

nyankodMagz

Love it and Earn It

“Bakwan 4rr4y”

C
Perl
ActionScript
JavaScript
PHP Ruby
Perl Python ~



nyankodMagz Edisi 5
“Bakwan 4rr4y”

Love it and Earn It



nyankodMagz ini dapat Anda sebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit) dengan syarat tidak mengurangi dan menambahkan isi kandungan di dalamnya. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat izin terlebih dahulu dari penulis.

Sapa Nyankod

"Ada adalah ketiadaan, tiada berarti ada, setiap yang ada bermula dari ketiadaan, ketiadaan melahirkan ke-adaan, ke-adaan adalah fana, ketiadaan adalah keniscayaan, keniscayaan kadang ada kadang tiada, tiada menghasilkan kebingungan, kebingungan menimbulkan kegalauan, kegalauan membutuhkan pencerahan..." (H.R. Nyankod)

Wahai umat yang tengah dirundung kegalauan, janganlah kau masukan kepalamu ke dalam tong sampah, karena itu akan bau sekali. Dekatkanlah dirimu pada ema kantin, dengan demikian kau akan mudah untuk berhutang. Janganlah sekali-kali kau mengganggu anjing yang sedang makan di jalan, dengan demikian kau akan terhindar dari kemurkaannya. Dan bangunlah pagi-pagi, basuhlah wajahmu dengan shampo, buang air besarlah secukupnya, jangan lupa gosoklah gigimu dengan deterjen terbaikmu, lalu tunaikanlah shalat 2 rakaat, setelah itu bukalah laptopmu, basuhlah ia dengan air yang suci dan mensucikan, basuhlah sebanyak 7 kali, campurlah dengan tanah yang bersih pada basuhan yang terakhirnya. Ingatlah wahai umat, sesungguhnya mati lampu adalah hal yang paling menyebalkan di saat kita coding dan dikejar deadline.

Lagi-lagi galau membuat team Nyankod menjadi ngelantur. Tapi tenang saja kawan, semelantur apa pun kami, pada ujung-ujungnya adalah kami akan kembali pada fitrah. Karena sesungguhnya kegalauan adalah sebagian dari pada iman.

Baiklah, galau biarkanlah galau, coding tetep harus jalan. Bukankah begitu bro?? So, seperti biasa, jangan lupa sediakan kopi hangat, sedikit gorengan dan beberapa list musik dangdut, supaya belajar kita lebih indah lagi.

Edisi kali ini memiliki nama yang lebih unik lagi, yaitu Bakwan 4rr4y. Sejenis gorengan yang memilki banyak variabel-variabel. Ah pokoknya mah gitulah.

Di edisi Bakwan 4rr4y ini juga kita kedatangan teman baru, yang akan menemani santap shaur kita, yaitu Nyankodist Python yang baru, yaitu..... tadaaaaaaaaaa... siapa ya, bentar dicek dulu namanya. Soalnya namanya agak panjang. Oh, ya namanya Ridwan Fadjar Septian. Penasaran gimana bentuknya? Pantengin aja deh Bakwan 4rr4y ini, ntar juga bakalan ketemu sama sosok yang satu ini. Hehehehe... Becanda, Kang Ridwan jangan marah ya. Kang Ridwan insya Allah bakal ngegantiin kang Bram yang saat ini lagi sibuk-sibuknya dengan proyeknya. Jadi blom bisa nulis dulu. Kita doakan saja Nyankoders sekalian, semoga proyeknya berjalan lancar, supaya kang Bram bisa gabung nulis lagi. Juga doakan kang Taupik (Nyankodist Bash) yang lagi persiapan sidang skripsi, katanya Mei mendatang. Mudah-mudahan lancar dengan NPapaerboxnya.

Oh ya, mulai edisi kali ini kita punya nyanKomik lho, yaitu komik yang unyu yang kami sisipkan di beberapa halaman Bakwan 4rr4y ini. Untuk nyanKomik kali ini kita membahas tentang 6 kejadian yang sangat menyebalkan yang mungkin terjadi saat kita coding.

Oke, mau tau tentang Bakwan 4rr4y itu makanan yang gimana? Silahkan pantengin aja nyankodMagz edisi ini. Dan inilah dia, Bakwan 4rr4y.... Tepuk tangan...

Love it and earn it...

Nyankodist Team

**Mulai Tanggal 18 April
2012, web resmi
nyankod(); akan
dipindahkan ke
www.nyankod.com**

nyankod();
// Coding is pulen!!!

Home About Release Nyankodist Contact Testimony

nyankodMagz Edisi ke-4 Apem doWhile

Sebuah buletin elektronik tentang pemrograman yang meliputi berbagai bahasa pemrograman seperti PHP, C, JavaScript, ActionScript, Perl, Ruby, Bash dan Python dengan pembahasan yang menarik, sederhana, seru, bahkan terkadang kocak. Cocok untuk segala usia dan baik untuk dikonsumsi sebagai suplemen kesehatan. Dalam beberapa kasus tertentu bisa menimbulkan ketagihan.

[Download nyankodMagz](#)

Total Download: 104.203

[Download edisi sebelumnya](#)



#NyankodMagz

>> Edisi ke-5 akan terbit pada: Rabu, 11 April 2012 }

Apa kata mereka tentang Nyankod??

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat."	"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat."	"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat."
Onno W. Purbo	Romi Satria Wahono	Pakar IT

[Baca testimony yang lainnya...](#)

Gabung jadi penulis Nyankod

Buat kamu yang kreatif dan suka nulis, kamu juga bisa mengirimkan artikel pemrograman kamu ke Nyankod. Mau tau caranya? [Klik di sini!](#)

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Kamu lagi nulis kode, dan itu udah panjang banget, mungkin udah 1 juta baris. Tiba-tiba mati lampu.... Jepppp.....



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:
nyankod@gmail.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..

ActionScript {Movie Clipt Event & FS Command}	Halaman 11
Array di Bahasa C	Halaman 23
PHP - ARRAY YA.. BUKAN ALLAY	Halaman 31
Mengenal Tipe Data Dasar dan Operasi Data di Python	Halaman 45
METHOD Definisi Metode di Ruby	Halaman 58
JavaScript - Koq diulang-ulang sih? Koq diulang-ulang sih?~	Halaman 70
Perl - [Belajar Alay (Baca:Array) Chapter 1]	Halaman 82

[ActionScript]



Tarom Apriyanto
@tarompey
tarompey@gmail.com

Movie Clipt Event & FS Command

Hello Nyankoder di seluruh penjuru dunia, terutama yang sedang mencari jati dirinya menjadi seorang programmer....Piye kabare rEk?? Apik-apik waelah,...oia gimana mengenai isi materi minggu lalu atau edisi yang lalu, mudah di pahamikan?? Atau terlalu gampang???.(jangansobongkauanakmuda), biasa itu baru awal kita mencobanya dengan sebuah tombol, klo yang lupa saya ingetin. Begini:

"kemarin kita ngebahas Button Event, inti materi tersebut adalah bagaimana cara memfungsikan sebuah tombol agar bisa kita suruh untuk mengeluarkan isi perintah yang kita masukan dengan menggunakan ActionScript"

Begituu.....ingetdonk,...Nah sobat Nyankod juga bisa coba bereksperimen dengan itu. Misalnya kita buat tombol, nah kita pengen tombol itu kalau di klik bisa keluar gambar jalan atau memutar video, (wedeuh dah penasarannyampesana) kalau itu udah mulai sedikit ekstrim karena kita akan melibatkan video dan animasi tentunya, kalau mau nyoba yang kayak gitu temen-temen harus tahu cara membuat animasi di Flash itu seperti apa,tapi ga apa-apa nanti setelah tuntas ngebahas tentang isi lingkup ActionScript kita bakal ada latihan membuat project seperti membuat game sederhana atau aplikasi sederhana lainnya di situ kita sekalian belajar bagaimana membuat animasi sederhana di Flash....Oke...(Caabaryuaach, Cemunguuuuth)

Biar ga lupa sama materi-materi sebelumnya, sobat Nyankod saya kasih PR yuach, gini ni tolong jadikan sebuah gambar (gambar nya terserah, yang penting jangan gambar porno) menjadi sebuah tombol (button) dan kalau di klik keluar kata-kata "Geli ah,..jangan di klik...hehehe" pada panel output. Bisakan,..cobadeh,...

