

Nyankod Magz

Love it and Earn it

GadoGado Overload





Nyankod Magz Edisi 10 **“GadoGado Overload”**

Love it and Earn It

Sapa Nyankod

Berikut ini adalah kiat-kiat agar puasa Ramadhan terasa lebih ringan:

1. Berbukalah dengan yang manis-manis, hindari dekat dengan cermin ketika berbuka, hal itu dilakukan agar tidak merusak mood berbuka.
2. Sebelum makan malam, lebih baik shalat magrib dulu...
3. Tarawihlah di masjid yang menyediakan layanan hotspot gratis, agar waktu tarawih bisa lebih menyenangkan.
4. Belilah cemilan sebanyak mungkin untuk persiapan coding malam hari.
5. Malam hari, perbanyaklah membaca Al-Quran, coding dan download film. Lakukan bergantian atau secara bersamaan bila mampu, lakukan hingga waktu shaur tiba.
6. Shaurilah secukupnya, usahakan mengakhirkan shaur, jadi kalo bisa shaur itu sebelum waktu shubuh tiba, ya minimalnya 15 menit menjelang adzan shubuh. Ingat, shaur adalah waktunya untuk menimbun makanan.
7. Selepas shalat shubuh, persiapkanlah diri untuk berhibernasi hingga waktu shalat dzhur tiba.
8. Shalat dzuhur, lalu lakukanlah pengecekan terhadap notifikasi email dan notifikasi akun social networkmu. Ya siapa tau ada notifikasi selama kamu berhibernasi tadi.
9. Sebagaimana waktu makan kita dipindah, maka waktu mandi pagi pun bisa kamu pindahkan disini. Ingat, mandi bukanlah sebuah amal ibadah yang wajib untuk dilakukan.
10. Setelah itu, persiapkan diri untuk tidur siang sampai waktu Ashar tiba.
11. Shalat Ashar, kemudian persiapkan game dan film-film yang udah kamu download semalam.
12. Isilah ngabuburit dengan maen game atau nonton film. Jangan lupa untuk mematikan nada dering handphonemu, karena itu akan sangat mengganggu waktu-waktu damai ngabuburitmu.
13. Lakukanlah 12 tips di atas, niscaya puasamu barokah.
14. Bila ingin puasamu lebih sempurna lagi, silahkan ketikan pesan berikut ini "Kita PUTUS!! Kita udah nggak cocok lagi. Titik!!!" kemudian kirimkan melalui sms ke nomor pacarmu.

Bapak-bapak, ibu-ibu, om-om, tante-tante, cemand-cemand (baca: teman-teman) Nyankoders cyekaliand. Nggak kerasa ya Ramadhan udah lebih dari setengah perjalanan. Bentar lagi udah mau lebaran lagi nih. Gimana udah beli baju baru?? (O_o)*!! Tepok jidat!!!

Ramadhan itu emang sesuatu banget deh. Saya doain deh, moga di Ramadhan kali ini, cemand-cemand cyekaliand puasanya lancar, tarawihnya lancar. Terus yang nggak kalah penting lagi adalah, semoga dengan Ramadhan ini, kadar kegalauan kita berkurang, supaya kita bisa menjalani hari-hari dengan lebih indah. \('`')_ Amin-amin ya Rabbal alamin.

Sebelumnya kami minta maaf ya, karena edisi 10 ini telat 2 minggu dari agenda seharusnya. Hal itu dikarenakan lebih dari setengah nyankodist yang ngisi materi di nyankodMagz pada sibuk sidang skripsi. Jadi apa boleh buat harus ditunda dulu deh penerbitannya. Iya nih cemand-cemand, sekalian aja ya, kita ucapin selamat buat kang Taufik Sulaeman, Tarom, Ade dan Oriza yang udah nyelesein skripsinya, selamat menjadi sarjana dan pengangguran (udah nggak boleh pake label mahasiswa tapi juga belum kerja). Sebenarnya sih termasuk saya juga nih baru lulus, tapi gimana ngucapin selamatnya ke diri sendiri. -____-

Oke bro, mungkin segitu aja deh buat pembukaannya. Biar nggak kelamaan. Oh ya edisi 10 ini bernama Gadogado Overload. Di edisi ini kita bakal kedatangan nyankodist lama yaitu kang Taufik, tapi kali ini beliau akan membahas tentang Java. Di edisi ini juga kita akan sampein hasil wawancara kita pada sebuah startup keren yang baru lahir di tahun ini, yaitu NPaperbox. Mau tau lebih lengkap tentang Gadogado Overload ini, mendingan langsung cicipi aja deh. Tapi inget ya, lagi shaum.... hahaha

Love it and earn it

**Kresna Galuh D. Herlangga
Pimpinan Redaksi NyankodMagz**

Bila ada pertanyaan seputar Nyankod, atau mau bertanya tentang pemrograman kepada Nyankodist Team, atau hanya sekedar silaturahmi juga boleh, asalkan jangan spam, silahkan kontak kami ke email kami:
mail@nyankod.com.

Anda juga dapat berkomentar langsung seputar konten majalah di post artikel di situs Nyankod atau langsung menghubungi nyankodist pada kontak yang telah disediakan.

Jangan lupa follow twitter kami ya!



@nyankodTWEET

Di dalam sini, ada..

	C - Berkas Data II	Halaman 08
	Ruby - CASE..CASE..CASE.. !!!	Halaman 15
	Perl - [h . a . s . h]	Halaman 27
Python - Daftar Menu Berbuka Puasa Menggunakan Tuple		Halaman 38
	ActionScript { Cursor Semau Gue!!}	Halaman 47
	PHP - Main-Main Sama Form	Halaman 55
	Tutorial Java Dasar 01	Halaman 62
	//NyanTerview - Npaperbox	Halaman 72
	JavaScript - Kenalin nih, JQuery	Halaman 78
	#nyanKomik - Puasanya Programmer	Halaman 85

[C]



Ade Kurniawan
@adekurniawan
noadekur@yahoo.com



Berkas Data II

Apa kabar nyankoders, gimana puasannya ? tetap semangat coding yah walau berpuasa, harus ditahan amarahnya kalo codingnya ada yang error, ngelus dada aja, n ditahan dalam hati, tar batal kalo marah2 lagi puasa(hahahaha). Kembali bersua setelah lama libur, melanjutkan berkas data seperti yang ditulis pada nyankod edisi 9, kali ini akan membahas mengenai berkas data part II, jika pada pembahasan sebelumnya dibahas mengenai stream dan file maka pada pembahasan kali ini akan dibahas mengenai pengolahan data teks.

Pengolahan Data Teks

Berkas teks adalah data dalam bentuk karakter yang direkam sama dengan tampilan di layar monitor tanpa enkripsi. Teks dalam hal ini adalah kode ASCII (American Standard Code for Information Interchange) dan ASCII extension seperti UNICODE murni. Tiap-tiap karakter direpresentasikan oleh 7 bit "binary digit" (desimal = 0-127).

Berkas teks dapat diolah dengan editor teks seperti notepad, IDE Dev-C++.

a. Olah data karakter

Instruksi yang berhubungan dengan pengolahan data karakter dan berkas adalah `putc()`, `fputc()`, dan `fgetc()`.

putc () mengambil argumen karakter, dan output ke FILE yang ditentukan. fputs () tidak persis sama, dan berbeda dari putc () dalam pelaksanaannya saja. Kebanyakan orang menggunakan fputs ().

putchar () menulis karakter ke konsol, dan sama seperti memanggil putc (c, stdout). Semua instruksi diatas mengembalikan karakter c jika proses penulisan berhasil atau mengembalikan nilai EOF jika gagal. Sedangkan getc() dan fgetc() membaca satu karakter dari berkas stream dan memindahkan penunjuk posisi berkas stream ke karakter berikutnya. Instruksi ini mengembalikan karakter terbaca jika proses berhasil atau mengembalikan nilai EOF jika terjadi kesalahan.

RETURN VALUES

Berikut ini adalah contoh return value dari ketiga instruksi diatas:

EACCES

Proses lain mengunci file.

EBADF

stream tidak valid dibuka untuk ditulis

EFBIG

File ini adalah file biasa dan yang dilakukan untuk menulis atau di luar maksimum offset

EIO

Kesalahan output yang terjadi

ENOMEM

Memori tidak dapat dialokasikan untuk buffer internal.

ENOSPC

Suatu usaha dilakukan untuk menulis ke disk penuh

ENXIO
kesalahan yang terjadi di perangkat.

Program: file_10_1.c

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  void main()
4  {
5      FILE *fptr;
6      char text[100];
7      int i=0;
8      clrscr();
9      printf("Enter a text:\n");
10     gets(text);
11     if((fptr = fopen("TEST","w"))==NULL)
12     {
13         printf("Cannot open file\n");
14         exit(1);
15     }
16     while(text[i]!='\0')
17     putc(text[i++], fptr);
19     if(fclose(fptr))
20         printf("File close error\n");
21     getch();
22 }
```

Pada contoh program diatas Nilai yang dikembalikan oleh putc () adalah nilai dari karakter tertulis. jika kesalahan terjadi, EOF dikembalikan. program diatas adalah contoh dari penulisan string ke stream tertentu.

Program : file_10_2.c

```
1  #include <stdio.h>
2  void main()
3  {
4      FILE *fout;
5      char text[25], the;
6
7      printf("nama berkas?"); scanf("%s", nama);
8      fout = fopen(nama, "w");
9      fflush(stdin);
10     kar=fgetc(stdin);
11     while(!feof(stdin)){
12         fputc(kar, fout);
13         kar = getc(stdin);
14     }
15     fclose(fout);
16     return 0;
17 }
```

Dari contoh program diatas dapat dilihat fungsi dari fgetc() dan getc(), instruksi fgetc() dan getc() membaca data masukan dari file stream. Karena stdin adalah input stream maka stdin dapat digunakan sebagai parameter fgetc() dan getc().

Instruksi fgetc() menyebabkan sebuah karakter dibaca dari berkas fin. Jika karakter tidak berhasil dibaca maka status berkas menjadi end of file(EOF) akan bernilai true.

b. Olah data string

Instruksi yang berhubungan dengan pengolahan data string adalah fputs() untuk menulis string kedalam berkas teks dan fgets() untuk membaca string dari berkas teks.

Int fputs (const char *s, FILE*stream);

Instruksi fputs() menulis string s yang diakhiri NULL ke berkas stream, tetapi karakter tersebut tidak ikut ditulis. Contoh program :

Program : file_10_3.c

```
1 # include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     FILE *berkas;
5     char nmfile[21], klm[81];
6
7     printf("nama berkas ? "); scanf("%s", nmfile);
8     berkas = fopen(nmfile, "w");
9     if (berkas != NULL) {
10        printf("ketik kalimat-kalimat, diakhiri ^Z\n\n");
11        fflush(stdin);
12        gets(klm);
13        while (!feof(stdin)) {
14            fputs(klm, berkas);
15            fputc('\n', berkas);
16            gets(klm);
17        }
18        fclose(berkas);
19    }
```

```
20 | return 0;  
21 | }
```

Contoh program diatas akan merekam ketikan dari keyboard, masukan dari keyboard didapatkan dengan instruksi `gets()`, lalu untuk selanjutnya akan ditulis kedalam berkas teks dengan instruksi `fputs()`. Instruksi `fputc()` menambahkan karakter `\n`. pada setiap baris.

Yups mungkin sekian dulu tulisan mengenai pengolahan data teks, keep spirit, n met puasa buat nyankoders semua,

Referensi :

- Practical C – O’reilly Publisher.
- Algoritma dan Struktur Data Bahasa C
Thompson Susabda Ngoen

[Ruby]



Muhammad Singgih Zulfikar Anshori
@hirokakaoshi
m.singgih.za@gmail.com
<http://mszacompany.wordpress.com>



CASE..CASE..CASE.. !!!

Calling.....
Calling the fallen angel
Rolling on cold asphalt
Calling the fallen angel
Rolling on cold asphalt.....

....skipskipskip..
Itazurana shihai-sha muhōna sekai de
(Let' s speed up! Let' s speed up!)
Eraba reshi chōten- Kami e no shissō
(Let' s speed up! Let' s speed up!)
Te no naru hō e

I'm **CASE**-ing you
(**CASE** -ing you)
Getaway
I'm **CASE**-ing you
(**CASE**-ing you)
Getaway

WEK : (#(===== _____ =====))/apaan tuh boss???

WOK : >c< itu lirik lagu.... band Jepang legendaris Favorit saya.

WEK : (*.*)9 owh ntu, L'Arc~en~Ciel bukan??

WOK : /(^0^)/ Iyaa, itu lirik dari lagu yang judulnya "CHASE"!!! hehehe..

WEK : |"-_-) lah itu napa tulisannya CASE-ing? Masa banget ih...

WOK : (=c=*| yah namanya juga usaha... nu penting Sensasional!!!

WEK : (T____T)

===== 卒業生 ===== Tamat ===== The End =====

Mulai deh, Jengjreeng.... hehehe

Hallo semuanya, akhirnya bisa baca lagi nih di artikel Ruby :D ... oh iya udah hampir sebulan ya dari edisi 9 kemarin terbit majalah nyankod *duhBelibet..

Gimana..sehat kan? Oh ya yang muslim lagi shaum kan? Belum bocor shaumnya?

WEK : (-__-) udah lah bocor, kan tiap maghrib bocorin shaum!

(>.<)9 heh WEK ganggu aja ah.... diem dulu donk ... orang lagi kangen2an juga.

Di edisi nyankod magz ke - 9 kemarin kita bahas mengenai nested-IF atau IF bersarang. Judulnya **Jika aku me-Nyangkod (2)!!!**.

oke review sebentar supaya buat peregangan ya, nested IF atau IF bersarang merupakan suatu kondisi bersyarat yang memiliki tingkatan berlapis.

Contoh :

```
IF <statement>
  if <statemen tingkat 2>
    #...
  else
    #...
else
  if <statemen tingkat 2>
    #....
  else
    #....
```


kode di atas merupakan bentuk umum dari nested-if. Ingat kan???

oke deh saya tulisin hasil rangkuman di edisi kemarin :

- a) Paham apa yang dimaksud dengan NESTED IF
- b) Sedikit mengetahui mengenai Looping menggunakan while
- c) Mencari karakter dari string menggunakan namavar[arrayke].

Kalo masih belum ingat, coba kerjain tugas di edisi ke 8, yah meskipun sebenarnya ada source code nya di edisi 9. tapi coba deh ga liat source code namun kerjain latihannya okeeh ^_^)y ... dan biasakan pakai komentar ya supaya ingat itu abris kode apa.

Okesip...MARKIMUL ke materi selanjutnya yaitu.....Jengjengjeng... **CASE** case atau di bahasa pemograman lain seperti C dan JAVA dikenal dengan naman **Switch..Case** mempunyai peran yang tak jauh beda dengan IF dan nested IF.

Namun ingat, ada kegunaan tersendiri dan lebih efektif di dalam program kita... Untuk lebih jelasnya....MARI KITA MULAAIIIIIII ^o^)^9

