya kalau di drive A: maka tunjukan ke drive A:, kalau di Harddisk, tunjukan dimana direktori file tersebut berada.

- Kemudian click nama file yang akan dikirim,
- Click Tombol Open

Sekali mengirim file bisa 5 buah file.

- Jika file-file sudah siap dikirimkan, tekan tombol **Upload Files**

Jika filenya banyak, maka proses ini akan dilakukan beberapa kali, sesuai dengan berapa banyak file yang akan anda kirim.

Jika semua file sudah dikirim, anda dapat mencoba melihatnya dengan cara menuliskan alamat yang telah anda buat tadi,

Misalnya:
http://www.geocities.com/klik_oke

Contoh Halaman yang sudah dipublikasikan ke Internet.

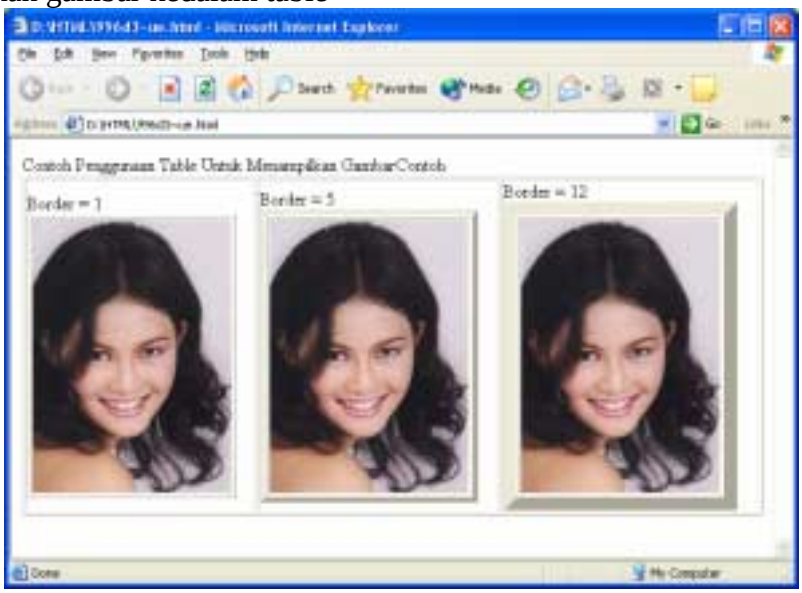


LATIHAN-LATIHAN

1.Buat program untuk menampikan hasil seperti berikut:
Gunakan perintah table dan hyperlink



2. Memasukan gambar kedalam table



3. Buatlah sebuah file xHTML dengan hasil tampilan dan syarat-syarat seperti berikut ini:
   - Titel Website “Belajar Menggunakan Listing”.



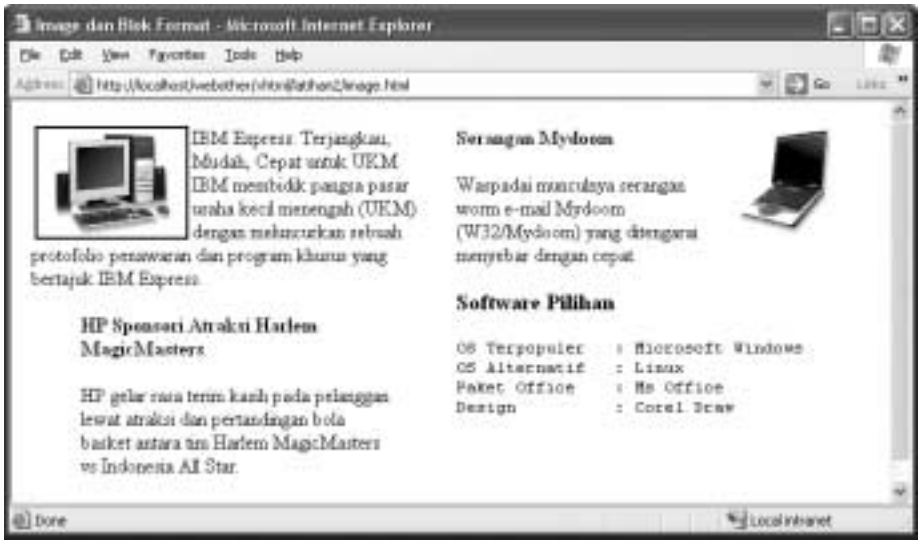
4. Buatlah sebuah file xHTML dengan hasil tampilan dan syarat-syarat seperti berikut ini:
   - Titel Website “Belajar Format Huruf”.
   - Gunakan Huruf “Arial, Verdana, dan Tahoma”.