(Mr. AS said: bocoran buat ngubah gambar jadi tombol (button) ada di edisi-2, jangan kasih tau penulisnya kalau dapet bocoran yuach).

Nah untuk pembahasan kali ini, kita bakal ngebahas mengenai sedikit simbol yaitu movie clips (tapi nanti sedikit nyinggung yang lain juga) dan apa itu Fs Command. Sudah ada yang tau apakah sebenarnya 2 jenis Makhluk itu??...ya belumlah kaka, kan lum di jelasin. Oke kalau gitu biarkan "pigeon AS" yang menjelaskan satu per satu...

Pigeon AS (ActionScript) :

"Hallo Sobat Nyankod, Apakabar??"

"Maaf sebelumnya pigeon lagi laper jadi kepikiran makanan terus, hehehehehe....."

Baik pigeon akan langsung menjelaskan satu persatu, apa itu simbol, movie clip dan FS command, perhatikan baik-baik yaa.



Simbol

Nah untuk pembahasan kali ini, kita bakal ngebahas mengenai sedikit simbol yaitu movie clips (tapi nanti sedikit nyinggung yang lain juga) dan apa itu Fs Command. Sudah ada yang tau apakah sebenarnya 2 jenis Makhluk itu??...ya belumlah kaka, kan lum di jelasin. Oke kalau gitu biarkan "pigeon AS" yang menjelaskan satu per satu.

Simbol adalah sebuah objek seni yang berisi: teks, gambar, sound, font, tombol dan movie clip yang di simpan dalam library. Sebuah simbol dapat digunakan berulang kali dan tidak akan memperbesar ukuran file. Hal ini dikarenakan simbol disimpan hanya sekali meskipun digunakan berulang kali. Ada 3 macam tipe simbol di Flash :

1. Movie Clip merupakan simbol yang berisi animasi atau mini movie
2. Button merupakan simbol yang berfungsi sebagai tombol navigasi
3. Graphic merupakan simbol yang berisi objek seni



Movie Clip Event

Movie clip event adalah event-event yang menempa pada simbol bertipe movie clip.

Event	Keterangan
onClipEvent (load)	Ketikamovie clip di-load dan muncul di <i>timeline</i>
onClipEvent (enterFrame)	Ketikasetiapframe di <i>movie clip</i> ditampilkan. Artinya <i>script</i> yang berada di dalam <i>event</i> ini akan dieksekusi berulang-ulang sesuai dengan fps-nya. <i>Script</i> yang berada pada <i>event</i> <i>enterFrame</i> akan dieksekusi terlebih dahulu sebelum <i>action script</i> lainnya yang mempengaruhi <i>frame</i> yang sama.
onClipEvent (unload)	Ketikamovie clip di-unload.
onClipEvent (mouseDown)	Ketikatombolkirimouseditekan.
onClipEvent (mouseUp)	Ketikatombolkirimouse dilepaskan setelah menekan <i>movie clip</i> .
onClipEvent (mouseMove)	<i>Mouse</i> digerakkan ketika <i>movie clip</i> sedang ditekan.
onClipEvent (keyDown)	Ketikatombol pada <i>keyboard</i> ditekan.
onClipEvent (keyUp)	Ketikatombol pada <i>keyboard</i> dilepaskan

Properti Movie Clip

Properti	Keterangan
MovieClip._alpha	Nilai transparansi sebuah <i>movie clip</i> .

MovieClip._currentframe	Nomor <i>frame</i> di mana <i>playhead</i> saat ini berada.
MovieClip._enabled	Menandakan apakah sebuah <i>movie clip</i> dapat diutak-atik ketika animasi berjalan.
MovieClip._framesloaded	Jumlah <i>frame</i> yang sudah di-load dari sebuah <i>streaming movie</i> .
MovieClip._height	Tinggi dari sebuah <i>movie clip</i> (satuan pixel).
MovieClip._name	<i>Instance name</i> dari sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._rotation	Derajat perputaran dari sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._totalframes	Jumlah <i>frame</i> dari sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._url	URL dimana SWF <i>file</i> berasal.
MovieClip._visible	Sebuah nilai Boolean yang menandakan apakah sebuah <i>movie clip</i> terlihat atau tersembunyi.
MovieClip._width	Lebar dari <i>movie clip</i> (satuan pixel).
MovieClip._x	Koordinat x dari sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._xmouse	Koordinat x dari <i>pointer mouse</i> dalam sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._y	Koordinat y dari sebuah <i>movie clip</i> .
MovieClip._ymouse	Koordinat y dari <i>pointer mouse</i> dalam sebuah <i>movie clip</i> .

Fs Command()

Perintah `fs Command()` adalah fungsi global sehingga file SWF bisa berkomunikasi dengan Flash Player maupun program yang menjadi host Flash Player (Misal Web browser). Beberapa perintah `fs Command` dapat di lihat pada tabel berikut :

Fs Command(),..What is it ??

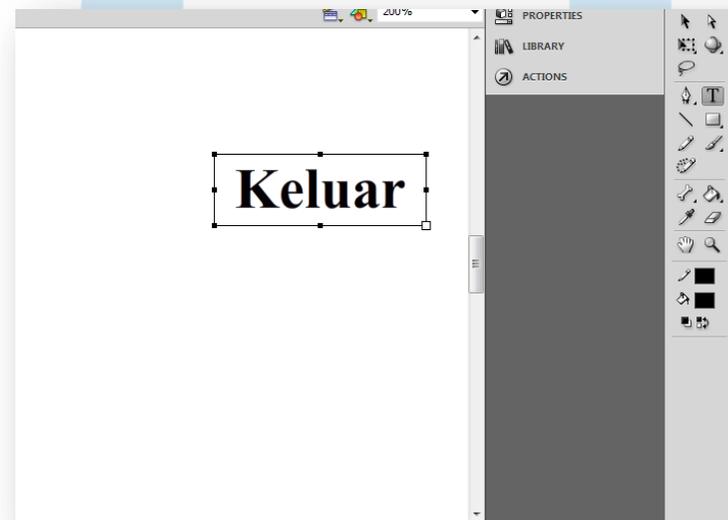


Perintah	Keterangan
FullScreen	Menentukan ukuran area tampilan penuh layar
GetBatteryLevel	Mendapatkan informasi mengenai level baterai yang masih tersedia
GetDevice	Mengatur parameter yang menandakan perangkat di mana Flash Lite sedang berjalan
GetDeviceID	Mengatur parameter yang merepresentasikan angka unik dari sebuah perangkat mobile
GetFreePlayerMemory	Mendapatkan jumlah heap memory yang tersedia (dalam kilobyte)
GetMaxBatteryLevel	Memberikan nilai maksimum level baterai dari sebuah perangkat
GetMaxSignalLevel	Memberikan nilai maksimum level kekuatan sinyal
GetMaxVolumeLevel	Memberikan level volume suara maksimum
GetNetworkConnectionName	Memberikan nama dari koneksi jaringan default atau sedang aktif
GetNetworkConnectionStatus	Memberikan sebuah nilai yang menandakan status koneksi jaringan terkini
GetNetworkGeneration	Memberikan informasi mengenai generasi jaringan nirkabel yang digunakan
GetNetworkName	Mengatur sebuah parameter pada name network yang digunakan
GetPlatform	Mendapatkan parameter yang menunjukkan platform yang digunakan
	Mendapatkan kekuatan sinyal saat ini (dalam bentuk numeric)