```
--- ~(T__T) [T__T)~ ... (=c=# | | ^__^ ) ....
```

Level - 10

Sudah siap semuaaa!!!?? berdoa mulaaaiiii....

Tahap persiapan :

1. Buka **terminal** bila kamu pakai linux, **cmd** kalau kamu pakai windows.
- b) Masuk ke folder RubyDOJO di terminal :

```
cd RubyDOJO/
```

dan CMD dengan perintah :

```
cd C:\Ruby193\bin\RubyDOJO\
```

versi Ruby nya disesuaikan dengan yang kamu instal ya.

c) Buka editor plain teks favorit kamu, kalau saya di GNU/Linux Ubuntu pakai **GEDIT**. Kalau kamu pakai Windows gunakan Notepad, lebih bagus lagi Notepad++. (bukan pijat ++ “-___-)

Steady...Ready Goooo

I. CASE ... WHEN

Case di ruby berbeda dalam hal penulisan perintahnya dengan bahasa pemrograman seperti C dan JAVA, dan tentu saja punya kekuatan tersendiri...hehe

Ruby mengenal case dengan perintah *CASE... WHEN*.

Case digunakan dalam posisi untuk memutuskan opsi mana yang lebih tepat tanpa harus kita repot repot cek satu per satu seperti halnya pada IF bertingkat, keuntungan menggunakan case ialah menghemat dan mengefektifkan penggunaan memory pada komputer dari proses yang sebenarnya tidak dibutuhkan.

Klo digambarkan case seperti berikut :

di atas ada seorang wanita yang mendatangi kantor BIRO JODOH. Kemudian ada pria oranye dari pihak biro jodo bertanya tentang tipe pria



Illustration 1: Case..When ketika mencari jodoh yang tepat!

yang wanita tersebut cari.
Wanita itu berkata "Programmer Brewokan ada??"
kemudian si pria oranye langsung menunjukkan ke orang yang sesuai dengan permintaan si wanita tadi.
Ketemu deh wanita tersebut dengan pasangan Lope nya..hahahaha

cerita dan gambar ilustrasi di atas menjelaskan mengenai fungsi si **Case..when**. Si **Case** berperan sebagai pria oranye yang mencocokkan input atau disini wanita dengan yang ada di opsi case atau pria-pria yang tersedia di kantor biro jodoh tersebut.

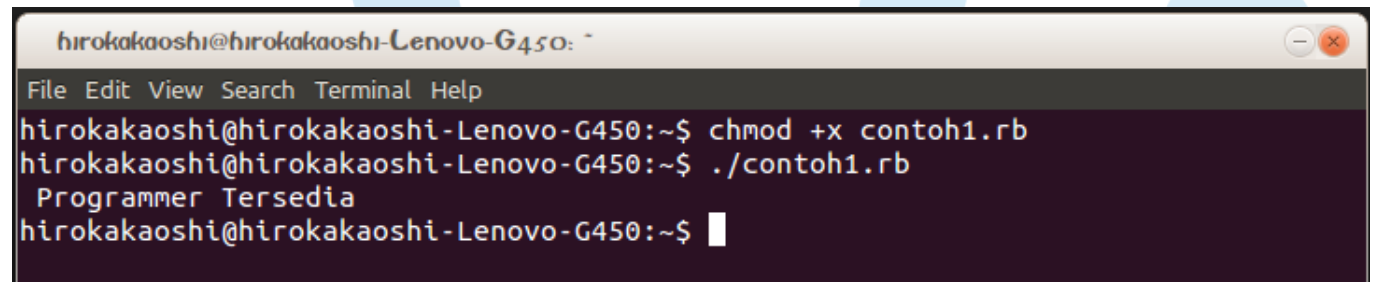
Nah kodenya seperti berikut ini...

Program 10.1 : Case...When

```
1  #!/usr/bin/ruby
2
3  case wanita
4  when "tukang bacok"
5    puts "AYO sinih saya bacok neng!!!"
6  when "artis keren"
7    puts " mau tanda tangan mbak cantik!!!"
8  when "programmer"
9    puts "kamu punya komputer? Akan kubuatkan OS khusus untukmu"
10 when "seniman"
11   puts "jadilah model patungku wahai gadis pujaan hati!!!"
12 else
13   puts "kagak ada neng kriteria yang neng mau!"
14 end
```

Dan hasil eksekusinya adalah sebagai berikut, karena edisi kemarin pake cmd aja, sekarang pake terminal aja (GaPentingDeh "--):

terminal :



```
hirokaoshi@hirokaoshi-Lenovo-G450: ~
File Edit View Search Terminal Help
hirokaoshi@hirokaoshi-Lenovo-G450:~$ chmod +x contoh1.rb
hirokaoshi@hirokaoshi-Lenovo-G450:~$ ./contoh1.rb
Programmer Tersedia
hirokaoshi@hirokaoshi-Lenovo-G450:~$
```

tas itu ada else..nah lho buat apa coba???

ini penting ya...else itu mengambil alih ketika permintaan si wanita tidak ada di kantor biro jodoh..eh maksudnya ketika value input tidak ada di daftar opsi *case*. Jadi sebagai pelarian terakhir gitu, sama hal nya dengan IF waktu itoe....

baiklah untuk pemahaman lanjut, kita bahas aja tugas yang edisi kemarin okee....

Upgrade.....upgrade...upgrade

UPGRADE LEVEL

Kode di bawah ini merupakan kode dari tugas edisi kemarin..mmhh

gajadi deh kepanjangan, buka aja ya di Source Code nya hihihi..
saya jelaskan bagian case nya saja oke

```
K #kutipannn
U
T puts "Mau belanja tas merek apa madonna?"
I
P puts " 1. Armani "
A
N puts " 2. Yongki "
K
U puts " 3. Kemerau "
T
I puts " 4. Semafor "
P
A puts " 5. Pelover "
N
printf "pilih yang mana?(nomer berapa) = "
```

```

pilih = Integer(gets) #pilihan merek

jmltas = 0 #jumlah tas yang dibeli

case pilih

  when 1 #ketika merek armani dipilih
    #eksekusi perintah lainnya
  when 2 #ketika merek Yongki dipilih
    #eksekusi perintah untuk Yongki
  when 3 #ketika merek Kemerau dipilih
    #eksekusi perintah untuk Kemerau
  when 4 #ketika merek Semafor dipilih
    #eksekusi perintah untuk Semafor
  when 5 #ketika merek Pelover dipilih
    #eksekusi perintah untuk Pelover
  else
    #handle terakhir dari case
  end

#kutipan

```

Lihat tuh kode di atas, itu kdoo yang saya kutip dari tugas latihan sebelumnya.

Kasus di atas lebih cocok menggunakan *case..when* , karena opsi yang dipilih merupakan murni opsi bukan kondisional seperti if yang harus cek satu-satu. Coba deh inget lagi ilustrasi di atas.

Case..when memang kalau secara umum tidak jauh berbeda dengan *If..else*. Tapi perhatikan lagi coba, sekali lagi ya....

CASE...WHEN digunakan untuk kasus OPSI YANG TETAP. Sedangkan

IF..ELSE digunakan untuk kondisional untuk mencari yang paling tepat, bisa memasukan syarat yang beragam.

Ekskusi di **terminal** :

```
hirokakaoshi@hirokakaoshi-Lenovo-G450: ~
File Edit View Search Terminal Help
hirokakaoshi@hirokakaoshi-Lenovo-G450:~$ chmod +x latihan9.rb
hirokakaoshi@hirokakaoshi-Lenovo-G450:~$ ./latihan9.rb
Hallo madonna ^__^, selamat datang!!!
Wed Aug 08 14:25:32 +0700 2012Mau belanja tas merek apa madonna?
1. Armani
2. Yongki
3. Kemerau
4. Semafor
5. Pelover
pilih yang mana?(nomer berapa) = 1
berikut daftar tas Armani :
Type G : Rp. 600.000
Type M : Rp. 1.200.000
Type S : Rp. 5.000.000
mau beli yang mana?(masukan type nya, 1 saja) = g
kamu pilih type G, ini bukan kesukaan madona deh kan dia KAYA!!ulang lagi
berikut daftar tas Armani :
Type G : Rp. 600.000
Type M : Rp. 1.200.000
Type S : Rp. 5.000.000
mau beli yang mana?(masukan type nya, 1 saja) = S
Nah pilihan yang tepat, untung buat kami. pilihan kamu adalah type S harga mado
nna banget
=====
ini merek yang ga kamu pilih tadi :
1. Yongki
2. Kemerau
3. Semafor
4. Pelover
Selamat berbelanja lagi lain waktu ya ^__^!!!
hirokakaoshi@hirokakaoshi-Lenovo-G450:~$
```

ni m

merupakan edisi dengan angka yang saya sukai lho... ☺
owh iya, lihat deh di source code dari latihan 9. ada Kejutan di ending nya...
OK...Siapa cepat dia DAPAT!!! Hahahahaha

Referensi :
Programming Ruby, 2nd Edition | pragmatic Programmer's Guide
<http://www.rubyist.net/~slagell/ruby/control.html>

Rangkuman

Rangkuman lageee...yeah rangkuman oh yeahh...

sampai juga di penghujung artikel edisi 10 ini sodara-sodara, berikut rangkuman yang telah kita pelajari :

- ⤴ Case itu adalah sebuah statemen OPSIONAL yang baku pilihannya.
- ⤴ Else harus tetap di sematkan di akhir case sebagai pengambil alif default apabila input pilihan tidak ada pada opsi.
- ⤴ Case...When bisa bersarang juga lhoo...coba deh

hehehe...itulah edisi sekarang, ingat ada Kejutan di source code latihan edisi 9 kemarin. So jangan lupa ya... saya tunggu.

- Berikut ini latihan untuk edisi sekarang, hahaha :::
- a) Masukkan nama sebanyak 10x yang masing masing nama dibatas hanya maksimal 30 karakter saja, bila lebih maka diminta untuk di ulangi lagi. setiap nama masukkan ke dalam array. Dan hitung jumlah huruf vokal dari keseluruhan nama yang ada. {^_^}y

Petunjuk : while, array, if, dan ..hehehe...

Apabila penulis melakukan ketelodoran baik kata-kata maupun kode yang kurang baik mohon dimaafkan dan diingatkan.

Penulis berharap semua ilmu yang disebar dapat bermanfaat dan mempermudah dalam mempelajari bahasa pemograman dan algoritma pembaca.

Salam, hirokakaoshi | nyankoder's Ruby.

1. *While...While...*

[Perl]



Kresna Galuh D. Herlangga
@kresnagaluh
kresnagaluh@gmail.com
<http://kresnagaluh.com>



h . a . s . h

Mungkin bisa dibilang seperti puasa di bulan Ramadhan-lah kira-kira. Nahan lapar, haus, dan nahan yg MACEM-MACEM laennya selama sebulan penuh dari sejak terbit fajar (Shubuh) sampe terbenam matahari (Magrib). Gila coy, perjuangan yg luar biasa banget. Apalagi, pas hari pertama. Tapi pas adzan Magrib *didengarkan*, rasanya semua kesusahan, kegalauan, keresahan, kecapean hilang seketika. Apalagi kalo udah tamat sebulan penuh. Terus tanpa bolong-bolong, ditambah lagi tarawihnya lengkap, itu rasanya dahsyat banget deh. Kalo boleh saya ibaratkan kebahagiaannya itu ibarat orang dari pedalaman dateng ke Jakarta, dan baru beberapa hari di Jakarta tiba-tiba langsung jadi artis terkenal. #AsalJeplakTanpaPikirPanjangSebelumnya

Ya seperti itulah kira-kira jou, sama kayak puasa Ramadhan. Sama kayak pas buka puasa, apalagi di hari yang ke-30. Sama kayak malam takbiran. Sama kayak lebaran. Ya sama banget..... kebahagiaannya itu kayak mendadak jadi artis aja. Sama banget... Ya sama banget ketika kamu ngerjain SKRIPSI. Berbulan-bulan, menahan diri nggak maen game sampe larut malam, berbulan-bulan menahan diri nggak nerima project yang ribed-ribe (walaupun kantong udah tipis), berbulan-bulan harus nolak kerjaan (padahal lagi banyak yang nawarin), bahkan berbulan-bulan harus nahan diri dari pacaran yang berlebihan, bahkan mungkin dalam beberapa kasus tertentu ada yg sampe menceraikan (baca:memutuskan) pacarnya. Ya itu semua dilakukan hanya untuk skripsi seorang. Itulah perjuangannya. Penuh onak dan duri. Dan begitu semuanya telah selesai, apalagi pas sidang kamu dinyatakan lulus dengan nilai memuaskan. Itu susah buat dijelasin dengan kata-kata deh. Kalo pun harus terpaksa ngetwit namun tetep elegan, supaya nggak keliatan terlalu senang, nggak ada kata lain selain "Mau gimana lagi, terpaksa gue harus LULUS. \('`´)r".

Tapi buat kamu yang skarang lagi nyusun skripsi atau berniat nyusun skripsi, saran dari saya, mendingan pikir-pikir lagi aja deh. Sebelum semuanya terlambat. Skripsi adalah benang putih yang memisahkan antara 2 status manusia, yang bisa menjadi penilaian keren atau nggaknya seorang anak adam. Dua status itu adalah **“mahasiswa”** dan **“pengangguran”**. Kamu yang belum menyentuh area skripsi, maka kamu bergelar “mahasiswa”. Tapi kamu yang udah melewati skripsi namun belum dapet kerja, maka kamu bergelar “pengangguran”, atau mungkin lebih tepatnya “sarjana pengangguran”. Artinya, semakin cepet kamu melewati skripsi, maka semakin cepet pula kamu memiliki gelar pengangguran. Emang sih, gelar pengangguran itu bisa langsung dihapus kalo kamu langsung dapet kerja. Tapi itu artinya kamu udah nggak bisa santai lagi. Gini penjelasan sederhananya, kamu yang masih berstatus mahasiswa masih wajar dapet kiriman dari ortu, masih boleh selow-selow. Tapi kalo udah melewati skripsi, kamu udah nggak wajar kalo masih nungguin kiriman di awal bulan dari ortu dan juga udah nggak bisa selow-selow lagi. Karena gelar kamu udah “pengangguran” ya walaupun sarjana. Itulah sebabnya saya bilang sebelumnya, buat kamu yang lagi nyusun skripsi atau berniat mau nyusun skripsi, mendingan pikir-pikir lagi deh. Karena kalo kamu belum siap, kamu bisa lama tuh punya gelar pengangguran. Ayo, mau pilih mana mendingan disebut “mahasiswa” atau “pengangguran”???? Sabar kawan, Tuhan aja nggak menilai keimanan seorang hamba dari skripsinya, tapi dari amal ibadahnya. Selain itu, Tuhan sangat menyukai orang-orang yang sabar dan sangat tidak menyukai orang yang tergesa-gesa. Jadi bersabarlah.... selow-selow aja.... Lagian, dengan nggak terburu-buru lulus, itu artinya kamu ikut berpartisipasi dalam menghambat laju peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia. Saran, saya agar jumlah pengangguran di Indonesia tidak terus bertambah, mari bantu saya untuk mengkampanyekan program ini kepada seluruh mahasiswa di Indonesia. Bayangkan setiap tahun ribuan mahasiswa resmi bergelar pengangguran setelah melewati tahap skripsi. Bayangkan kalo kita bisa menghambat kelulusannya, pasti kita juga bisa menekan jumlah pengangguran di Indonesia. Bagaimana coy, bukankah ini sebuah program yang sangat memiliki visi untuk Indonesia?? Sebuah program yang sangat berani dan mempunyai konsep yang sangat-sangat jelas.
semangat membara

Hahaha..... Harap jangan disimpan di hati kata-kata saya di atas. Walau bagaimana pun juga, saya mau sampein sesuatu hal yang benar-benar dari lubuk hati saya yang paling dalam. **"SORRY COY. GUE MAU GAYA DULU. GUE UDAH LULUS!!!! SARJANA COY!! SARJANA!!!!!"**

Wadawww.... gara-gara orasi di atas saya sampe lupa sama materinya... Baik, mungkin untuk untuk orasi kita kali ini saya tutup sampe disini. Sebagai penutup, mari kita angkat tangan kiri kita kawan, kemudian kita teriakkan sebuah kata ajaib yang senantiasa menggemparkan dunia.... *Hidup mahasiswa!!! Hidup mahasiswa!!! Hidup mahasiswa!!!*

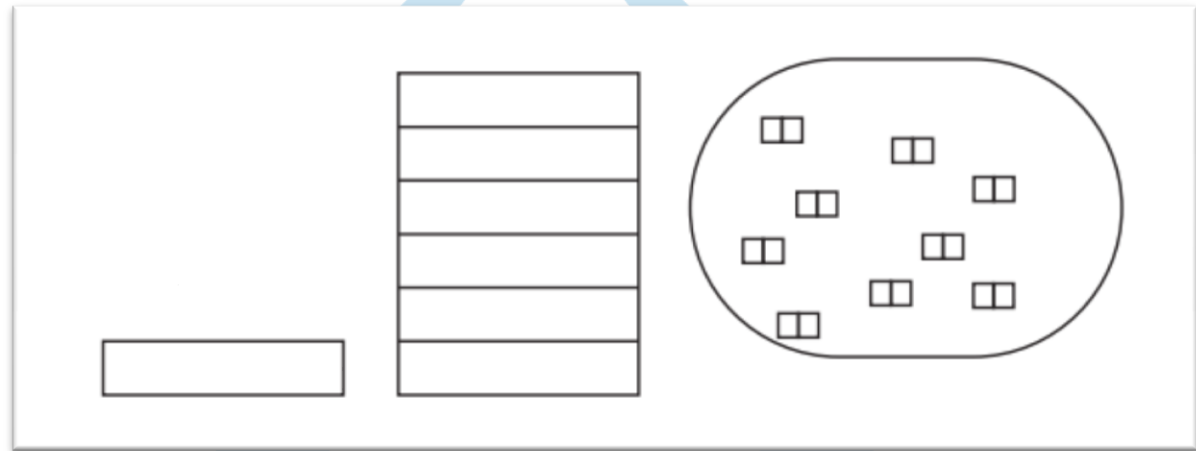
Oke, sebelum kita benar-bener masuk ke materi di edisi kali ini, kamu masih inget kan tentang tipe data di Perl. Buat yang lupa silahkan cek edisi ke-2. Tipe data di Perl ada 3, yaitu skalar, array dan hash. Nah kita udah bahas tentang skalar dan array. Pada kesempatan kali ini kita akan coba bahas tipe data yang terakhir yaitu tipe data hash.

Hash??

Hash sebenarnya mirip dengan array, yaitu variabel yang terdiri dari atas pasangan indeks (key) dan nilai (value). Hanya saja yang membedakannya dengan array adalah indeks (key) pada hash berupa string. Selain itu juga indeks pada hash tidak terurut sebagaimana array yang dimulai dari 0, 1, 2, 3, dst.

Analogi hash sederhannya adalah pada buku telepon. Pada buku telepon akan ada 2 unsur berpasangan yang terkait satu dengan lainnya, yaitu nama dan nomor telepon. Nama adalah indeks sedangkan nomor telepon adalah nilainya. Sebenarnya bisa aja sebuah buku telepon diurutkan secara abjad berdasarkan nama. Hanya saja karena hash tidak memiliki urutan anggap aja nggak berurutan ya. Intinya saya mau sampein bahwa di dalam hash itu seperti buku telepon, ada yg menjadi kunci pengenalan

dan nilai darinya. Dalam hal buku telepon berarti "Budi" adalah indeks, sedangkan "081108xxxxx" adalah nilainya. Buat lebih jelas, coba perhatikan gambar di bawah ini:



Pada gambar di atas, skalar adalah gambar paling kiri yaitu sebuah blok tunggal. Array adalah gambar yang ada di tengah, yaitu kumpulan variable sejenis yang memiliki urutan berdasarkan indeks. Sedangkan yang paling kanan adalah hash, pasangan indeks dan nilai, hanya saja tidak memiliki urutan pada indeksnya, sehingga letaknya random.

Skalar ditandai dengan lambang '\$', array ditulis dengan '@', sedangkan hash ditandai dengan lambang '%'. Jadi, \$buku, @buku dan %buku adalah sesuatu yang beda. So, jangan dipaksain buat disama-samakan ya jou!! Sampai kapan pun itu adalah hal yang berbeda. Memang sih, ada kemungkinan buat melakukan konversi, namun tetep aja itu adalah hal yang berbeda. Pada intinya itu adalah hal yang berbeda. Titik!.

Membuat Hash...

Cara membuat hash itu gampang banget. Gini nih caranya:

```
%nyankodist = (  
  "PHP"      , "Oriza",  
  "Python"   , "Ridwan Fajar",  
  "Java"     , "Taufik",  
  "JavaScript", "Toni Haryanto",  
  "Ruby"     , "Singgih",  
  "C"       , "Ade Kurniawan",  
  "ActionScript", "Taron Apriyanto",  
  "Perl"    , "Kresna Galuh D. Herlangga",  
  "NyanKomik", "Yudha"  
);
```

Selain penulisannya seperti di atas, sebenarnya bisa juga dengan cara penulisan yang lebih nyaman buat dilihat dan dipahami, yaitu seperti berikut:

```
%nyankodist = (  
  PHP      => "Oriza",  
  Python   => "Ridwan Fajar",  
  Java     => "Taufik",  
  JavaScript => "Toni Haryanto",  
  Ruby     => "Singgih",  
  C        => "Ade Kurniawan",  
  ActionScript => "Taron Apriyanto",  
  Perl     => "Kresna Galuh D. Herlangga",  
  NyanKomik => "Yudha"  
);
```

Oh ya, harap diinget, tanda `=>` artinya bukan lebih besar dari atau sama dengan. Tanda itu sama artinya dengan koma pemisah antara indeks dan nilainya seperti pada penulisan sebelumnya. Jadi dari dua cara penulisan di atas, bagian sebelah kiri adalah indeks dan bagian sebelah kanan adalah nilainya.

Sedangkan cara pemanggilannya adalah dengan menuliskan kode seperti berikut:

```
$nyankodist{Python};
```

Maka itu artinya akan mengambil nilai dari hash nyankodist yang berindeks Python, yaitu Ridwan Fajar. Biar lebih enak, mendingan cobain deh program berikut:

Program: membuat_hash.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : membuat_hash.pl
3
4  $bahasa = "Ruby";
5
6  %nyankodist = (
7      PHP => "Oriza",
8      Python => "Ridwan Fajar",
9      Java => "Taufik",
10     JavaScript => "Toni Haryanto",
11     Ruby => "Singgih",
12     C => "Ade Kurniawan",
13     ActionScript => "Tarom Apriyanto",
14     Perl => "Kresna Galuh D. Herlangga",
15     NyanKomik => "Yudha"
16 );
17
18 print "Nyankodist Bahasa Python adalah ", $nyankodist{Python},
```



```
19 | "\n";
20 | print "Nyankodist Bahasa $bahasa adalah ", $nyankodist{$bahasa},
21 | "\n";
22 |
```

Keluarannya adalah:

```
$ perl membuat_hash.pl
Nyankodist Bahasa Python adalah Ridwan Fajar
Nyankodist Bahasa Ruby adalah Singgih
$
```

Tambah, Ubah dan Hapus Elemen Hash

Kita juga bisa melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan terhadap sebuah elemen dari hash.

Untuk melakukan penambahan elemen dari sebuah hash kita Cuma butuh mendefinisikan elemen baru tersebut. Caranya kayak gini:

```
$nyankodist{VB} = "Belum ada orangnya";
```

Terus kalo mau ngedit elemen yang udah ada, kita Cuma butuh mendefinisikan ulang elemen tersebut. Perintah kodenya juga sama kayak yang di atas:

```
$nyankodist{Python} = "Ridwan Bejo";
```

Nah, buat ngehapus sebuah elemen di dalam hash caranya juga gampang, yaitu dengan menggunakan perintah delete diikuti dengan penunjukan elemen hash yang bakal dihapus.

```
delete $nyankodist{VB};
```

Biar lebih gampang, mendingan langsung kita terapin di dalam contoh program. Oke, praktekin program yang satu ini:

Program: manipulasi_hash.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : manipulasi_hash.pl
3
4  %nyankodist = (
5      PHP => "Oriza",
6      Python => "Ridwan Fajar",
7      Java => "Taufik",
8      JavaScript => "Toni Haryanto",
9      Ruby => "Singgih",
10     C => "Ade Kurniawan",
11     ActionScript => "Tarom Apriyanto",
12     Perl => "Kresna Galuh D. Herlangga",
13     NyanKomik => "Yudha"
14 );
15
16 $nyankodist{VB} = "Belum ada orangnya";
17
18 print "Setelah Penambahan Elemen Hash: \n";
19 print "Nyankodist Bahasa Python adalah ", $nyankodist{Python},
20 "\n";
21 print "Nyankodist Bahasa VB adalah ", $nyankodist{VB}, "\n\n";
22
23 $nyankodist{Python} = "Ridwan Bejo";
24
25 print "Setelah Perubahan Elemen Hash: \n";
26 print "Nyankodist Bahasa Python adalah ", $nyankodist{Python},
27 "\n";
```

```
28 print "Nyankodist Bahasa VB adalah ", $nyankodist{VB}, "\n\n";
29
30 delete $nyankodist{VB};
31
32 print "Setelah Penghapusan Elemen Hash: \n";
33 print "Nyankodist Bahasa Python adalah ", $nyankodist{Python},
34 "\n";
35 print "Nyankodist Bahasa VB adalah ", $nyankodist{VB}, "\n\n";
36
```

Keluarannya adalah:

```
$ perl membuat_hash.pl
Setelah Penambahan Elemen Hash:
Nyankodist Bahasa Python adalah Ridwan Fajar
Nyankodist Bahasa VB adalah Belum ada orangnya

Setelah Perubahan Elemen Hash:
Nyankodist Bahasa Python adalah Ridwan Bejo
Nyankodist Bahasa VB adalah Belum ada orangnya

Setelah Penghapusan Elemen Hash:
Nyankodist Bahasa Python adalah Ridwan Bejo
Nyankodist Bahasa VB adalah
$
```

Gimana udah paham kan tentang hash dan manipulasinya. Gampang kan???
Ah pasti bisa semuanya kok. Yang penting dicoba dulu.

Mungkin buat edisi kali ini cukup sampe disini dulu, 3 minggu ke depan kita akan coba lanjutkan. Oh ya, saya doain deh semoga puasanya lancar buat nyankoders sekalian yang menjalaninya. Intinya sabar aja jou.... Kalo perlu maen game aja deh, ntar juga nggak kerasa tau-tau udah magrib aja. Atau buat kamu yang pengen lebih

kreatif lagi, mendingan kamu siapin sebuah project tertentu. Misalnya selama Ramadhan ini, kamu mau bikin aplikasi tertentu dengan bahasa tertentu. Pasti bakal seru tuh. Oke coy, tetep semangat belajar meski lagi puasa.... jangan pernah berhenti buat belajar. Cemungudh eaa ceman-ceman!!!!

Every time is learning....

@KresnaGaluh
KresnaGaluh.com

Sumber:

Begining Perl Third Edition; James Lee; Apress

Learning Perl; Randal L. Schwart, Tom Phoenix & Brian D Foy; O'REILLY

[Python]



Ridwan Fadjar Septian
@ridwanbejoBlog
ridwanbejo@gmail.com
<http://ridwanbejo.wordpress.com>



Koleksi Bagian 2 - Daftar Menu Berbuka Puasa Menggunakan Tuple di Python

Marhaban Ya Ramadhan, Semoga dengan kedatangan Bulan penuh barokah ini semua cita – cita positif yang ada di timeline kita bisa terealisasi.Amiin.Wah apa hubungannya mang antara programming dan bulan ramadhan?Banyak hal yang dilakukan di bulan ramadhan, mulai dari Ngabuburing (Ngabuburit sambil ngoding), Shodaqoh Ilmu dengan memposting apa yang kita tahu di blog kita, atau sekedar bantu temen yang belum bisa pemrograman untuk mulai dan mau mempelajari pemrograman.Kalau yang saya lakukan yaitu Ngabuburing.Sebelum buka yah baca – baca dulu deh beberapa buku yang pernah saya pelajari terus pelajari kembali kodenya, jalankan aplikasinya, dan yeaahhh Adzan Maghrip tiba ^_^, Waktunya Berbuka Puasa...#Nyankodz

Let's PyNyankod.

Isi Artikel :

- a) Daftar Menu Berbuka Puasa
- b) Operasi Dasar Untuk Tuple di Python
- c) Referensi
- d) Penutupan

Daftar Menu Buka Puasa

Adeuh puasa euy, panasnya kalau berjalan di siang hari..hausss..#ets.Hampir aja batal hehehe.Kemarin EURO udah sekarang temanya Puasa ceritanya nih, kalau puasa identik dengan apa yah ? menahan lapar atau sahur ? Semuanya berhubungan salah satunya adalah "Menu Buka Puasa".Berbicara menu buka puasa kan pasti ada gilirannya tiap hari kan, bisa kolek, cincau, cendol, atau apapun lah yang manis – manis asal jangan saya #ups.Nah ceritanya kita diminta ibu kita buat nentuin menu apa aja sih yang ingin disediakan selama bulan puasa.Tapi ibu bilang jangan ganti – ganti menunya.Kalau udah sekali ditentukan gak boleh diubah lagi .Kalau mau ada menu yang diganti dalam daftar menu buka puasa tadi yah tunggu bulan tahun depan puasa aja.wah wah wah. T o T.**Sekali buat tidak bisa diganti menunya.**

Sambungin ke Python yah ^_^, di Python terdapat sebuah collection yang disebut tuple.Apaan tuh kang ? | Berdasarkan referensi yang saya baca, tuple pada prinsipnya sama dengan list membuat sebuah daftar data dengan berbagai tipe didalamnya, **hanya saja isinya tidak bisa diganti.**Kalau di dokumentasi python disebutkan bahwa tuple adalah immutable sequences.Kemudian pembeda lainnya adalah jika list diapit dengan tanda '[' dan ']' maka tuple diapit dengan tanda '(' dan ')'.
'

Jadi apa bedanya kang ? | Pantengin terus aja yah ceritanya .. hehehe

Note : Untuk membuat tuple kita lakukan dengan script seperti ini : nama_variabel_tuple = (item-1, item-2, item-3, item-4, ..., item-n).Isi dalam tuple bisa berisi String, Char, Angka, list bahkan tuple itu sendiri.