5. Buat Frame seperti berikut, dengan menggunakan hyperlink dan table



6. Buatlah file xHTML dengan hasil tampilan dan syarat-syarat seperti berikut ini:
   - Titel Website “Image dan Blok Format”.



7. Buatlah file xHTML dengan hasil tampilan dan syarat-syarat seperti berikut ini:
   - Titel Website “Folmulir Pendaftaran”.
   - Arahkan Form ke file “daftar.php” dengan metode “post”


Folmulir Pendaftaran - Microsoft Internet Explorer
Folmulir Pendaftaran E-Mail Mahasiswa
Nama Lengkap
Laki-Laki
Perempuan
Password
Ekstra Kurikuler
Pramuka
HIMA
Tempat & Tanggal lahir
25
Desember
1984
Pesan
Image Foto
Browse...
Daftar
Hapus
Done
Local intranet

DAFTAR ISTILAH

Archie	Merupakan sarana pencari file di Internet . Begitu banyaknya file di Internet, menjadikan archie sebagai tool yang sangat bermanfaat. Server archie melihara, daftar seluruh file yang tersedia untuk dicopy lewat FTP. Archie dapat digunakan dengan dua cara, yakni dengan login ke server archie atau dengan menjalankan versi archie yang sudah ada di PC.
DNS	Domain Name Server merupakan metode untuk menhubungkan nama dengan nomor IP. Sebuah server DNS memelihara daftar nama jaringan lokal dan komputer dengan nomor IP. Penamaan secara DNS memudahkan mengingat alamat komputer di Internet daripada mengingat nomor IP. Domain name terdiri atas beberapa bagian yang diurutkan secara khusus dan dipisahkan oleh titik Contoh, gw.ita.ac.id kalau diterjemahkan ke nomor IP menjadi 167.205.128.73. Bagian *gw.* merupakan nama mesin, *ita* adalah nama jaringan dan *ac* merupakan nama domain tingkat atas yang merefleksikan organisasi dimana host dipasang. Kata *ac* berarti hostnya milik lembaga pendidikan. Adalagi domain *com* untuk *commercial, gov* untuk *goverment* (pemerintahan), *mil* untuk militer, *net* untuk layanan network dan *org* untuk organisasi lainnya.
Domain Suffix	Merupakan bagian dari alamat e-mail tanpa nama pemakai, simbol @, atau nama host. Contoh sebuah alamat e-mail *yc1dav@cnrg.itb.ac.id*, domain suffiknya adalah *ac.id*
Email Address	Merupakan alamat surat elektronis yang dimiliki oleh setiap orang yang memiliki akses ke Internet.
FTP	File Transfer Protocol merupakan salah satu fasilitas Internet yang digunakan untuk transfer atau mengcopy file dari sebuah komputer di Internet ke Komputer pemakai
Gopher	Pertama kali dikembangkan di University of Minnesota tahun 1989. Sejak itu gopher menjadi populer dan kian hari server gpher terus bertambah. Untuk mengakses data di server gopher pemakai dihadapkan pada sistem menu. Menu-menu pilihan akan mengantar pemakai ke informasi yang dikehendaki.
Homepage	Merupakan halaman/dokumen yang dapat di temui di WWW. Homepage biasanya dibuat oleh organisasi atau dapat pula perorangan. Hompage berisi informasi mengenai pembuatnya, dapat pula berupa informasi produk/jasa bila sipembuat adalah perusahaan
Host	Adalah sebuah komputer yang merupakan bagian dari internet. Host berisi file atau informasi yang disediakan untuk pemakai internet.

HTML HyperText Markup Language digunakan untuk membuat dokumen hypertext. Bagaimana sebuah dokumen ditampilkan, juga diatur lewat HTML. Dokumen ini ditaruh di server WWW agar dapat diakses oleh program web browser

HTTP HyperText Transfer Protocol merupakan format (protokol) transfer halaman dokumen WWW standar

Hypertext Merupakan Teks yang terkait dengan teks-teks lainnya. Sebuah teks terkoneksi dengan teks lainnya lewat sebuah kata atau kelompok kata yang ada di teks yang bersangkutan

Internet Provider Adalah perusahaan yang memberikan jasa koneksi ke Internet.

Ip Address Merupakan alamat sesungguhnya di Internet. Setiap komputer yang tersambung ke Internet memiliki alamat IP.

IRC Internet Relay Chat merupakan sofware yang dapat digunakan untuk percakapan di Internet lewat keyboard.

Netmask Digunakan oleh TCP/IP untuk menentukan ukuran jaringan lokal sehingga data dapat dibroadcast ke seluruh jaringan bila dibutuhkan.

Newsgroup Merupakan kelompok diskusi di Internet yang menggunakan fasilitas USENET.