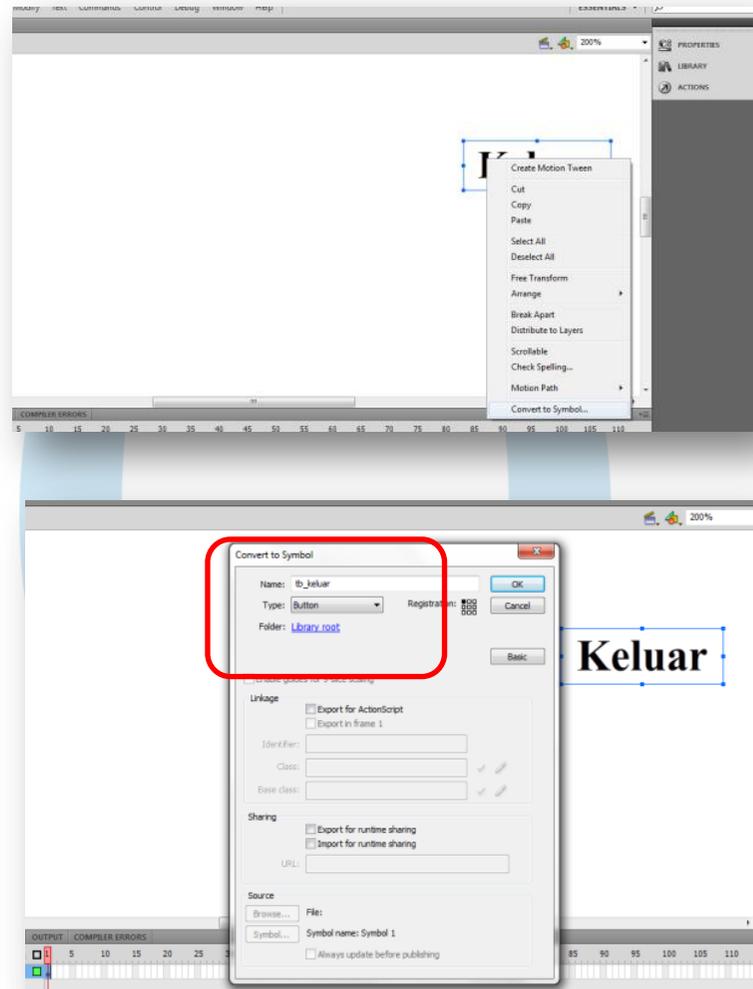
GetSignalLevel	
GetPowerSource	Mendapatkannilai yang menunjukkanapakahsumbertenagaberasadaribatereiatasumbereksternal
GetSoftKeyLocation	Mendapatkannilai yang menunjukkanlokasidarisoftkeypadaperangkat mobile
GetTotalPlayerMemory	Mendapatkaninformasimengenaijumlah total memory heap yang dialokasikanuntuk Flash Lite (dalam kilobyte)
GetVolumeLevel	Mendapatkan level volume suarasaatini (dalambentuk numeric)
StartVibrate	Menggetarkan HP
StopVibrate	Menghentikangetaran HP
Quit	Memerintahkan Flash Lite Player untukberhentidankeluar

Contoh penggunaan fs Command :

1. Buatlah sebuah teks dengan tulisan "keluar" menggunakan Text Toll, like this yoo....

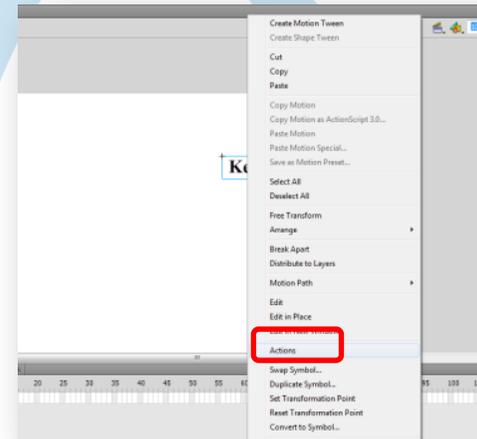


2. Lalu klik kanan pada teks tersebut kemudian pilih **Convert to Symbol**, beri nama "tb_keluar" dan type-nya pilih "**Button**", like this again yoo...



3. Kemudian klik kanan pilih **Action**, untuk memasukan *script* berikut :

```
On (release) {  
    Fscommand ("quit");  
}
```



4. Kemudian tekan Ctrl + Enter untuk menjalankannya, dan tekan tulisan **keluar** yang sobat Nyankod tadi buat. Maka sobat akan keluar dari player flashnya...betul kan,....

Baiklah sodara-sodara demikianlah khutbah singkat kali ini,...lho kok..!! bukan bawain khotbah mas brow,....(hehehee lupaa aku). HUUUAAAAMZZ....haduh keenakan tidur ni, soalnya dah dibantuin ngejelasin sama Pigeon AS jadi bisa tidur sejenak, n malah bangun-bangun jadi nglantur ngomongnya...hehehehee, makasih yoo Pigeon AS udah bantuin penulis buat ngejelasin materi kali ini. Lain kali lebih sering minta bantuan Pigeon nih kayaknya.

Oia sampe lupa, gimana sobat Nyankod jelas ga apa yang udah dijelasin sama Pigeon...moga saja dapat di mengerti lah....kalau ada yang kurang jelas atau mungkin Pigeon tadi ada yang nglantur, silahkan laporkan dan tanyakan ke tarompey@gmail.com atau mention aja di @tarompey mudah-mudahan saya bisa membantu.

Sobat Nyankod, kita tidak akan pernah bisa sesuatu kalau kita tidak mencoba, tapi kalau sudah mencoba tapi masih terus gagal atau ga bisa maka coba terus dan terus tapi kalau masih ga bisa juga maka ganti cara atau cek cara kamu mencoba sesuatu tersebut salah atau benar. Intinya jangan pernah menyerah sebelum kita mendapatkan sesuatu yang kita inginkan. **"There is a will, there is a way..!!".....** see you latter n good bye..

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Kamu dikejar-kejar deadline, akhirnya kamu niatin begadang buat coding, tapi akhirnya ketiduran....



[C]



Ade Kurniawan
@adekurniawan
noadekur@yahoo.com



Array di Bahasa C

Yups selamat malam kepada anda para pecinta sepak bola berjumpa lagi dengan saya, bung-kuss yang akan memandu anda menuju pertandingan Barcelona melawan AC Milan, lha kok dari judulnya array eh malah nyambung ke bola. Gini jadinya klo mau nulis eh malah kepikiran nonton bola, jadi sedikit gombal tulisannya, upsss lagi musim galau.

Oke saat ini kita akan membicarakan mengenai array di bahasa C, array adalah sejenis binatang melata yang hidup di daerah berair dan kering. Hahaha ngawur lagi, so array is (biasa juga disebut larik), yups array adalah koleksi objek data yang identik, yang dikenal dengan nama umum dan dialamatkan baik sebagai kelompok atau sebagai satu objek. Setiap objek data dapat didefinisikan sebagai array. Identik disini ialah tipe data yang digunakan untuk array harus sama, contoh `int gula[5]`; artinya kita mempunyai data gula yang mempunyai tipe data integer dan kita bisa memasukkan data dengan nilai integer maksimal 5 data ke nilai array tersebut.