```
>>> menu_buka_puasa = ('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng',  
'es kelapa')
```

```

>>> print menu_buka_puasa

('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')

>>> for menu in menu_buka_puasa:
...     menu, '|',
...
kolak | cendol | cincau | sekoteng | es kelapa |

>>>

```

Coba lihat deh Nyankoders.di baris perintah yang paling atas kita membuat sebuah variabel tuple **menu_buka_puasa** yang diisi dengan berbagai menu – menu manis untuk berbuka.Untuk membuat tuple kita tentukan dulu nama variabelnya.Kalua diatas saya menamainya dengan **menu_buka_puasa** kemudian untuk mendefinisikan tuple kita mulai dengan tanda '(' dan diakhiri ')' dan diantara tanda tadi diisi item – item yang kita inginkan.Begitulah kira – kira membuat tuple di python.Terus seperti list juga variabel tuple bisa di print langsung.Kalau formatnya tidak ingin memakai format default python, salah satu caranya kita looping isi tuple dan mengetikkan sendiri format penulisan isi yang kita inginkan. Yeah..delicious

Wah menjelang berbuka pilih menu apa yah ? Ehmm.....cincau deh mang.Nah untuk mengaksesnya kita bisa langsung tunjuk salah satu item dari tuple dengan cara berikut :

```

>>> print menu_buka_puasa[2]

cincau

```



```
>>> print "Mang... ", menu_buka_puasa[2], "nya satu Mang..."  
  
Mang... cincau nya satu Mang...
```

Ehm cincau aja gak puas euy, pengen lebih dari satu mau apalagi yah ? Ini aja deh mang , kolak, cendol dan cincau. Mengaksesnya gimana yah ? Masa harus satu – satu ? Nggak atuh pakai akses dengan cara slicing. Berikut adalah cara akses tuple dengan cara slicing :

```
>>> print "Mang... pesen ", menu_buka_puasa[0:3], " yah ! masing -  
masing satu gelas mang..."  
  
Mang... pesen ('kolak', 'cendol', 'cincau') yah ! masing -  
masing satu gelas mang...
```

Mang mau tambah lagi dong menunya ? | Jangan nak, nanti kamu *kamerekaan* (Kekenyangan : Bahasa Sunda), kalau berbuka puasa itu secukupnya aja biar bisa lanjut shalat magrib terus isya dan tarawih ^_^ #ustadzmode. Nah kurang lebih seperti itu penggunaan tuple di Python. Hampir sama dengan list kan ? Hehehehe

Lalu kalau sama kayak list dimana letak perbedaannya yah ? Nah berikut kita lihat deh beberapa perbedaan signifikan antara tuple dengan list :).

Kalau di list bisakan yah kita ganti isi dari list tersebut ? Kalau di *tuple* dia akan memunculkan error seperti pada gambar dibawah ini. Lihat yang tulisan warna merah yah

```
>>> menu_buka_puasa = ('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng',  
'es kelapa')  
  
>>> menu_buka_puasa_list = ['kolak', 'cendol', 'cincau',  
'sekoteng', 'es kelapa']
```

```

>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')
>>> menu_buka_puasa_list
['kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa']
>>> menu_buka_puasa_list[0] = 'es krim'
>>> menu_buka_puasa_list
['es krim', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa']
>>> menu_buka_puasa[0] = 'es krim'
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')
>>>

```

Nah error diatas menunjukkan bahwa tuple tidak mengizinkan pengubahan isinya. Tidak seperti list yang memperbolehkan kita untuk mengubah isi list tersebut sedangkan tuple tidak mengizinkan.

Sewaktu – waktu ayah kita ingin rekomendasi menunya ditambahin di daftar menu. Boleh gak yah daftarnya ditambah. Oh kata ibu boleh aja katanya. Kita tambah yuk daftar menunya.

```

>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')
>>> menu_tambahan = ('es campur', 'es mambo', 'bandrek',
'bjigur')
>>> menu_tambahan
('es campur', 'es mambo', 'bandrek', 'bjigur')
>>> menu_buka_puasa += menu_tambahan
>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa', 'es
campur', 'es mambo', 'bandrek', 'bjigur')

```

Yeah akhirnya menu pun jadi semakin beragam hehehe. Cara diatas disebut dengan *Concatenation*.

Waduh ternyata ada yang salah menyanya. Gimana dong ? Bisa dihapus gak yah ? Menurut referensi yang saya baca, isi sebuah tuple tidak bisa dihapus. Tidak seperti list yang bisa menghapus salah satu isinya sehingga isi list berkurang. Di tuple kita akan menemukan error seperti berikut jika ingin menghapus salah satu isinya. Lihat tulisan yang warna merah yah.

```

>>> menu_buka_puasa_list
['es krim', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa']
>>> del menu_buka_puasa_list[4]
>>> menu_buka_puasa_list
['es krim', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng']

```

```

>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')
>>> del menu_buka_puasa[4]

Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: 'tuple' object doesn't support item deletion