NNTP Network News Transport Protocol merupakan perpanjangan dari protokol TCP/IP yang menjelaskan bagaimana pesan newsgroup ditransfer diantara server yang kompatibel.

PING Packet Internet Gopher adalah utility TCP/IP yang mengirim paket informasi ke komputer pada jaringan. PING dapat digunakan untuk menentukan apakah sebuah komputer terkoneksi pada Internet.

SLIP Serial Line Interface Protocol melewatkan protokol TCP/IP via modem dan saluran telepon. Metode yang lebih baru dan efisien disebut PPP (point to point protocol). Jadi dengan SLIP/PPP ini jaringan berprotokol TCP/IP dapat diperluas lewat modem dan saluran telepon.

SMTP Simple Mail Transfer Protocol merupakan protokol dijaringan TCP/IP yang mengatur bagaimana e-mail berpindah di antara host dan pemakai.

TCP/IP Transmisi Control Protocol / Internet Protocol merupakan metode yang digunakan untuk melewatkan data di seluruh jaringan, termasuk Internet. TCP/IP pertama kali diciptakan sebagai cara untuk mengkoneksikan berbagai jenis komputer dan topologi jaringan. Sekarang TCP/IP merupakan salah satu protokol terbesat yang digunakan dan menjadi satu-satunya cara untuk mengkoneksikan berbagai jenis komputer dan topologi jaringan di Internet.

Telnet Mengijinkan user untuk login ke komputer host dan menjalankan aplikasi yang ada didalamnya seolah-olah ada di komputer sendiri.

Terminal Adalah komputer yang bukan merupakan bagian dari Internet tetapi dapat dikoneksikan ke komputer lain yang merupakan bagian dari Internet.

Time Server Merupakan alamat IP dari mesin yang memiliki waktu dengan tepat. Suatu aplikasi jaringan dapat menanyai timeserver tentang waktu (jam) dan kemudian mengeset clock internat PC sesuai dengan waktu di timeserver

URL Uniform Resource Locator bisa disebut sebagai sistem penamaan yang menyangkut lokasi dari suatu dokumen WWW. URL memungkinkan Web Browser langsung menuju ke suatu file server Web. Sistem penamaan URL cukup sederhana tetapi ampuh. URL standar terdiri atas tiga bagian format transfer, nama host dari komputer yang berisi file, path letak file

Contoh URL

http://www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/mosaic/docs/what-new.html

http	= Format transfer
www.ncsa.ui.uc.edu	= Nama host
/SDG/Software/mosaic/Docs/	= Nama direktori
whats-new.html	= Nama File

USENET Merupakan salah satu fasilitas di Internet yang dapat digunakan sebagai tempat berdiskusi. Pemakai USENET dipilah-pilah kedalam newsgroup dan setiap newsgroup memiliki topik diskusi tersendiri.

VERONICA Very Easy Rodent Oriented Netwide Index to Computerized Archives merupakan sarana pencari seperti archie yang mencari teks yang nampak di menu gopher.

WAIS Wide Area Information System diciptakan untuk mempermudah pencarian database yang tersedia di internet

WHOIS Merupakan utility TCP/IP yang memungkinkan untuk mendapatkan informasi detail dari pemakai Internet lainnya

Web Browser merupakan program yang digunakan untuk mengakses dokumen WWW. Web

Winsock Kependekan dari Windows Socket, merupakan interface atau tepatnya application programming interface yang dirancang agar aplikasi Windows dapat dijalankan di jaringan TCP/IP

WWW Worl Wide Web merupakan fasilitas internet paling baru dan menarik. Web mempersembahkan berbagai jenis informasi dalam bentuk dokumen yang saling terkait. Selain Teks sebuah dokumen dapat disertai dengan gambar, suara maupun video

Daftar Pustaka

13. Stanek, William Robert, Web Publishing Unlieashed, Sams. Net Publishing, 1996.
14. Lemay, Laura, Teach Your Self Web Publihsing with HTML in a Week, Sams Net Publishing, 1995
15. December, John, HTML & CGI Unleashed, Sams Net Publishing, 1996
16. Taryana, Intranet dan Internet, IGI, STMIK-IGI, Bandung, 1996-2000
17. Sampurna, Belajar Sendiri membuat Homepage dengan HTML, Elekmedia Komputindo, 1996
18. Majalah Komputer
19. World Wide Web Consortium http://www.w3.org
20. Microsoft Internet Explorer http://www.microsoft.com
21. Netscape Navigator http://www.netscape.com
22. http://werbach.com/barebones/
23. http://www.ilmukomputer.com/
24. http://rindu.unikomcenter.com