Nilai dari array dapat diakses melalui index dari array tersebut. Menurut dimensinya (asal jangan dimensi lain yah) atau uka – uka, array dibagi menjadi array dimensi satu, array dimensi dua, dan array multidimensi. Array dimensi dua biasa kita sebut matriks (jadi inget sama Neo) artinya array tersebut seakan – akan terdiri dari baris dan kolom.

Array Satu Dimensi

Artinya array tersebut menampung sejumlah data setipe dan menggunakan satu identifier, istilah kerennya homogen jadi mempunyai tipe data yang sama(tapi bukan maho ya), misalkan `int cowok[5]`; artinya dari tipe array disamping kita bisa memasukkan 5 masukan dengan tipe data integer, jadi jika data yang dimasukkan bukan integer maka hal itu tidak boleh (ingat homogen y, bukan maho).

Penulisan : `Type array_name[size];`

Type menyatakan jenis data yang akan ditampung, misal integer, double, char sedangkan size menyatakan kapasitas dari array. Contoh script array satu dimensi :

Program Array1_0 :

```
1 | #include <stdio.h>
2 |
3 | Int main()
4 | {
5 |   Int asli[100], balik[100], j_data, i;
6 |   printf("jumlah data ?"); scanf("%d", &j_data);
7 |   printf("bilangan ?");
8 |   for(i =0;i<j_data;i++)scanf("d", &asli[i]);
9 |   for(i =0;i<j_data;i++)balik[i]=asli[j_data-i-1];
10 |  for(i =0;i<j_data;i++)printf("%d", balik[i]);
11 |  return 0;
```

Program Array1_1 :

```
1 | #include <stdio.h>
2 | Main()
3 | {
4 |   Float x[3]=(5,3,7), total =0;
```

```

5
6   Int i;
7   For(i=0;i<=2;i++) total = total + x[i];
8   Printf("Total = %f\n", Total);
9   }

```

Array Dua Dimensi

Array dua dimensi adalah array yang seakan – akan disusun dalam baris dan kolom, kalo pernah belajar matematika pasti ingat matriks, yups matriks merupakan representasi dari baris dan kolom, artinya array tersebut menampung nilai m(baris) dan n(kolom), jika pernah kesulitan untuk menjumlahkan atau mengalikan matriks, yupss dengan sedikit modifikasi kita dapat membuat program tersebut menggunakan bahasa c.

Penulisan : Type array_name[raw_size][column_size];

Raw_size menyatakan jumlah baris, Column_size menyatakan jumlah kolom.
Contoh script array dua dimensi :

Program Array2_0 :

```

1   #include <stdio.h>
2   #include <conio.h>
3
4   void isi_matriks(int m[10][10],int b,int k);
5
6   int main()
7   {
8   int m1[10][10];
9   printf("Masukkan baris dan kolom Matriks I <maks. 10 x 10> : ");

```

```

10 scanf("%d x %d",&b1,&k1);
11 printf("Masukkan baris dan kolom Matriks II <maks. 10 x 10> : ");
12 scanf("%d x %d",&b2,&k2);
13 printf("Masukkan isi Matriks I : \n");
14 isi_matriks(m1,b1,k1);
15 getch();
16 return(0);
17 }
18
19 void isi_matriks(int m[10][10],int b,int k)
20 {
21     int i,j;
22     for (i=1;i<=b;i++)
23     {
24         for(j=1;j<=k;j++)
25             scanf("%d",&m[i][j]);
26     }
27     printf("Matriks I : \n");
28     for (i=1;i<=b;i++)
29     {
30         for(j=1;j<=k;j++)
31             printf("%8d",m[i][j]);
32         printf("\n");
33     }
34 }

```

Array Tiga Dimensi

Wow keren array tiga dimensi, bisa pake kacamata tiga dimensi dunks klo coding, hahaha gak juga secara klo di tv tiga dimensi merupakan sebuah tipuan mata yang seakan - akan gambar tersebut bergerak secara nyata dan keluar dari tv

sedangkan tiga dimensi disini ialah array yang merupakan kumpulan dari array dua dimensi.

```
Int a[4][3][4];// 4 baris, 3 kolom, 4 lapis
```

Contoh script array tiga dimensi :

Program Array3_0 :