>>> menu_buka_puasa
('kolak', 'cendol', 'cincau', 'sekoteng', 'es kelapa')

```

Dari error diatas didapat bahwa tuple tidak mendukung proses penghapusan item seperti list. Jadi kita harus mendefinisikan ulang tuple yang diinginkan.

Operasi Dasar Untuk Tuple di Python

Dalam manipulasi tuple kita akan mengenal beberapa hal dasar untuk melakukan proses manipulasi tersebut. Antara lain :

- ✦ Mencari panjang sebuah tuple. Kita gunakan fungsi **len**. Contohnya seperti ini : `len((1, 2, 3))` maka hasil yang dikeluarkan adalah 3 (Disebut *Length*)
- ✦ Menggabungkan dua tuple yang berbeda. Kita tinggal menambahkan langsung dua tuple yang berbeda menggunakan tanda '+'. Misal seperti contoh berikut : `(1, 2, 3) + (4, 5, 6)`. Maka hasilnya akan menjadi (1, 2, 3,

4, 5, 6) (Disebut *Concatenation*)

- ⤴ Pengulangan isi tuple. Misal jika kita ingin menghasilkan isi tuple yang sama dengan pola yang sama. Kita tinggal melakukan cara seperti berikut : ('Hi!') * 4 maka hasilnya adalah ('Hi!', 'Hi!', 'Hi!', 'Hi!') (Disebut *Repetition*)
- ⤴ Kemudian kita ingin mengecek juga apakah suatu data terdapat dalam tuple atau tidak. Berikut adalah contohnya : 3 in (1, 2, 3) maka hasilnya adalah True (Disebut *Membership*)
- ⤴ Terakhir kita juga bisa melooping isi dari sebuah tuple dengan cara seperti ini : for x in (1, 2, 3) : print x, .Maka hasilnya adalah 1 2 3 (Disebut *Repetition*)

Akhir kata terima kasih telah mengikuti artikel Python ini di Nyankod Magazine.

Bahasa pemrograman itu beragam, tapi mempunyai satu dasar yaitu algoritma. Tapi tidak salah juga mempelajari lebih dari satu bahasa pemrograman karena setiap bahasa pemrograman mempunyai gaya dan tujuan yang berbeda.

Sampai jumpa di edisi berikutnya Nyankoder.

Referensi :

- Python Tutorial, <http://www.java2s.com>
- Python Documentation, <http://www.python.org>
- Python Cookbook, O'Reilly Publisher
- Python Programming Fundamental, Springer Publisher

[ActionScript]



Tarom Apriyanto
@tarompey
tarompey@gmail.com



Cursor Semau Gue!!

Asalamualaikum Wr. Wb. Salam super buat kita semua, seperti biasa tak henti-hentinya untuk menanyakan kabar para Nyankoder yang ada di rumah, yg di kamar, di kantor, di ruang makan, di toilet atau di manapun Anda berada yang pastinya sedang menghadap layar kompi atau Lapi masing-masing maupun minjem temennya??. So pasti baik semua lah dan Nyankodist selalu doain yang terbaik buat Nyankoder semuanya selama masih menikmati suguhan ActionScript ini.

Hallo Nyankoder yang udah ketagihan ama nyankodmagz dan nyan-nyan yang lain yang juga bagian dari Nyankod.com, senang sekali rasanya dapat menyapa kembali setelah sekian lama tak bersua akibat efek samping dari galaunya suatu skripsi yang awalnya dipikir bakal selesai dengan mudah seperti membalikan telapak tangan (coz dipikir udah dipersiapkan dengan matang) ternyata rumitnya bikin galau ini meningkat hingga stadium akhir. Awalnya setiap ditanya dosen pembimbing "gimana sudah dipersiapkan dengan matang skripsinya??" dengan lantang saya menjawab "Owh siap pak, kenapa tidak" Dosen Pembimbing dengan yakin "ya sudah cepet selesaikan, nanti langsung kasih liat ke saya full versionnya", saya jawab "yes Sir!!" lagi-lagi agak menyombongkan diri. Setelah beberapa bulan ga ketemu-ketemu lagi dengan dosen pembimbing (coz malesnya rasa ingin bertemu), suara hp berdering dengan nada "Monster Kill" (yang sering main dota tau lah nadanya gimana) tanda adanya pesan masuk, pesan tersebut berbunyi (pesannya bisa bunyi??) "seluruh mahasiswa bimbingan saya harap menyerahkan fullversion dan demo program ke saya besok sesuai dengan yang telah dijanjikan sebelumnya di ruang Laboratorium, trims" setelah saya melihat pesan tersebut air liur terasa menggumpal di dalam mulut (jorok banget) jadi mau ga mau saya terpaksa menelannya karena saking shocknya saya. Saat itu saya hanya berpikir "bagaimana caranya menyelesaikan BAB 1 – BAB 5 dalam

waktu semalam, apa aku harus meminta bantuan JIN untuk menyelesaikannya” pada saat itu pula saya merasa ada dalam cerita kolosal pada zaman dulu yaitu tentang sejarah dibangunnya Candi Prambanan, seolah-olah saya sebagai Raden Bandung Bandowoso yang harus membuat 1000 candi dalam waktu satu malam demi memenuhi permintaan Puteri Loro Jonggrang. Hadeeeuh galaunya bukan main pada saat itu, tapi mau ga mau saya harus mengerjakannya dan cerita berlanjut saya mengerjakan penulisan skripsi saya dari habis sholat ashar hingga adzan subuh keesokan harinya, hanya terdapat jeda ketika waktu sholat telah tiba (Alim nih,..hahahaha), namun apa yang terjadi saya akhirnya mengibarkan bendera putih setelah sholat subuh karena ngantuk dan lelahnya tubuh ini serta harus direbahkan dan ditidurkan (udah tak berdaya, bukan meninggal yaaa, itu ketiduran). Setelah terbangun dari tidur langsung saya ambil hp dan menuliskan pesan yang ditujukan untuk dosen pembimbing isinya “maaf pak saya belum bisa menyelesaikan skripsi saya hari ini mudah-mudahan lusa saya baru bisa menyerahkannya ke bapak” dengan mimik wajah berharap-harap cemas semoga beliau masih bisa memberi kelonggaran, dan tidak lama dari itu terdengar suara hp tanda pesan balasan yang isinya “Oke, saya tunggu lusa diruangan saya dengan membawa fullversion” mendengar (melihat kaliii) pesan tersebut agak sedikit lega rasanya karena masih diberi kesempatan untuk bernapas dan menghirup udara segar tanpa kegalauan, saat itu pula ekspresi seperti ketika menerima pesan beberapa bulan sebelumnya pun juga terjadi saya menelan ludah yang rasanya juga telah menggumpal di dalam mulut (jorooooo lagiii) karena saking cemasnya, namun bedanya adalah ludah yang sekarang agak sedikit pahit karena belum sikat gigi dari bangun tidur (Huueeeek...jorokkkkk). Maka kesimpulannya adalah sikatlah gigi Anda sebelum Anda mengerjakan dan menyelesaikan sekripsi Anda (kesimpulan yang aneh hahahaha).

Terlepas dari itu semua, sekarang akhirnya semua itu telah berakhir masa-masa galau stadium akhir sudah terlewati tinggal menunggu saat wisuda nanti tiba. Huuuuuf Legaaaaaa.

Oke sob cukup dengan curhatnya sekarang kita kembali ke topik yang nanti bakal kita bahas “cursor semau gue”,Naahhh sebelum kita mulai menelusuri topik tersebut, seperti biasa Sobat siapkan posisi yang enak biar materi yang disampaikan

dapat dicerna dengan mudah. Minimalnya siapkan secangkir teh hangat (Habis adzan Magrib minumannya bagi yang puasa) dan Alarm anti maling supaya lapi atau kompi kita ga kemalingan saat kita sedang terbius asyik dalam membaca NyankodMagz ini hehehehe. Oia sebelumnya saya ucapkan selamat menjalankan Ibadah puasa bagi yang menjalankannya. Semoga Puasa kita kali ini "Sesuatu yaaa". Yok kita Mulai!!

Cursor Semau Gue (Custom Cursor)

Custom Cursor?? Apa itu???

Maksudnya gini sob custom cursor itu kita membuat kursor dari mouse computer kita bisa kita rubah sesuka kita bentuknya. Misalnya Sobat pengen kursor kita menjadi gambar tikus atau mungkin yang lainnya, atau juga buat sobat nyankod yang lagi jatuh cinta mungkin pengen kursor mousenya jadi photo gebetannya biar selalu ada dalam kehidupannya selama dia menjalankan program aplikasi buatannya, boleh saja ga masalah yang penting masih di bawah batas kewajaran itu mungkin sedikit normal (SEDIKIT hehehehe).

Terus gimana cara bikinnya kaka??

Nah untuk membuatnya kita siapin dulu bumbu-bumbunya (bukan masakan lho) yaitu gambar yang mau kita jadikan kursor, bila perlu itu udah kita buat jadi sebuah animasi (movie clip) and siapin juga gambar-gambar yang lain buat memperindah aja..hehehehe. gambar kursor aja juga udah cukup kok.

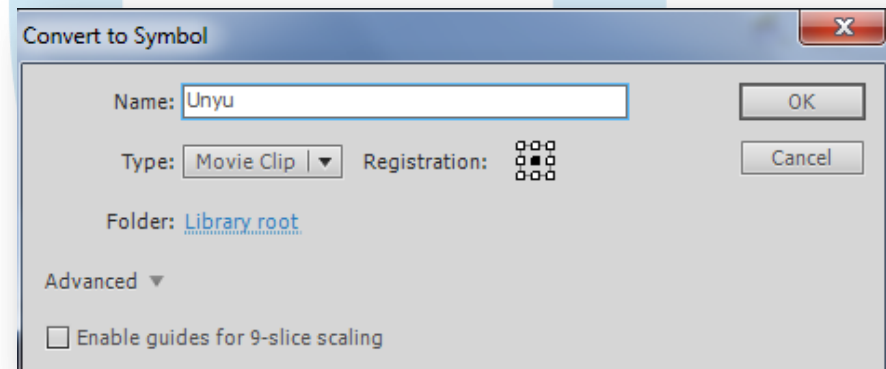
Penasaran kan gimana caranya??? Ayo langsung aja kita praktekan cara buatnya biar ga penasaran lagi ayo kita ikuti langkah-langkah jejak para wali (?????) di bawah ini, **check this out** :

1. Seperti biasa buka aplikasi Adobe Flashnya dan pilih jenis ActionScript 2.0.

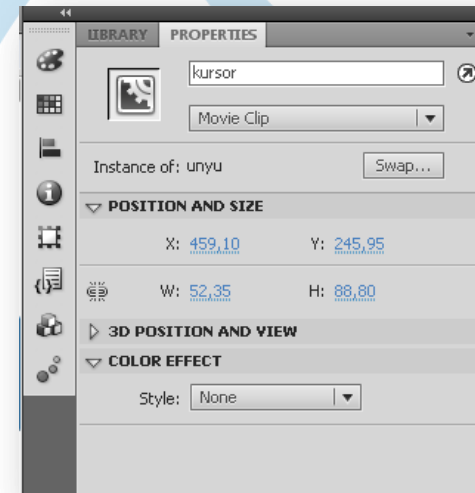
2. Import sebuah gambar (terserah gambar apa aja), lakukan import to stage aja. Sebagai contoh saya menggunakan gambar unyu ini,



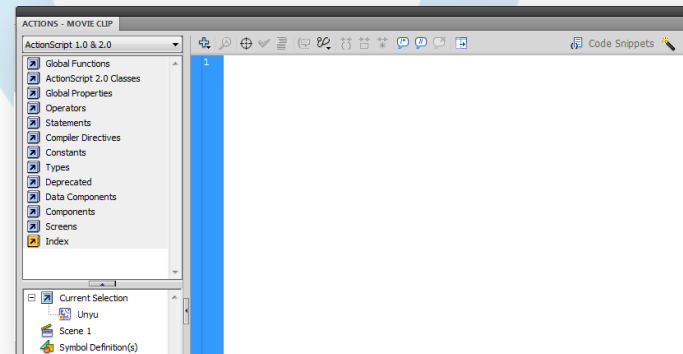
3. Klik objek gambar yang di masukan dalam hal ini contohnya adalah gambar unyu kemudian konversi menjadi movie clip. Yaitu dengan klik kanan pilih **Convert to symbol** atau dengan menekan **F8**.
4. Masukan namanya "Unyu" dan type "Movie Clip". **Like this yoo**



5. Lalu klik pada gambar dan pada panel properties ubah Instance name menjadi "kursor" **Like this:**



6. Kemudian klik pada frame diletakannya gambar tadi, klik kanan kemudian pilih **Action** atau langsung menekan **F9**, untuk menampilkan Panel Action ini:

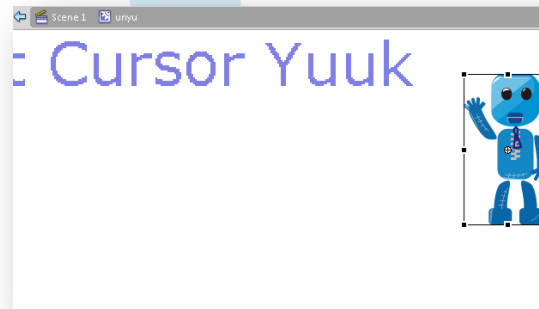


7. Ketik perintah script di bawah ini pada jendela panel tadi:

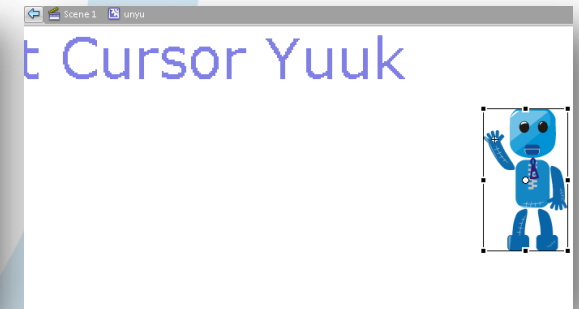
```
1 | kursor.onEnterFrame=function() {  
2 |   Mouse.hide();  
3 |   this._x=_xmouse  
4 |   this._y=_ymouse  
5 | };
```

8. Nah, bisa di test dulu dengan menekan **Ctrl + Enter**. Tapi belum selesai soalnya belum sesuai dengan kebutuhan. Letak ujung kursor (fungsi posisi pointer klik) masih berada di tengah gambar "unyu" kan, untuk lebih sempurna lanjutkan ke langkah 9 yaaa...hehehehe.
9. Klik dua kali gambar "unyu" untuk masuk ke panel editing movie clip. Coba perhatikan ada tanda plus (+) di tengah gambar, nah itu letak posisi ujung dari pointernya, geser atau pindahkan gambar agar posisi pointer (tanda +) berada pada ujung tangan gambar unyu. **Like this:**

Gambar Awal



Setelah Digeser



10. Selesai dan tekan tombol **Ctrl + Enter** untuk melihat hasilnya.

Latihan

Gimana sekarang bisa kan bikin kursor sendiri di aplikasi flash yang kita punya, biasanya ini sering digunain di dalam aplikasi game agar lebih menarik. Nah tugas Sobat Nyankod adalah membuat kursor yang lebih interkatif, misalnya jika kursor ditekan pada sebuah tombol kursor dapat berubah (melakukan gerakan) jika dilepas akan kembali seperti semula.

Cobain yaaa,...pasti seru deh...hahahaahahahaa.

Penutupan

Referensi :

<http://news.palcomtech.com>

Nah cukup sekian aja materi dan praktiknya untuk edisi 10 ini semoga bisa bermanfaat bagi Sobat Nyankod semuanya terutama yang baru belajar dan mau belajar, sebelumnya mohon maaf apabila ada kekurangan dalam penulisan atau kata-kata yang kurang sopan dalam edisi ini. Kalau mau bertanya sekali lagi jangan segan-segan untuk meng e-mail ke saya langsung.

Jangan lupa untuk mencoba, mencoba jangan takut salah, kalau salah cepet cari cara supaya benar karena kalau salah terus-menerus nanti bisa masuk penjara, tapi bukan hanya orang yang salah aja yang di penjara, tetapi orang bener juga dipenjarakan. Intinya di mana kita ada kemauan untuk mencoba sesuatu yang bermanfaat di situ ada jalan untuk menggapainya, **Like this yoo** "there is a will there is a way" jangan pipis di jalur busway (bisa kena tilang). Oke sampai jumpa lagi di edisi-11 sobat Nyankod. Bye...bye...bye...Hmumuuch :-* (Naziiiiiiisss hehehehe).

[PHP]



Ahmad Oriza Sahputra
@oriza_sahputra
ahmadoriza@gmail.com
<http://orizasahputra.blogspot.com>



Main-Main Sama Form

Daun Salam!! Apa kabar nyankoders?? Pastinya sekarang badannya agak kurusan ya.. hehe. Sebab lagi pada puasa Ramadhan kan (utk umat Muslim).. Yah, se'engganya turun berapa kilo lah!@#! *Engga juga sih om, soalnya saya kalo buka sama saur makannya rakus, jadi gak ngaruh.* Gubrak!!!! *Tetangga sebelah kepeleset* :D . Seharusnya mas/mba bro sekalian harus manfaatin momen ibadah ini dengan baik, barengilah puasa dengan program diet makan.. hehe, *khusus untuk programmer subur, termasuk saya* Seperti pepatah, "sambil menyelam makan karang" alhasil badan akan lebih ramping hihihi. *Puasa kan tujuannya ibadah om bukan ngurusin badan!!!* Oia ya, maaf deh kalo gitu, yah jgn ikutin rekomendasi yg tadi kalo gitu. Ibadah aja yg fokus ya!! badan mah gak usah dipikirin dulu, yg subur biarlah subur. Oia satu lagi, jangan lupa taraweh ya dan carilah masjid atau mushola yang banyak cewenya biar tarawehnya semangat.. *Itu mah mau nyari jodoh bukannya taraweh modus mulu nih!!* Ahahaha, ngaco lagi. Udah ah. Langsung aja kita cicip materi kali ini, kita akan belajar membuat form. Mari kita kemon..

Ini Form

Form dalam bahasa Indonesia artinya bentuk, formulir, atau surat isian. Dalam ilmu pemrograman form itu termasuk salah satu komponen *Graphical User Interface* (GUI). Artinya antarmukanya sudah bukan *Command Line Interface* (CLI) lagi, form sudah melibatkan komponen berbasis grafis seperti input text, button, combo box, radio button, slider, textarea, label dan lain lain yang interaksinya sudah melibatkan alat input seperti *mouse*. Mau PHP, Java kek, VB kek, isinya sama, komponennya gak jauh berbeda seperti demikian.

Nyankoders.. tau gak?? tau gak?? Kalo mau bikin form itu kita butuh bantuan bahasa program sisi client yaitu HTML, jadi formnya gak dibuat pakai syntax PHP.. *Emang iya ya? kok bisa begitu?* Yaiyah, PHP kan bahasa program sisi server jadi utk berinteraksi dgn pengguna tetep aja pakai HTML, baru entar HTMLnya dihubungin sama PHP *Ooo gitu ya om, yaudah kalo gitu liat contohnya dunk!!!* Yaud'ddah mari kita kemon, bikin 2 berkas program ini ya, bikinnya di satu folder biar gak ribet. Cekidot :

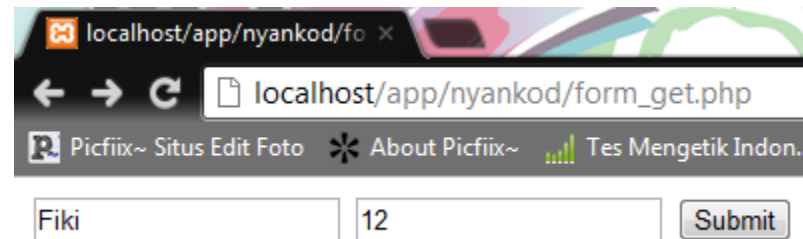
Program: form_get.php

```
1 <html>
2 <form name="formulir" method="get" action="get_data.php">
3 <input type="text" name="nama" size="20" maxlength="30" />
4 <input type="text" name="umur" size="20" maxlength="30" />
5 <input type="submit" value="Submit" />
6 </form>
7 </html>
```

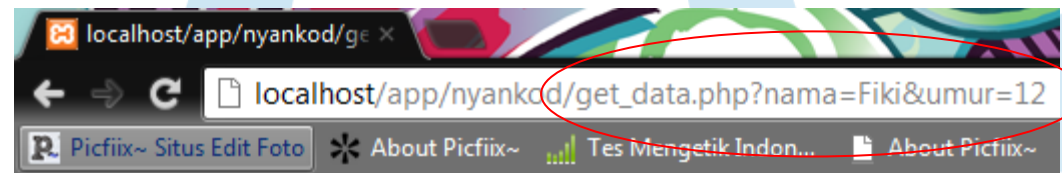
Program: get_data.php

```
1 <?
2 $nama = $_GET['nama'];
3 $umur = $_GET['umur'];
4 echo "Nama kamu $nama ya... umur kamu $umur tahun";
5 ?>
```


Output 1:



Output 2:



Nama kamu Fiki ya... umur kamu 12 tahun

Tadi kita bikin 2 berkas, yang pertama untuk antarmuka pengguna dan pengirim data (penyampai/submit), kemudian yang kedua untuk menerima, mengolah, kemudian membuat output. Untuk program yang tadi kita pakai metode **Get** untuk pengiriman datanya, parameter isian input text untuk metode get dapat terlihat di URL. Coba lihat URL gambar output yg kedua :D . Btw.. Gampang kan bikin form.. hehe. Berkas pertama form_get.php khusus utk formnya saja menggunakan form HTML, utk yang kedua kita bikin berkas get_data.php untuk menerima kiriman data dari berkas pertama. Atribut penting yang perlu nyankoders perhatikan utk form yaitu **name**, **method**, sama **action**.. Nilai name sendiri adalah nama dari formulir yg kita bikin, Nilai method adalah metode bagaimana kita mengirim data ke berkas penerima (Get/Post), nah.. kalau action adalah **path** berkas PHP yg nerima datanya, makanya sebelumnya penulis sarankan utk bikin 2 berkas tersebut di satu folder biar nentuin pathnya gampang.. ^_^

Untuk menerima data kiriman form HTML, cukup pake syntax `$_GET['nama_komponen']`. Luk et baris 2 dan 3 di berkas `get_data.php`. Nama komponen yang dimaksud adalah nama komponen (input text) yg ada di dalam form HTML di berkas `form_get.php`, luk et baris 3 dan 4.

Wach wach, gampang banget bikin form, tapi tadi katanya ada 2 method pengiriman, Post sama Get, beda keduanya apaan, cara pakeknya gimana?

Sip.. gitu donk aktif nanya, jadi lebih seru kan kalo gini mah *padahal yg nanya yg nulis juga -___-" beler* . Yup, beda method Post sama Get ada di saat data dikirim, seperti yg penulis bilang kalo pake method Get, parameter/nilai komponen input akan terlihat di URL. Sedangkan Post tidak akan tampil, ada juga perbedaan penerimaan data untuk method Post, syntaxnya `$_POST['nama_komponen']`. Sedangkan untuk formnya isi atribut method dengan "Post" n jangan lupa path actionnya diubah juga sama berkas yang baru yaahh. Cekidot yang ini :

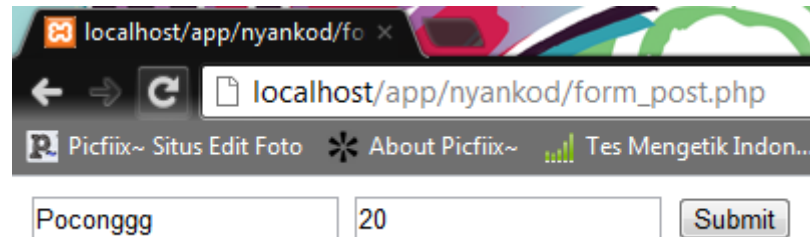
Program: form_post.php