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4  int a[4][2][3];
5  int b, k, l;
6
7  for(l = 0;l<3;l++){
8  printf("lapis ke-%d\n", l+1);
9  for(b = 0; b<4;b++){
10 printf("baris ke-%d\n",b+1);
11 for(k=0;k<2;k++)
12 scanf("%d",&a[b][k][l]);
13 }
14 }
15 for(l=0;l<3;l++){
16 for(b=0;b<4;b++){
17 for(k=0;K<2;k++)
18 printf("%d",a[b][k][l]);
19 printf("\n");
20 }
21 printf("\n");
22 }
23 return 0;
24 }
```

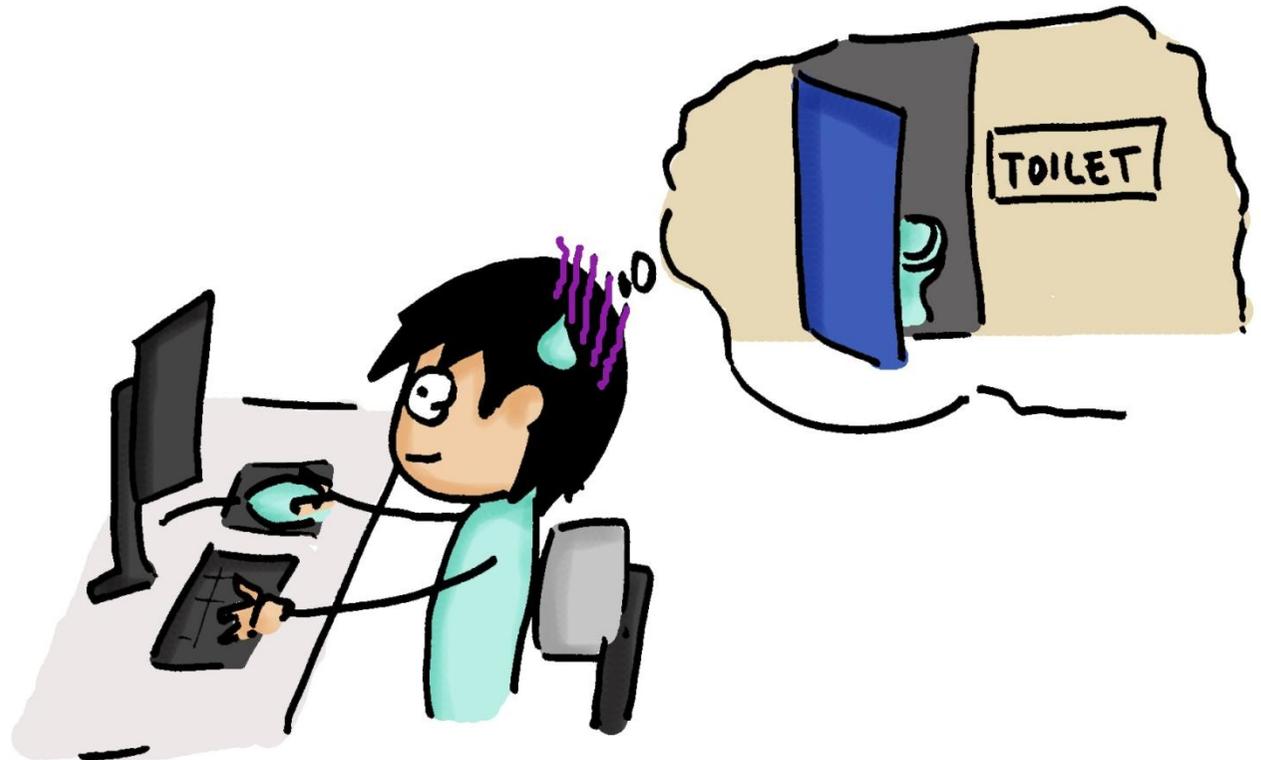
Yupss akhirnya tulisan mengenai array selesai, hal yang dapat kita pelajari dari bab ini ialah dengan array kita bisa memasukkan beberapa nilai kedalam suatu variabel, contoh apabila kita ingin menjumlahkan jumlah variabel sebanyak 1000 buah maka jika hanya menggunakan variabel tentu tidak akan efektif karena kita akan mendefinisikan 1000 variabel (keriting dah tuh tangan) maka akan lebih efektif jika menggunakan array. Karena kita hanya perlu mendefinisikan satu variabel contoh `int semangka[1000]`; dengan contoh semangka diatas maka kita dapat menjumlahkan 1000 bilangan tanpa perlu menulis 1000 variabel (gak keriting tangannya), Array dapat digunakan untuk menyimpan berbagai jenis data (char, int, float, dll), bisa digunakan untuk lebih dari satu dimensi. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat, jika ada yang ingin ditanyakan bisa kirim email ke noaderos@gmail.com.

SOURCE

Ngoen, Thompson Susabda. *Algoritma dan Struktur data Bahasa C*

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Lagi asik-asik coding dengan penuh penghayatan yang dalam, tiba-tiba perut mules dan mewajibkan untuk mengunjungi toilet.



[PHP]



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



ARRAY YA.. BUKAN ALLAY

Assalamualaikum.Wr.Wb.. Salam Sejahtera untuk kita semua. Haduh.. lagi lagi galau nih penulis. Tempe gak Nyankoders? Penulis masa gak nonton film "The Raid". Padahal katanya filmnya keren begete. Temen-temen bilang sih film action Indonesia yang satu ini gak kaya salah satu filmnya actionnya In*****r (**Awasss Abang Ada Elang** \$%\$@..). Waktu itu sih rencana mau nonton tapi belum ada waktunya, maklum orang sibuk. xixi. Yang lebih parah lagi masa temen-temen pameran tiketnya sampe-sampe dijadiin hiasan di depan ruang tamu kaya lukisan aja, maskudnya biar orang-orang bisa liat!!. Nyebelin banget kan@!#. Salah satu tersangkanya adalah salah satu penulis di Nyankod juga. Siapakah dia??hehe. Yasud lah nanti tunggu keluar versi DVDnya aja. Maju terus perfilman Indonesia!. #curcol_OOT

Oia.. Nyankoders PHP. Setelah penulis pikir matang-matang (gak sampe busuk).. dibarengi dengan persemedian bareng ki Joko Pinter akhirnya penulis memutuskan untuk merubah gaya bahasa penyampaian artikel PHP yang tadinya 90% resmi 10% gaul menjadi 60% gaul 40% resmi.. hehehe. Horeee.. hidup nyankod Magz. Harap maklum jika kedepannya ada tulisan yang gaya bahasanya kurang resmi bahkan tidak ada definisinya di kamus besar bahasa India. Because we are Nyankod *Coding is Pulen*. Membawa aura pembelajaran pemrograman kedalam suasana gokil, lapar, unyu unyu (kaya saya..), dan gaul, :D. Penulis berharap Nyankoders akan lebih nyaman dengan pembawaan materi seperti ini. Semangat belajar !!!##

Okeh.. lanjut. Sebenarnya array udah pernah kita bahas di Nyankod Magz edisi kedua. Tapi khusus di edisi ini kita akan pelajari lebih jauh, karena jenis variabel yang satu ini termasuk salah satu yang unik dan penuh dengan fungsi. Bahkan gaya programming di framework berbasis PHP banyak manfaatin variabel yang satu ini.

Sekedar ngingetin lagi aja, variabel array secara teoritis adalah rangkaian elemen yang menempati memory secara teratur, elemennya dapat diakses dengan menunjuk nama variabel kemudian indexnya. Contoh : `$x[0]`, `$x[2]`. Yup.. biar lebih paham kita langsung latihan aja seperti biasa, siapkan editornya, langsung aja kita cicip program-program dan penjelasannya dibawah ini.

Bikin dan Akses Array

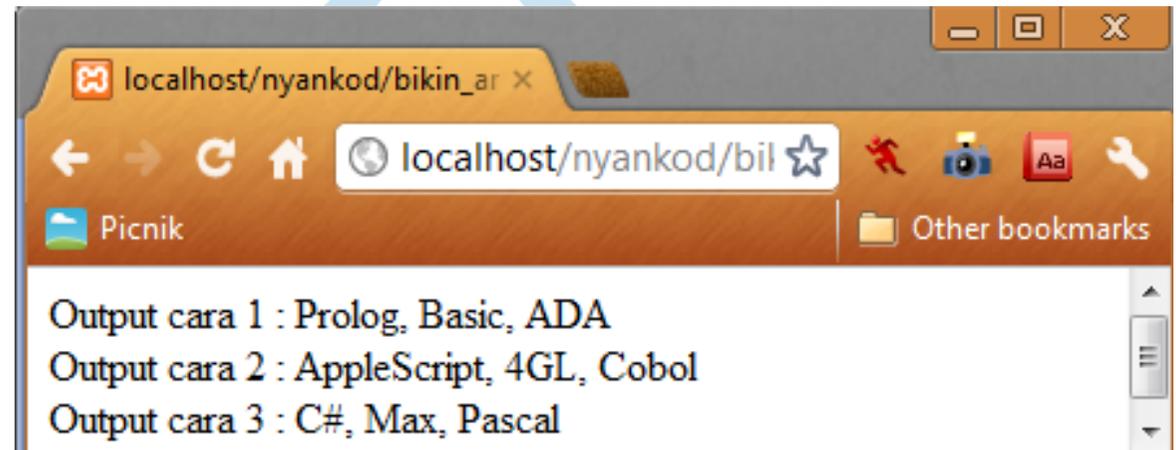
Untuk bikin array ada beberapa cara, semuanya tergantung kebutuhan aja, tinggal dipilih. Tapi seyogyanya semuanya Nyankoders pahami. Cek program berikut :

Program: bikin_array.php

```
1  <?
2  //cara 1
3  $prog_lang_a = array("Prolog", "Basic", "ADA");
4  echo  "Output  cara  1  :  $prog_lang_a[0],  $prog_lang_a[1],
5  $prog_lang_a[2]<br>";
6
7  //cara 2
8  $prog_lang_b[0] = "AppleScript";
9  $prog_lang_b[1] = "4GL";
10 $prog_lang_b[2] = "Cobol";
11 echo  "Output  cara  2  :  $prog_lang_b[0],  $prog_lang_b[1],
12 $prog_lang_b[2]<br>";
13
14 //cara 3
15 $prog_lang_c[] = "C#";
16 $prog_lang_c[] = "Max";
17 $prog_lang_c[] = "Pascal";
```