```
1 <html>
2 <form name="formulir" method="post" action="post_data.php">
3 <input type="text" name="nama" size="20" maxlength="30" />
4 <input type="text" name="umur" size="20" maxlength="30" />
5 <input type="submit" value="Submit" />
6 </form>
7 </html>
```

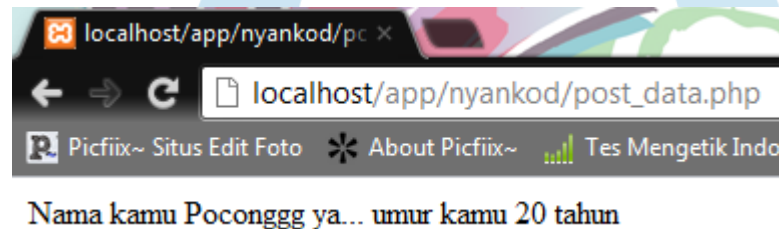
Program: post_data.php

```
1 <?
2 $nama = $_POST['nama'];//nerima data dgn Post
3 $umur = $_POST['umur'];
4 echo "Nama kamu $nama ya... umur kamu $umur tahun";
5 ?>
```

Output 1:



Output 2:



Begimana?? Pahami pastinya. Mantab (^_^)b *Om.. ribet juga yah, bikin form aja harus pake 2 berkas, yg satu antarmuka HTMLnya, satu lagi nerima data pake PHP. Bisa gak sih satu berkas aja tapi bisa handle 2 fungsi itu??* Bisa, mari lompat ke bawah.

Ini Form `$_SERVER['PHP_SELF'];`

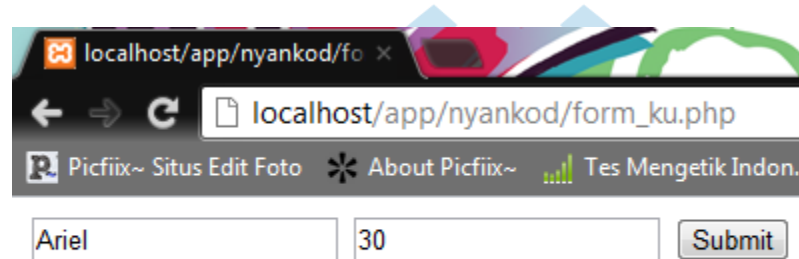
Membuat form yang mengandung dua aksi (submit dan terima data) gampang kok nyankoders, dalam satu berkas kita buat aja dua syntax HTML dan PHP, Syntax PHP yang berfungsi sebagai penerima data bisa kita sisipkan di dalam tag `<html></html>`. Kode sumber dalam 2 berkas pada latihan sebelumnya kita satuin aja di satu berkas :D . Cekidot nih :

Program: form_ku.php

```
1 <html>
2 <form name="formulir" method="post" action="<?echo $_SERVER
3 ['PHP_SELF'];?>">
4 <input type="text" name="nama" size="20" maxlength="30" />
5 <input type="text" name="umur" size="20" maxlength="30" />
6 <input type="submit" value="Submit" />
7 </form>
8 <!--Buka PHP-->
9 <?
10 if ((isset($_POST['nama']))&&(isset($_POST['umur']))) {
11     $nama = $_POST['nama'];
12     $umur = $_POST['umur'];
13     echo "Nama kamu $nama ya... umur kamu $umur tahun";
14 }
15 ?>
16 <!--Tutup-->
17 </html>
```

Lihat baris 2-3 untuk nilai atribut action formnya kita pakai variabel default PHP : **\$_SERVER['PHP_SELF']** . Pathnya menuju ke halaman diri sendiri, dengan artian saat data form di submit akan dikirim ke diri sendiri. Syntax PHP penerima data bisa dilihat di baris 9-15. Hasilnya kaya gini :

Output :



Nama kamu Ariel ya... umur kamu 30 tahun

Ketika data kita submit, halaman (berkas yang diproses) tidak akan berpindah. Halaman hanya direfresh, pada saat itu kode sumber PHP sedang diproses di sisi server kemudian hasil/output ditampilkan di halaman browser pengguna. That is it..

Penulis rasa cukup sampai disini untuk pembahasan form.. mudah2an pada ngerti ya. Okeh.. semangat terus belajar ya ^_^. Mohon maaf apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penyampaian.. Di Edisi berikutnya kia mau main-main sama SQL (Olah Database) sama Regex di PHP. Oya.. DBMS yang kita bakal dibahas MySQL.

Keep Learning and Be The Best

Referensi :

- Utomo, Eko Priyo. 2008. 125 Tips Menguasai Bahasa Pemrograman PHP. Yrama Widya: Bandung
- Peranginangin, Kasiman. Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Andi: Yogyakarta
- Komunitas Open Source Indonesia. 2008. Bahasa Pemrograman Open Source. Detiknas: Jakarta
- <http://www.wikipedia.com>

[Java]



Taufik Sulaeman
@taufiksu
taufiksu@gmail.com
<http://NPaperbox.com/user/profile/1>



Tutorial Java Dasar 01

Mulai edisi sekarang saya akan membahas pemrograman menggunakan bahasa JAVA. Tulisan yang akan saya buat pada umumnya akan berbentuk tutorial. Mari kita mulai belajar :D.

Kenapa harus belajar java?

Pemrograman dengan bahasa JAVA merupakan salah satu bahasa pemrograman yang populer, selain itu masih banyak dibutuhkan orang yang menguasai JAVA dalam dunia industry IT. Perograman java dapat populer dikarenakan salah satu halnya adalah program yang dibangun dengan bahasa pemrograman java dapat di jalankan pada **berbagai platform** system baik itu desktop alikasi, web aplikasi dan mobile aplikasi tentunya yang mendukung lingkungan aplikasi berbasis JAVA.

Berikut ini adalah platform JAVA :

1. Java EE
2. Java SE
3. Oracle Embeddedable Java
4. Java for Mobile Devices
5. Java Fx

Instal Aplikasi Pendukung

Pada kesempatan kali ini kita akan bersama-sama mempersiapkan lingkungan system agar dapat menjalankan aplikasi yang kita buat dengan bahasa pemrograman java. Beberapa hal yang kita butuhkan adalah :

1. JDK (Java Development Kit)
2. Notepad ++ / text editor bawaan windows juga bisa.

Sebelum menginstall JDK kita harus mengunduh file instalasinya di <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html> ada berbagai macam bundling JDK yang disediakan, silahkan pilih pada gambar seperti di bawah.

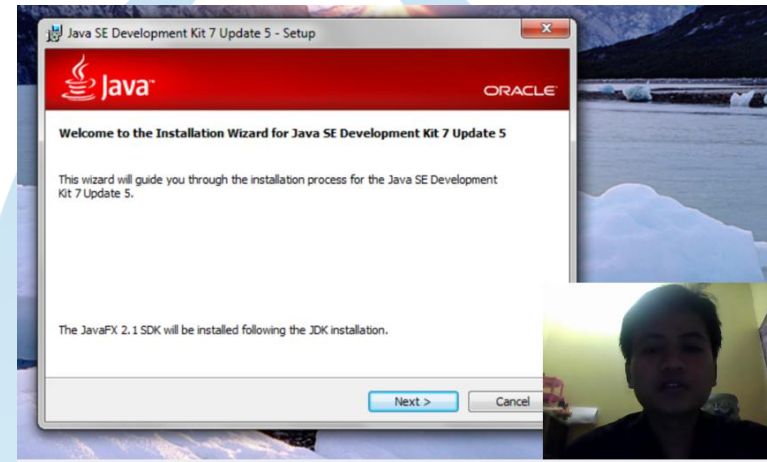


Java Platform (JDK) 7u5

Setelah itu akan ditampilkan daftar JDK sesuai Sistem Operasi yang digunakan, karena saya menggunakan system operasi windows 7 maka saya memilih paket instalasi JDK untuk windows.

Java SE Development Kit 7u5		
You must accept the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE to download this software.		
Thank you for accepting the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE ; you may now download this software.		
Product / File Description	File Size	Download
Linux x86	64.1 MB	jdk-7u5-linux-i586.rpm
Linux x86	79.1 MB	jdk-7u5-linux-i586.tar.gz
Linux x64	64.93 MB	jdk-7u5-linux-x64.rpm
Linux x64	77.67 MB	jdk-7u5-linux-x64.tar.gz
Mac OS X x64	97.26 MB	jdk-7u5-macosx-x64.dmg
Solaris x86	137.39 MB	jdk-7u5-solaris-i586.tar.Z
Solaris x86	82.01 MB	jdk-7u5-solaris-i586.tar.gz
Solaris SPARC	140.27 MB	jdk-7u5-solaris-sparc.tar.Z
Solaris SPARC	86.7 MB	jdk-7u5-solaris-sparc.tar.gz
Solaris SPARC 64-bit	16.45 MB	jdk-7u5-solaris-sparcv9.tar.Z
Solaris SPARC 64-bit	12.55 MB	jdk-7u5-solaris-sparcv9.tar.gz
Solaris x64	14.39 MB	jdk-7u5-solaris-x64.tar.Z
Solaris x64	9.54 MB	jdk-7u5-solaris-x64.tar.gz
Windows x86	87.95 MB	jdk-7u5-windows-i586.exe
Windows x64	92.36 MB	jdk-7u5-windows-x64.exe

Setelah selesai di file instalasi JDK selesai di unduh maka waktunya kita melakukan instalasi, klik ganda pada file JDK yang di download dan ikuti petunjuk instalasi yang diberikan. Biasanya untuk menginstal aplikasi pada system operasi windows kita hanya mengklik tombol next sampai proses install selesai.



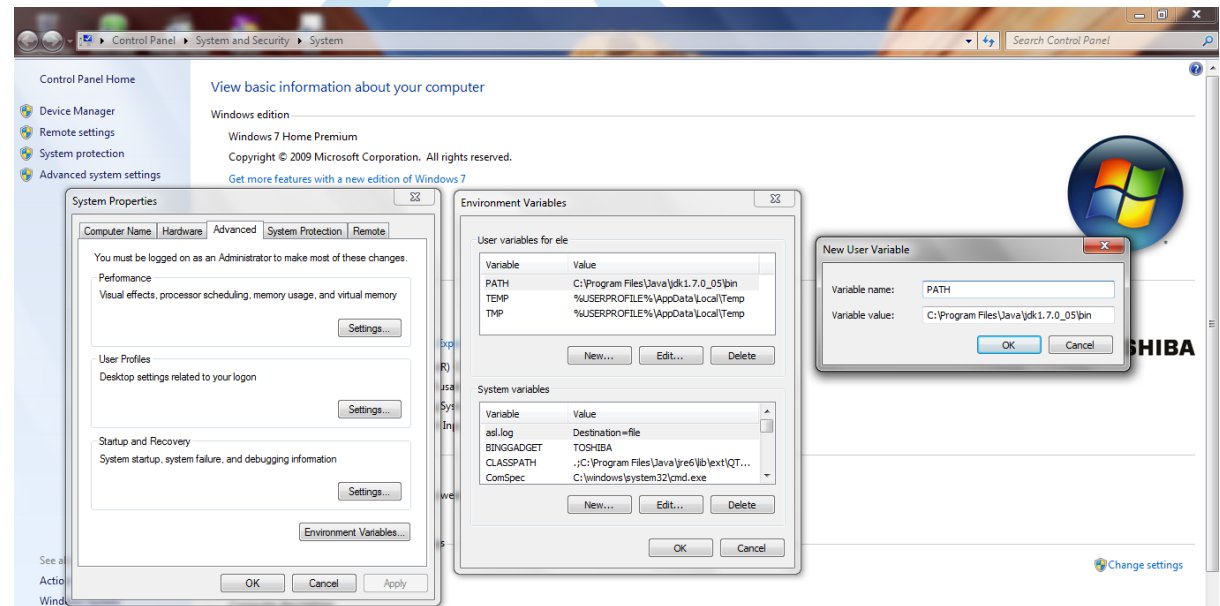
Setelah proses instalasi JDK selesai mari kita coba apakah Java Compiler nya sudah berfungsi, untuk mengeceknya kita harus membuka command line / cmd dengan cara menekan start windows dan ketikan cmd atau klik tombol bergambar windows dan tombol r pada keyboard anda kemudian ketikan cmd lalu klik enter. Setelah tampilan cmd kita dapatkan ketikan javac, biasanya akan muncul seperti pada gambar di bawah ini.

```
C:\windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

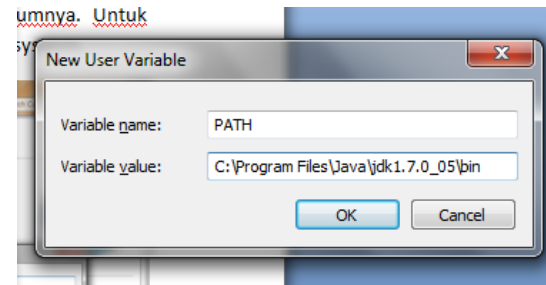
C:\Users\ele>javac
'javac' is not recognized as an internal or external command,
operable program or batch file.

C:\Users\ele>
```

Jadi setelah kita melakukan instalasi JDK masih harus melakukan setting pada environment variable di windows supaya windows dapat menggunakan JDK yang kita install sebelumnya. Untuk melakukan setting variable klik start windows ->Control Panel -> System Security -> system.



Setelah masuk ke system pilih Advance system settings, cari dan klik tombol Environment Variables, pada Environment Variables terdapat box User Variable for ele klik tombol New kemudian isikan variable name dengan kata PATH dan Variable value C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_05\bin (Sesuaikan dengan tempat instalasi JDK). Untuk mengecek tempat instalasi JDK biasanya ada di Drive C folder Program Files -> Java -> dst...



Hello World dengan Java

Untuk membuat program yang paling populer di dunia ini buatlah sebuah file dengan ekstensi .java (supaya mudah simpan pada folder home->document) contohnya saya membuat file android.java setelah selesai membuat file tersebut kita buka editor dan ketikkan seperti pada gambar dibawah.

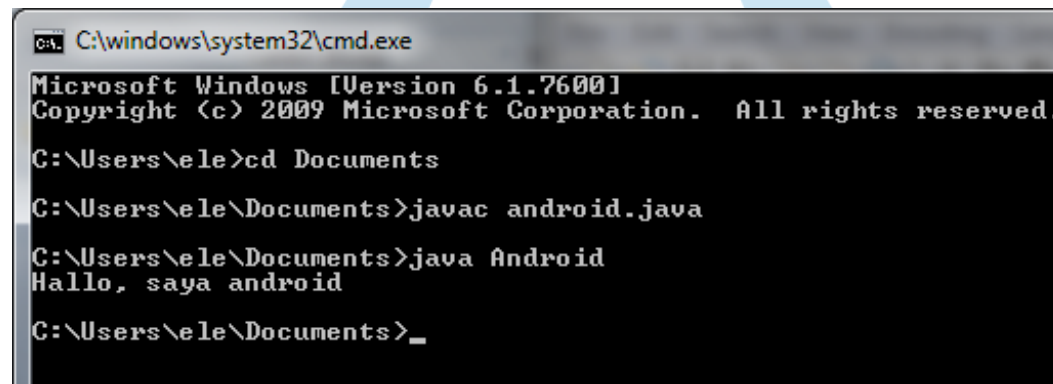
```
C:\Users\ele\Documents\android.java - Notepad++
File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run Plugins
youtube.java android.java
1 class Android{
2     public static void main(String Args){
3         System.out.println("Hallo, saya android");
4     }
5 }
```

Setelah program dibuat mari kita compile dan jalankan aplikasi kita. Untuk mencompile kita lakukan dengan mengetikkan

```
javac filekita.java
```

Jika proses compile berhasil maka akan muncul file baru dengan nama `Android.class`, untuk menjalankan aplikasinya kita ketikan

```
javac Android(tanpa .class)
```



```
C:\windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\ele>cd Documents
C:\Users\ele\Documents>javac android.java
C:\Users\ele\Documents>java Android
Hallo, saya android
C:\Users\ele\Documents>_
```

Apa Itu IDE?

Untuk membuat program yang paling populer di dunia ini buatlah sebuah file dengan ekstensi `.java` (supaya mudah simpan pada folder home->document)

IDE (Integrated Development Environment) adalah [program komputer](#) yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari IDE adalah untuk menyediakan semua utilitas yang diperlukan dalam membangun [perangkat lunak](#).

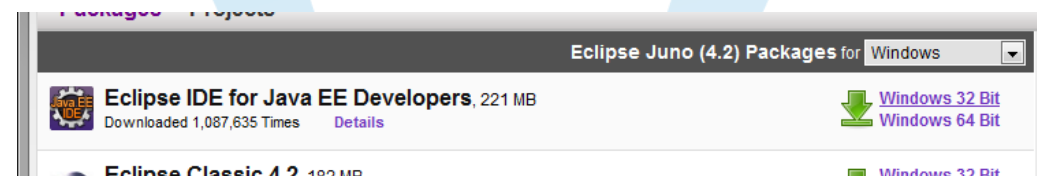
Sebuah IDE, atau secara bebas dapat diterjemahkan sebagai Lingkungan Pengembangan Terpadu, setidaknya memiliki fasilitas:

1. [Editor](#), yaitu fasilitas untuk menuliskan kode sumber dari perangkat lunak.
2. [Compiler](#), yaitu fasilitas untuk mengecek sintaks dari kode sumber kemudian mengubah dalam bentuk binari yang sesuai dengan bahasa mesin.
3. [Linker](#), yaitu fasilitas untuk menyatukan data binari yang beberapa kode sumber yang dihasilkan [compiler](#) sehingga data-data binari tersebut menjadi satu kesatuan dan menjadi suatu program komputer yang siap dieksekusi.
4. [Debugger](#), yaitu fasilitas untuk mengetes jalannya program, untuk mencari [bug](#)/kesalahan yang terdapat dalam program.

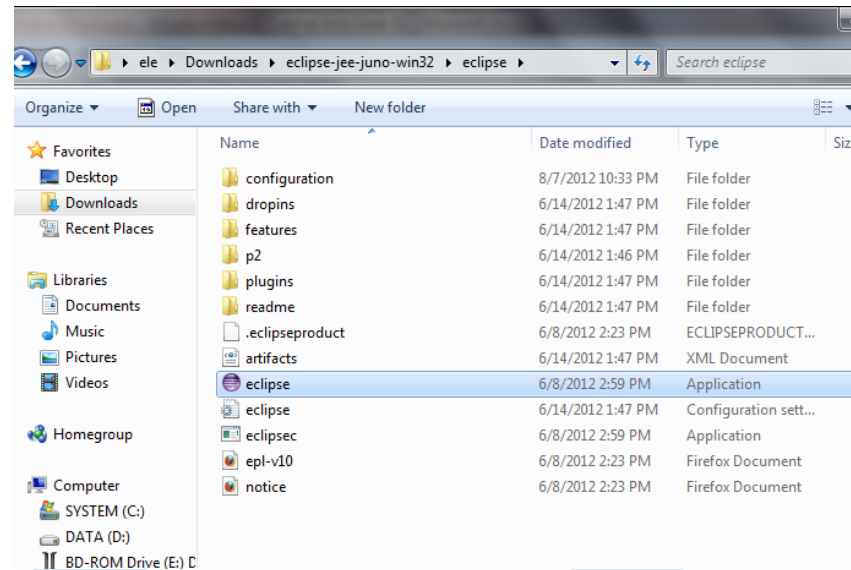
Sampai tahap tertentu IDE modern dapat membantu memberikan saran yang mempercepat penulisan. Pada saat penulisan kode, IDE juga dapat menunjukkan bagian-bagian yang jelas mengandung kesalahan atau keraguan.

Menginstall Eclipse IDE

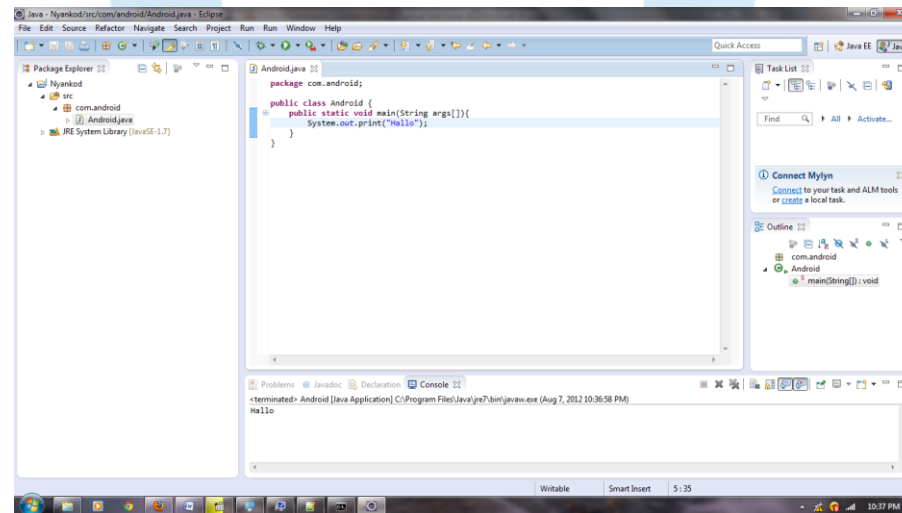
Untuk menginstall aplikasi Eclipse IDE kita unduh dulu filenya di <http://eclipse.org/downloads/>



Setelah selesai di download kita ekstrak kemudian masuk ke dalam folder eclipse dan jalankan aplikasinya dengan mengklik pada eclipse dengan type Application.



Berikut ini gambar eclipse IDE yang sedang menjalankan program android.java pada project nyankod. Silahkan dicoba DIY (Do It Yourself).



Pada rubrik java kali ini mungkin agak membosankan jika sudah pernah mencoba sebelumnya, tetapi ini adalah tuntutan saya untuk menyebarkan ilmu dari awal tidak bisa sampai kita bisa bersama-sama. Selamat mencoba :D

Taufik Service Support

Untuk berkomunikasi langsung dengan saya dapat mengakses <http://NPaperbox.com> langsung komen saja di news feed saya. Materi ini juga dapat di lihat dalam bentuk video di channel youtube saya <http://www.youtube.com/user/taufikilangdibandung>.

Saran dan kritik yang membangun untuk penulis dapat dilayangkan melalui email taufiksu@gmail.com

“Pelajari, Coba, Amalkan dan Sebarkan”

//NyanTerview

NPaperbox

Orang Indonesia emang kreatif-kreatif ya... Selalu ada aja ide barunya. Seperti ide yang satu ini nih, social media pendidikan untuk share pengetahuan, yaitu NPaperbox. Temen-temen nyankoders sekalian pasti penasaran kan makhluk apa sih yang bernama NPaperbox itu. Berikut ini kita udah wawancarai founder dari NPaperbox itu sendiri, yang kebetulan adalah salah seorang nyankodist Java kita, yakni kang Taufik Sulaeman (Edisi ini beliau memulai pembahasan Java pertamanya). Oke langsung aja deh.....



Taufik Sulaeman
(Founder, Analys, Programmer
dan Maintainer)





Toni Haryanto
(Senior Programmer dan Style Designer)



Bramandityo Prabowo
(Server & Network Administrator)



Herdi Agustina
(Programmer & Artwork)

Jelasin dong kang, NPaperbox itu apaan?

NPaperbox merupakan sistem belajar online yang dikemas dengan mudah, sederhana, dan interaktif. NPaperbox memudahkan transfer ebook yang digunakan untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran, perkantoran, entertainment. Dengan NPaperbox konten yang di sharing akan memiliki nilai lebih karena dapat diakses dengan sangat mudah. NPaperbox satu satunya media pembelajaran online karya Indonesia yang cocok digunakan di computer, laptop, IPad dan tablet PC Android.

NPaperbox membantu mahasiswa dalam mendokumentasikan karya ilmiah. Untuk penulis muda NPaperbox membatu mempublikasikan karya novel, cerpen dll kepada masyarakat luas. Privacy konten tetap terjaga untuk setiap konten ebook baik pengaturan mendownload dan streaming ebook online.

Emang apaan sih yang jadi inspirasi ide pembuatan NPaperbox?

NPaperbox terinspirasi dari jejaring social yang dapat dimanfaatkan untuk bertemu teman di seluruh penjuru dunia, kami ingin melayani masyarakat dunia bahwa belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat melewati batas ruang dan waktu tanpa formalitas semu. Belajar itu dapat dimana saja, kapan saja dengan siapa saja dan bebas mempelajari apa saja yang ingin dipahami.

Jadi sejak kapan nih NPaperbox mulai dirancang dan siapa aja nih yang terlibat dalam pembangunannya?

NPaperbox dirancang awalnya 1 tahun yang lalu dan dikembangkan selama 4 bulan dari September 2011 sampai dengan mei 2012 untuk tahap awal, tahap pengembangan kedua dari bulan juli 2012 sampai dengan desember 2012. Untuk rencana pengembangan tahun 2013 difokuskan pada optimalisasi.

Dalam pengembangan NPaperbox dibantu oleh server cyber learning dan koneksi jaringan dari Universitas Pendidikan Indonesia. Developer NPaperbox sendiri berasal dari mahasiswa ILKOM UPI .

Emang fitur apa aja sih yang ada di NPaperbox?

Saya mengembangkan NPaperbox agar menjadi system elearning yang easy and simple. Fitur utama yang ada saat ini adalah pengelolaan dokumen digital.

Sebagai sebuah social media berbasis pendidikan, kira-kira apaan nih yang jadi harapan besar NPaperbox kedepannya?

- **Fitur selesai dan diterima masyarakat Indonesia**

Harapan yang paling besar adalah fitur system dapat rampung akhir tahun 2012 supaya pelajar, mahasiswa, guru, dosen, peneliti dan masyarakat Indonesia pada umumnya dapat memanfaatkan sebagai platform elearning tingkat nasional.

- **Bekerja Sama dan Dapat Investor**

Mebutuhkan server yang powerfull dan Jaringan yang kencang dan konsisten merupakan harapan kami para pengembang, Infrastruktur pengembangan dan testing aplikasi saat ini kendala yang cukup unik, sering saya cari teman yang punya Ipad dan Tablet Android untuk ngecek sesekali kalau system dapat diakses dan dioperasikan dengan baik pada kedua alat tersebut.

Donasi dana operasional pengembangan merupakan salah satu hal yang sangat penting saat ini, saya harus pinter-pinter nabung supaya bisa memberikan dana apresiasi untuk programmer dan desainer yang ikut mengembangkan. Kalo lagi gak ada ya kerjain sendiri atau cari programmer gratisan yang bisa barter, saya kasih ilmunya ngembangin aplikasi dan dia kembangin beberapa fitur yang dibutuhkan. Jadi kami sangat membutuhkan investor yang dapat mendanai kelangsungan pengembangan sistem.

- **Bekerja Sama dengan Universitas di Seluruh Indonesia**

Bekerja Sama dengan universitas dimaksudkan agar pada NPaperbox terbangun komunitas dengan konten akademik yang dapat dijadikan refrensi untuk peneliti. Jika catalog penelitian ada di NPaperbox maka system dapat menawarkan referensi

secara otomatis sesuai dengan kebutuhan pengguna yang melakukan dokumentasi penelitian pada NPaperbox.

Denger-denger NPaperbox ini adalah project skripsinya kang Taufik buat dapetin gelar S1 di UPI ya? BTW... gimana nih hasil skripsinya?

Ya benar, tetapi sebelum jadi skripsi sebenarnya NPaperbox adalah proyek iseng untuk ngumpulin dokumen digital di kampus, pada saat Program Latihan Akademik saya membawa ide ini dikembangkan di Telkom R&D walaupun dengan ide yang sangat mentah.

Belum puas dengan hasil produk NPaperbox pada Program Latihan Akademik, saya coba lanjutkan menjadi proyek untuk skripsi dengan judul Social Media Berbasis Digital Asset Management System Untuk Sharing informasi dan Alhamdulillah lulus sesuai dengan impian membawa produk NPaperbox.

Kenapa NPaperbox menjadi produk skripsi? Saya hanya berharap apa yang saya kerjakan dapat bermanfaat untuk orang-orang minimal orang yang ada di sekitar saya, jadi tidak hanya jadi alasan untuk lulus tapi ingin memberikan benefit untuk bangsa ini.

Saat ini skripsi sudah selesai dan saya lulus dengan ipk 3,42 yudisium sangat memuaskan. :-D

Ada nggak sih filosofi dari nama NPaperbox? Soalnya namanya agak unik.

Ada, sebelum bernama sebelum berubah nama menjadi NPaperbox saya namakan system ini Paperbox, kenapa paperbox? Paperbox terdiri dari dua kata paper dan box. Paper karena terinspirasi dari kertas-yang selalu menumpuk di laboratorium praktikum ilmu computer upi pada saat saya menjadi teklab dan box karena saya selalu merapikan kertas-kertas yang berisi modul pelatihan tersebut ke dalam kardus yang ada di lemari jadi cukup dengan kata "Paperbox".

Pada saat system akan di onlinekan tidak lagi internal di kampus, saya bingung beli domain dengan nama apa, hal ini dikarenakan nama domain paperbox.com sudah ada yang menggunakan. Sekitar jam 11 malam sysadmin server bilang kalo namanya new paperbox aja gimana? Saya berfikir dan setuju tapi disingkat menjadi NPaperbox.

N pada NPaperbox merupakan variable bebas yang dapat diartikan secara bebas bisa new, next dll. Belum ada yang tau sampai saat interview ini sebenarnya N itu adalah sebuah Framework yang saya bangun untuk system pendidikan jarak jauh yang akan segera terealisasi akhir tahun 2012 ini, N tersebut adalah NEFS (N Education Framework System).

[JavaScript]



Toni Haryanto
@yllumi
toha.samba@gmail.com
<http://toniharyanto.cs.upi.edu>

Kenalin nih, JQuery

Yoyoyooo teman-teman, ketemu lagi di edisi 10 nyanKod! :D Sesuai dengan janji saya minggu lalu, di rubrik JavaScript kali ini, kita akan membahas tentang salahsatu JavaScript library bernama JQuery!

Lalu kenapa mesti JQuery? Apa kelebihan JQuery? Kalo kamu udah baca rubrik JavaScript edisi 9, disitu saya sudah jelaskan kenapa kita perlu memanfaatkan JavaScript Library. Diantara manfaatnya adalah kita bisa memangkas waktu development kita dengan menggunakan fungsi-fungsi yang sudah ada dan stabil, dengan kata lain menyederhanakan pekerjaan yang umum sampai yang rumit. Kita tidak mesti tahu bagaimana proses di dalam fungsi AJAX pada JQuery bekerja ketika fungsi tersebut dipanggil. Selain dari itu, JQuery sudah dikenal luas sebagai JavaScript Library yang mudah digunakan, dan mudah dikembangkan. Sudah banyak orang membuat plugin atau kustomisasi fungsi menggunakan JQuery. Komunitas pengguna yang luas membuat kita dimudahkan untuk membuat apapun pada aplikasi kita dengan JQuery.

Hanya saja seringkali kelengkapan dan kehandalan JQuery membuat sebagian orang yang mau mulai mempelajarinya bingung harus mulai dari mana. Tenang saja, karena selain JQuery megadaptasi konsep struktur HTML dan CSS yang mana sudah dikenal masyarakat luas, saya juga akan memandu latihan JQuery ini mulai dari hal yang dasar dan sederhana. So, pantengin terus nyanKod okeh?!

Setting Awal

Sebelum kita dapat menggunakan JQuery, kita mesti mengunduh terlebih dahulu library JQuery. Kamu bisa unduh di situsnya <http://jquery.com>. Pada saat tulisan ini dipublikasikan, versi JQuery terbaru adalah versi 1.7.2. Setelah kamu mengunduh file library JQuery, langkah selanjutnya adalah membuat file html dan menyisipkan library tersebut di bagian head html.

Program: kenalan-dengan-jquery.html

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Kenalan dengan JQuery</title>
4 <script type="text/javascript" src="jquery.1.7.2.min.js"></script>
5 </head>
6 <body>
7
8 </body>
9 </html>
10
```