```
18 | echo "Output cara 3 : $prog_lang_c[0], $prog_lang_c[1],  
19 | $prog_lang_c[2]<br>";  
20 | ?>
```

Output:



Cara pertama kita bikin array dengan memanfaatkan fungsi array berparameter, parameter kita isi dengan nilai yang kita butuhkan. Selanjutnya dalam cara kedua kita buat variabel dan isi satu persatu dengan nulis juga nomor indexnya. Oia.. Nilai index array di PHP dimulai dari 0. Terakhir di cara ketiga kita buat seperti halnya cara kedua, bedanya kita tidak perlu sebutkan nomor index berapa yang mau diisi. Nilai yang masuk kedalam index udah otomatis terurut. Okeh.. gampang kan?? :D. Next..

Jenis Array Asosiatif

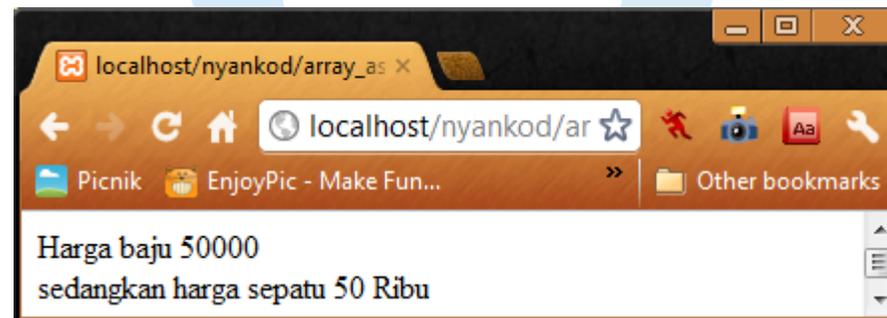
Ini dia jenis array yang unik di PHP :D. Gimana gak unik coba, array asosiatif ini punya index yang jenisnya string. Umumnya itu jenis index di array adalah suatu angka integer. Cobain :

Program: array_asosiatif.php

```
1 <?
2 $harga["BAJU"] = 50000;
3 $harga["SEPATU"] = "50 Ribu";
4 echo "Harga baju ".$harga["BAJU"]."<br>";
5 echo "sedangkan harga sepatu ".$harga["SEPATU"];
6 ?>
```

Baris pertama adalah contoh inisialisasi nilai array asosiatif yang berisi suatu integer, padahal jenis indexnya suatu string "BAJU", hehe. Unik kan??. Selanjutnya baris kedua dengan index "SEPATU" kita isi dengan nilai string juga. Keduanya berjalan normal dan tidak menampilkan pesan error.

Output:



Belajar Manfaatin Fungsi Dalam Array

Panjang banget sub judulnya :D Untuk bahasan ini kita akan nyobain beberapa fungsi yang telah disediakan PHP untuk mengolah variabel array yang kita buat. Seperti yang penulis bilang sebelumnya, fungsi array dalam PHP cukup banyak dan berguna sekali dalam pembuatan program. Selanjutnya kita akan coba satu per satu. Pertama mari kita coba cara menggabungkan dua buah array menjadi satu array. Cekidot :

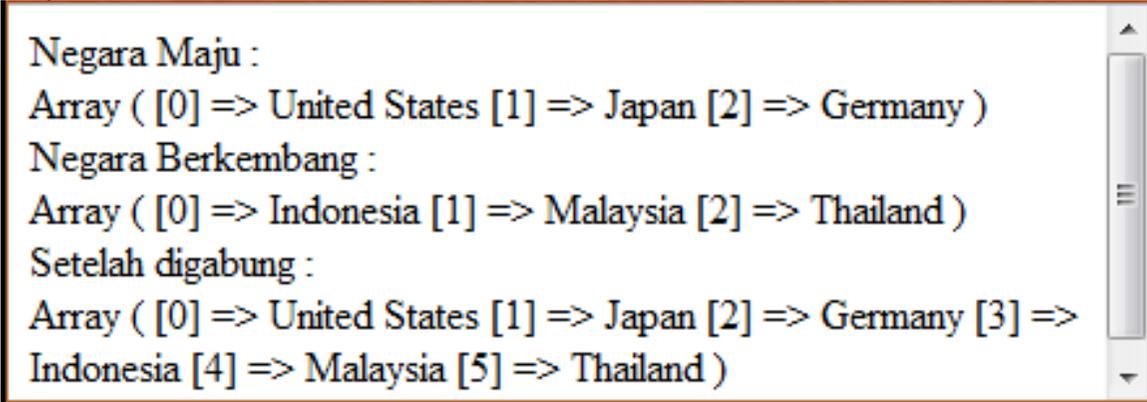
Program: gabungin_array.php

```
1 <?
2 #array pertama
3 $neg_maju[0]="United States";
4 $neg_maju[1]="Japan";
5 $neg_maju[2]="Germany";
6
7 #array kedua
8 $neg_brkmbg[0]="Indonesia";
9 $neg_brkmbg[1]="Malaysia";
10 $neg_brkmbg[2]="Thailand";
11
12 #buat array baru dan gabungin array sebelumnya
13 $negara = array_merge($neg_maju,$neg_brkmbg);
14
15 #tampilkan var sebelum dan sesudah operasi
16 echo "Negara Maju :<br>";
17 print_r($neg_maju);
18 echo "<br>";
19 echo "Negara Berkembang :<br>";
20 print_r($neg_brkmbg);
21 echo "<br>";
```

```
22 | echo "Setelah digabung :<br>";  
23 | print_r($negara);  
24 | ?>
```

Untuk gabungin 2 buah array kita cukup pakai fungsi **array_merge()**. Seperti dibaris 13, kita tinggal isi aja parameter fungsinya dengan array yg sebelumnya udah kita bikin. Untuk outputnya penulis pakai fungsi `print_r`, dengan fungsi itu otomatis var array akan dijentre'kan. Jadi gak ribet. Untuk lebih memahaminya tinggal otak atik aja ya Nyankoders pakai output cara lain.

Output:



```
Negara Maju :  
Array ( [0] => United States [1] => Japan [2] => Germany )  
Negara Berkembang :  
Array ( [0] => Indonesia [1] => Malaysia [2] => Thailand )  
Setelah digabung :  
Array ( [0] => United States [1] => Japan [2] => Germany [3] =>  
Indonesia [4] => Malaysia [5] => Thailand )
```

Lanjut.. . PHP juga menyediakan fungsi untuk mengurutkan elemen suatu array (sorting). Fungsi yang sering digunakan diantaranya : **arsort** (mengurutkan elemen array secara descending), **asort** (mengurutkan elemen array secara ascending). Cobain :

Program: sorting_array.php

```
1 <?
2 #bikin array, semula acak
3 $negara[0]="Australia";
4 $negara[1]="China";
5 $negara[2]="Bangladesh";
6 $negara[3]="Denmark";
7
8 #jalankan fungsi arsort dan tampilkan
9 arsort($negara);
10 print_r($negara);
11 echo "<br>";
12 #jalankan fungsi asort dan tampilkan
13 asort($negara);
14 print_r($negara);
15 ?>
```

Output :



```
Array ( [3] => Denmark [1] => China [2] => Bangladesh [0] => Australia )
Array ( [0] => Australia [2] => Bangladesh [1] => China [3] => Denmark )
```

Gampang kan..?? :D. Pertama kita bikin array seperti biasanya dengan isi elemen yang tidak berurutan. Selanjutnya pakai fungsi untuk sorting dengan cara memanggil nama fungsinya beserta nilai parameternya yaitu array yang akan diolah. Jika sudah paham mari kita kemon, ke cara mengambil suatu elemen dari suatu array secara acak. Cekidot lagi yang satu ini :

Program: random_array.php

```
1 <?
2 #bikin array
3 srand((float)microtime()*10000000); //mengambil nilai bilangan acak
4 $huruf = array("A", "I", "U", "E", "O");
5
6 #bikin var array baru isinya elemen yang sudah diacak
7 $huruf_terpilih = array_rand($huruf, 2);
8
9 #tampilkan elemen terpilih
10 echo "Huruf yang berhasil diambil :<br>";
11 printf("%s", $huruf[$huruf_terpilih[0]]);
12 ?>
```

Baris ketiga adalah fungsi untuk mengambil bilangan secara acak saat halaman php dimuat. Selanjutnya pada baris keempat kita bikin var array berisi huruf-huruf. Buat var array baru dan isi dengan random array di baris ketujuh. Terakhir tampilkan huruf terpilihnya, luk et baris sebelas ^^ . Yup.. Udah tiga fungsi nih Nyankoders. Masih mau pingin nyoba yang laen gak?? (Nyankoders : maooo). Okeh..

Gak kalah menarik, fungsi yang satu ini adalah fungsi array untuk mengacak urutan elemen. Seperti fungsi untuk mengambil satu elemen secara acak, fungsi ini juga membutuhkan bantuan fungsi **srand**. Nama fungsinya shuffle.. . Bay de wey Array juga bisa shuffle kaya anak gaul gethoo. Mau tau gimana array **shuffle**?, cekidot program berikut :

Program: shuffle_array.php

```
1 <?
2 #bikin array
3 $negara[0]="Australia";
```

```

4   $negara[1]="Bangladesh";
5   $negara[2]="China";
6   $negara[3]="Denmark";
7   $negara[4]="Indonesia";
8   $negara[5]="Finlandia";
9
10  #tampilkan sebelum array shuffle
11  echo "Sebelum Shuffle Dancing :<br>";
12  print_r($negara);
13  echo "<br><br>";
14  #terapkan fungsi shuffle dan tampilkan
15  srand((float)microtime()*10000000);
16  shuffle($negara);
17  echo "Sesudah Shuffle Dancing :<br>";
18  print_r($negara);
19  ?>

```

Output :

```

Sebelum Shuffle Dancing :
Array ( [0] => Australia [1] => Bangladesh [2] => China )

Sesudah Shuffle Dancing :
Array ( [0] => China [1] => Bangladesh [2] => Australia )

```

Baris tiga sampai delapan kita buat array dan isi nilai masing-masing elemennya. Selanjutnya tampilkan array sebelum diberi fungsi shuffle. Intinya sih ada di baris 16, seperti biasa kita hanya memanggil fungsi yang udah disediakan PHP terus masukan parameternya apa. PHP termasuk salah satu bahasa pemrograman yang kaya

akan fungsi dan paket :D, jadinya developer tinggal pakai aja untuk membuat program yang berguna untuk end user.

Yup.. terakhir penulis ingin coba membahas fungsi menggabungkan dan menguraikan suatu string. Tujuannya sih membuat suatu string menjadi beberapa sub string yang tersimpan dalam suatu variabel array. Fungsi ini berguna sekali lho.. implementasi nyata dalam web, biasa digunakan untuk membantu membuat enkripsi, membantu membuat penyaring kata-kata, pemecah nama file setelah melalui proses upload, dan banyak lagi. Adapun fungsi-fungsinya kaya gini (**explode**, **implode**, **split**). Langsung aja kita pelajari cara kerja dan implementasinya, cobain :

Program: urai_gabung_array.php

```
1 <?
2 /*
3 Contoh pakai explode, fungsinya buat pecah string menjadi array
4 explode ('karakter pemisah', $namavarygdipecah)
5 */
6 $contoh_1 = "photoku.jpg";
7 $pecah_file = explode('.', $contoh_1); #pisahkan string dgn titik
8 $nm = $pecah_file[0];
9 $format = $pecah_file[1];
10 echo "Contoh 1 :<br>Nama file tadinya $contoh_1, setelah dipisah
11 oleh titik namanya $nm formatnya $format<br><br>";
12
13 /*
14 Contoh pakai implode, fungsinya buat nyatuin array jadi string
15 dengan pelekatnya berupa
16 karakter, implode('karakter perekat', $namavararray)
17 */
18 $contoh_2[0] = "photoku";
19 $contoh_2[1] = "jpg";
20 $gabung_file = implode(".", $contoh_2); #gabungkan dengan karakter
```

```

21 titik
22 echo "Contoh 2 :<br>Nama file tadinya $contoh_2[0] dan
23 $contoh_2[1], setelah digabung menjadi $gabung_file<br><br>";
24
25 /*
26 Contoh pakai split, fungsinya buat pecah string jadi array
27 berdasarkan simbol
28 tertentu, hampir sama sih dengan explode. Tapi yg ini parameternya
29 lebih luwes
30 */
31 $contoh_3 = "06-06-1990/06/06/1990.06.06.1990";
32 $pecah_file_2 = @split('[/.-]', $contoh_3); #tambahkan @ untuk
33 menghindari pesan error jk terjadi
34 echo "Contoh 3 :<br>Nama file tadinya $contoh_3, setelah dipecah
35 jadi<br>";
36 print_r($pecah_file_2); #uraikan isi index array
37 ?>

```

Output :

Contoh 1 :

Nama file tadinya photoku.jpg, setelah dipisah oleh titik namanya photoku formatnya jpg

Contoh 2 :

Nama file tadinya photoku dan jpg, setelah digabung menjadi photoku.jpg

Contoh 3 :

Nama file tadinya 06-06-1990/06/06/1990.06.06.1990, setelah dipecah jadi
Array ([0] => 06 [1] => 06 [2] => 1990 [3] => 06 [4] => 06 [5] => 1990 [6] => 06
[7] => 06 [8] => 1990)

Gimana Nyankoders? Gak kalah gampangya kan.. :D. Intinya sih kita tinggal sesuaikan kebutuhannya aja, kita cukup tau fungsi ini buat apa dan fungsi itu buat apa. Penulis rasa Nyankoders udah paham setelah mencoba program tadi beserta tambahan komentarnya.

Penulis rasa cukup sampai disini untuk pembahasan array, seperti biasa, ppenulis harap artikel ini bermanfaat ^_^ . Mohon maaf jika pembahasannya kurang lengkap atau terdapat kesalahan dalam penyampaiannya.

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

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Kamu lagi serius banget nulis kode. Karena dikejar-kejar deadline atau lagi belajar. Tiba-tiba temen kamu dateng nantangin maen PES (Pro Evolution Soccer). Itu adalah saat-saat dilema yang luar biasa.



[Python]



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



Mengenal Tipe Data Dasar dan Operasi Data di Python

Salam Nyankoders... Akhirnya Python muncul lagi di edisi ini setelah tidak hadir di beberapa edisi sebelumnya. Edisi sebelumnya yaitu di edisi Nyankod yang pertama Nyankoders sudah belajar tentang Hello World di python kan? Nah agak tertinggal jauh juga yah karena artikel lain sudah jauh melangkah.

Tapi tidak apa – apa kita akan mencoba terus belajar python di Nyankod ini mulai edisi kelima ini. Di artikel python edisi nyankod kali ini, saya akan mendemokan beberapa hal – hal sederhana yang ada di kehidupan sehari – hari untuk memberikan gambaran tentang bagaimana memulai koding di python.

Di artikel kali ini saya coba kode python yang ada di artikel ini di Linux Ubuntu 10.04 mulai memahami tipe data dasar terlebih dahulu kemudian kita pelajari bagaimana cara operasi data di python .Semoga dengan memulai langkah ini Nyankoders bisa mulai mempelajari python lebih dalam lagi hingga berkontribusi membuat pustaka – pustaka di python. Amiin.

Yuk kita langsung aja pelajari topik kita kali ini. Cekidot gan...

Cara Membuat Var dan Mengisikan Data ke Var di Python

Cara membuat variabel di python gimana yah ? Apakah sama seperti di bahasa pemrograman lainnya ? Jawabannya tidak selalu sama. Di python setiap variabel dideklarasikan langsung tanpa disertai identifier tipe data. Kemudian kita harus selalu memberikan nilai awal untuk setiap variabel yang kita buat. Nilai awal tersebut menentukan tipe variabel dari variabel yang kita buat. Misal jika kita ingin membuat sebuah variabel bertipe integer dengan nilai awal 10. Ketika membuat variabel tersebut bukan dengan cara seperti ini :

note : sebelumnya aktifkan python command line terlebih dahulu ya. di Terminal nya.