Pada kode di atas, kita meng-embed library JQuery yang disimpan di dalam folder yang sama dengan file kenalan-dengan-jquery.html. Untuk percobaan pertama dan pengenalan, kita akan mencoba bermain-main dengan satu fungsi JQuery, yakni fungsi `css()`. Fungsi ini digunakan untuk memanipulasi style css suatu elemen html. Terus bedanya dengan menggunakan css secara langsung apa? Apakah fungsi ini menggantikan peran css?

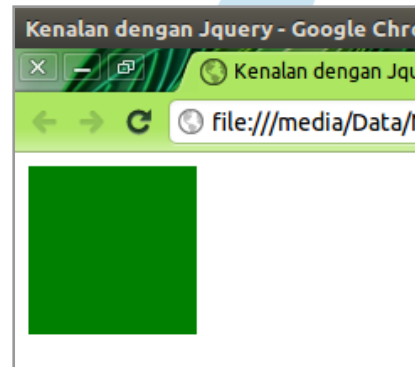
Supaya lebih jelas, mari kita lihat contoh kode berikut. Kamu bisa mencobanya dengan langsung mengedit file html yang kita buat di awal tadi, menjadi seperti ini.

Program: kenalan-dengan-jquery.html

```
1 <html>
2 <head>
3   <title>Kenalan dengan JQuery</title>
4
5   <style type="text/css">
6     .kotak {
7       width: 100px;
8       height: 100px;
9       background: green;
10    }
11  </style>
12
13  <script type="text/javascript"
14  src="jquery.1.7.2.min.js"></script>
15  <script type="text/javascript">
16    $(function() {
17      $('.kotak').mouseover(function() {
18        $(this).css('background', 'red');
19      });
20      $('.kotak').mouseout(function() {
21        $(this).css('background', 'green');
22      });
23    });
24  </script>
25 </head>
26 <body>
27   <div class="kotak"></div>
28 </body>
29 </html>
30
```


Mari kita simak contoh kode di atas. Kita punya satu elemen html yakni tag `<div>` dengan class bernama kotak, seperti pada baris ke-26. Kemudian tag `<div>` tersebut kita kasih css supaya

membentuk sebuah kotak persegi dengan panjang sisi 100px dan background berwarna hijau, maka kita buat tag `<style>` dan memasukkan style pada class kotak (.kotak) seperti pada baris ke-5 sampai ke-11. Sampai sini, kita sudah bisa membuka program kita, akan muncul sebuah kotak berwarna hijau pada browser.



Kemudian, kita tambahkan script JQuery seperti pada baris ke-14 sampai ke-23. Nah, coba perhatikan baik-baik. Di baris ke-15, kita mengawali program JQuery kita dengan `$(function(){` dan pada baris ke-22 kita menutup program JQuery kita dengan `});`. Ini adalah script pembuka yang wajib dipasang untuk memastikan program kita siap dijalankan setelah semua dokumen html kita lengkap.

Oke lanjut. Di baris ke-16 sampai 18, kita menandai elemen dengan identitas class 'kotak' agar warna backgroundnya berubah menjadi merah saat pointer berada di atas elemen kotak tersebut. Sedangkan di baris ke-19 sampai 21 berfungsi untuk mengubah background kotak menjadi hijau kembali ketika pointer keluar dari kotak.



Konsep Dasar

Tapi hey, kalo cuma mengganti warna background saja mah engga perlu pake JQuery kali! Pake css doang juga bisa!

Betul, untuk melakukan hal tersebut, menggunakan css `.kotak:hover{}` saja itu sudah cukup sebenarnya. Pada kasus program di atas, saya tidak bermaksud untuk menyelesaikan persoalan 'mengubah warna background suatu elemen saat dihover'. Kan, saya bilang tadi, kita aka bermain-main dengan JQuery. Hahaha.. Maksud saya membuat contoh program di atas adalah ingin menunjukkan konsep dasar penggunaan JQuery. Sekarang coba lihat kode berikut.

```
$('.kotak').mouseover(function(){  
    $(this).css('background', 'red');  
});
```

Pada gambar script di atas, kita melihat ada kode `$('.kotak')`. Kode tersebut dinamakan selector yang berfungsi untuk memilih elemen html yang akan dikenai suatu method. Pada kode tersebut berarti kita meminta JQuery untuk memilih suatu elemen html yang memiliki class bernama 'kotak' untuk nantinya dimanipulasi.

Setelah selector tersebut, ada kode `.mouseover(function){}`. Kode tersebut adalah method yang disematkan ke selector. Pada kasus ini, method yang dimaksud berfungsi sebagai event handler yang tugasnya menangkap event yang sedang terjadi pada sebuah dokumen html. Method `mouseover()` itu sendiri berfungsi menangkap event ketika pointer mouse melewati elemen selector. Nah, method berupa event biasanya diikuti oleh fungsi callback yaitu fungsi yang akan dijalankan ketika event tertangkap.

Method `mouseover()` pada kode di atas diikuti oleh fungsi callback yang menjalankan sebuah baris kode yaitu `$(this).css('background', 'red');`. Nah, pada kode

ini, kita bertemu lagi dengan selector yaitu `$(this)` yang artinya kita menandai elemen html yang sama dengan yang ditandai oleh fungsi yang memanggilnya atau selector di atasnya, yaitu `$('.kotak')`.

Selector `$(this)` dikenali method `.css('background','red')` yang tugasnya memanipulasi style untuk elemen yang dimaksud pada selector. Method `css()` memerlukan dua parameter, parameter pertama adalah nama style yang sama seperti pada css, dan parameter kedua adalah nilai untuk style yang dimaksud pada parameter pertama.

Dengan demikian, kode `$(this).css('background', 'red');` akan dijalankan ketika event handler `.mouseover()` menangkap aktivitas pointer mouse yang memasuki area pada elemen `$('.kotak')`. Yosh!!

Nah, demikianlah konsep dasar penggunaan library JQuery. Ada banyak sekali method-method yang bisa kita eksplorasi untuk memenuhi kebutuhan aplikasi web kita. Hampir semua penggunaan method yang ada ditulis seperti contoh penjelasan kode di atas. Ga percaya?? Mudah kan? :D

Sampai ketemu di edisi 11 tentang penggunaan method JQuery yang lebih dalam lagi.

Happy Coding! :D

Sumber:

<http://www.JQuery.com>

Learning JQuery. 2007. Packt Publishing Ltd. UK.

#nyanKomik



Yudha Pangesti D. Syailendra
@duysyailend
schaden47@gmail.com

Puasanya Programmer

Puasa adalah kewajiban. Berikut ini beberapa hal yang mungkin dialami oleh programmer-programmer galau ketika puasa di bulan Ramadhan.

Nyanman tidur pagi

Biasanya baru tidur beberapa jam, udah dibangunin lagi buat sarapan pagi. Tapi kalo lagi puasa, nggak ada yang namanya sarapan pagi, jadi hibernasi bisa lama dan nyenyak tanpa ada yang ganggu.



Bisa ngeles

Kalo doi lagi marah-marah, punya laesan buat ngeles gara-gara puasa.



Ngabuburit sambil coding

Lagi puasa itu emang males buat kemana-mana, jadi waktunya bisa dipake buat coding. Itung-itung nunggu waktu buka puasa.



Ritual malam jadi makin asoy

Programer kan biasanya hidup di malam hari kayak kelelawar. Jadi kesempatan, malem-malem ngemil sambil coding. Itung-itung persiapan buat puasa besok biar nggak kelaparan.



Jadi zombie

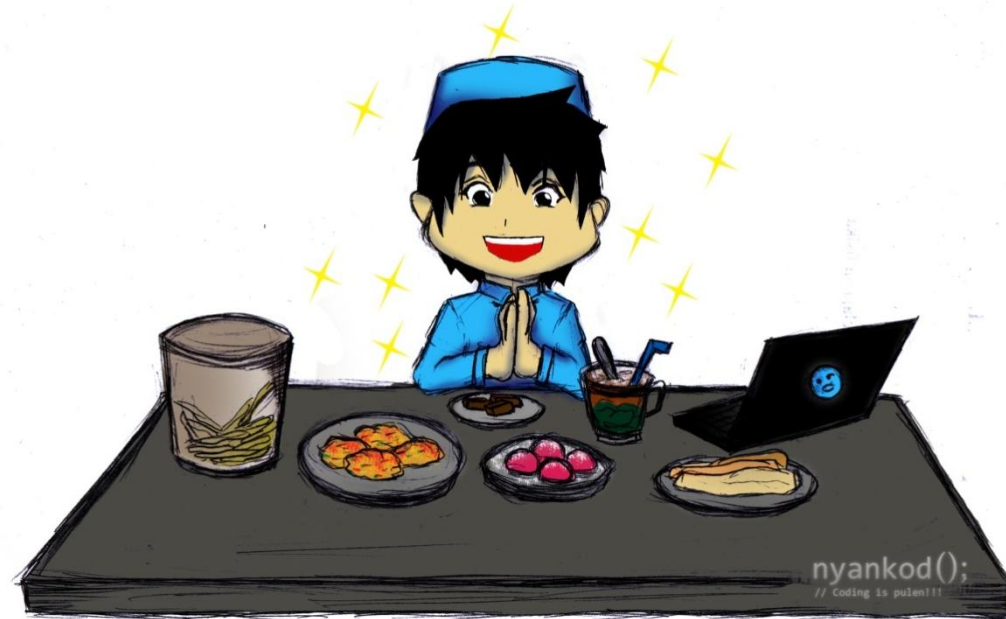
Karena begadang mulu, akhirnya waktu tidur jadi kurang deh. Efeknya pas lagi shaur jadi kayak zombie, karena mata beler.



Menu berbuka puasa

Menu buka puasa programmer nyankod: Apem doWhile, Bakwan 4rr4y, Cingcau Looping, Dodol Query, Emping Boolean dan Feuyeu Binary.

SELAMAT BERBUKA



Coding lebih asik

Waktu coding pas lagi puasa itu jadi lebih banyak, karena nggak mesti takut telat makan. Jadi coding lebih asik cong!



Tarawih bawa laptop

Saking nggak mau ninggalin laptop sendirian, terpaksa tarawih pun bawa laptop, udah gitu nyari masjid yang ada wifinya biar bisa internetan sambil tarawih.



Bagi Kamu yang merasa Nyankod Magz bermanfaat, dan Kamu ingin memberikan apresiasi, maka silahkan kirimkan Testimoni Kamu ke mail@nyankod.com. Oh ya, jangan lupa dishare ya ke temen-temen yang laennya, supaya semakin banyak yang dapet manfaat dari Nyankod.

Edisi ke-11 akan terbit: Rabu, 29 Agustus 2012



Coding is pulen bro!!!