```
>>> int variabel_angka = 10
File "<stdin>", line 1
    int variabel_angka = 10
                        ^
SyntaxError: invalid syntax
```

Melainkan dengan cara berikut ini. Kita tidak perlu menyertakan identifier int seperti screenshot diatas.

```
>>> variabel_angka = 10
>>> variabel_angka
10
```

Nah bagaimana cukup mudahkan membuat variabel di python ? Eits, tapi tunggu dulu masih ada pantangan lainnya dalam hal hanya sekedar membuat variabel

di python. Berikut adalah pantangan yang ada di python ketika membuat sebuah variabel :

1. Menggunakan reserved keyword yang ada di Python

```
>>> global = 10
      File "<stdin>", line 1
        global = 10
            ^
      SyntaxError: invalid syntax
>>>
```

Global adalah salah satu keyword yang sudah dipakai oleh python sendiri. (Untuk mengetahui apa fungsi keyword global, Nyankoders bisa lihat dokumentasinya langsung menggunakan perintah **help('global')**).

2. Diawali Angka

```
>>> 123Bejo = "Ridwan"
      File "<stdin>", line 1
        123Bejo = "Ridwan"
            ^
      SyntaxError: invalid syntax
>>>
```

3. Mengandung Operator-Operator yang Ada di Python

```
>>> be+jo = 1
      File "<stdin>", line 1
      SyntaxError: can't assign to operator
>>> bejo* = 1
      File "<stdin>", line 1
      bejo* = 1
      ^
      SyntaxError: invalid syntax
>>> /bejo = 1
      File "<stdin>", line 1
      /bejo = 1
      ^
      SyntaxError: invalid syntax
>>>
```

Bagaimana cukup menarik ? Untuk memulai bahasan selanjutnya jangan lupakan pantangan di bagian 1 ini yah.

Tipe Data di Python

Di python sendiri terdapat beberapa tipe data dasar seperti berikut : integer, float, hexadecimal, decimal, boolean. Kemudian ada tipe data lanjut seperti bilangan kompleks, string, long, dan date. Tipe data lainnya adalah tipe data collection misalnya : list, tuple, dictionary, stack, dan queue.

Untuk pembahasan kali ini saya akan bahas hanya beberapa tipe data yaitu tipe data integer, float, string dan boolean.

note : untuk membuat sebuah komentar di python. baris komentar diawali tanda '#'

Sebelum memulai ujicoba tipe data di python, terlebih dahulu kita buat sebuah file berekstensi **.py** dengan nama **tipedata.py**

Kemudian coba ketik kode berikut :

Program: typedata.py

```
1 # mengisikan nilai integer ke dalam variabel di python
2 variabel_isi_angka_integer = 10
3 print variabel_isi_angka_integer
4
5 # mengisikan float ke dalam variabel di python
6 variabel_isi_angka_float = 3.14
7 print variabel_isi_angka_float
8
9 # mengisikan string ke dalam variabel di python
10 variabel_isi_string = "Halo Nyankod Mania...."
11 print variabel_isi_string
12
13 # mengisikan sebuah kata ke dalam variabel di python
14 variabel_isi_kata = "Python"
```

```
15 | print variabel_isi_kata
16 |
17 | # mengisikan nilai boolean ke dalam variabel di python
18 | variabel_isi_boolean = True
19 | print variabel_isi_boolean
```

Simpan misalnya di direktori Documents yang berada di home.

Kemudian kita jalankan script tersebut dengan perintah : `python typedata.py` .
Maka akan muncul tampilan seperti berikut :

```
root@ridwan-laptop:/home/ridwan/Documents# python typedata.py
10
3.14
Halo Nyankod Mania...
Python
True
root@ridwan-laptop:/home/ridwan/Documents#
```

Untuk penggunaan dasar python sudah mendukung integer, float, string, dan Boolean.

Operator-Operator di Python

Operator – operator di python mencakup operator untuk operasi numerik, boolean, perbandingan, string,, bilangan bit, dan objek. Untuk memahami hal dasar kita lihat dulu operator yang digunakan untuk operasi numerik. Operator untuk operasi boolean, perbandingan, string, bilangan bit, dan objek akan kita bahas di edisi – edisi

berikutnya. Karena pembahasannya harus cukup jelas Nyankoders. Ok, kita lihat ada apa sajakah operator untuk operasi numerik di python.

Operator numerik di python :

1. **Pertambahan**, operator pertambahan menggunakan tanda ' + '. Misal lihat kode dibawah ini.

```
>>> x = 5
>>> y = 4
>>> x + y
9
>>>
```

Bilangan yang dioperasikan boleh integer atau float.

2. **Pengurangan**, operator pengurangan menggunakan tanda ' - '. Misal lihat kode dibawah ini.

```
>>> x = 10
>>> y = 5
>>> x - y
5
>>>
```

Bilangan yang dioperasikan boleh integer atau float.

3. **Perkalian**, operator perkalian menggunakan tanda ' * '. Misal lihat kode dibawah ini.

```
>>> x = 2
>>> z = 10
>>> x * z
20
>>>
```

Bilangan yang dioperasikan boleh integer atau float.

4. **Pembagian**, operator pembagian menggunakan tanda ' / '. Misal lihat kode dibawah ini.

```
>>> p = 10
>>> t = 5
>>> p / t
2
>>>
```

5. **Operasi Floor**, operator floor menggunakan tanda ' // '. Operasi floor melakukan pembagian dan memotong bilangan dibelakang koma dari hasil dua pembagian bilangan. Jelasnya coba lihat contoh dibawah ini.

```
>>> x = 9.8
>>> t = 2
>>> x / t
4.9000000000000004
>>> x // t
4.0
>>>
```

Bisa terlihat jelas diatas kalau `x // t` memotong angka di belakang koma menjadi nol. Bilangan yang dioperasikan boleh integer atau float.

6. **Perpangkatan**, operator pembagian menggunakan tanda `**`. Misal lihat kode dibawah ini.

```
>>> x = 2
>>> y = 3
>>> x ** y
8
>>>
```

Nah bagaimana perkenalan dengan operatornya? walaupun cuma membahas operator numerik, semoga Nyankoders bisa memulai mengoperasikan variabel – variabel di python. Minimal bisa melatihnya dengan mulai mengimplementasikan

rumus – rumus matematika atau fisika dan mulai mentranslasikannya ke dalam kode – kode python. Heheheh....

Sayang sekali pembahasan ini tidak semuanya terbahas operator- operator masih banyak yang belum kenal. Tipe data banyak yang belum kenal juga. Tapi hal ini sengaja dilakukan karena tipe – tipe data dan operator tersebut akan diperkenalkan di edisi – edisi selanjutnya bersamaan dengan topik – topik pemrograman lainnya. Misalnya operator perbandingan akan dibahas bersama pemilihan kondisi. Operator string akan dibahas di bagian string. Dan masih banyak lagi bahasan – bahasan selanjutnya yang beririsan dengan tipe data dan operator.

Sebelum saya tutup, saya ingin menyampaikan teknologi – teknologi yang dibangun oleh python. Sekedar pengetahuan aja dulu yah, misal teknologi yang ingin saya kenalkan sekarang adalah teknologi web framework Django. Apa itu web framework ? Web framework adalah sebuah kumpulan pustaka dan peralatan yang digunakan programmer untuk membuat sebuah solusi tanpa harus mengulangi kode – kode yang repetitif dibuat selama masa pengembangan web tersebut. Tentu bukan hanya PHP yang mempunyai Codeigniter atau Java Server Pages dengan Jakarta Strutsnya, Python juga mempunyai web framework yang terkenal salah satunya adalah Django. Django sendiri dibuat oleh Adrian Holovaty dan John Kaplan Moss. Mereka berdua adalah seorang wartawan di sebuah koran di Amerika Serikat. Lebih lengkapnya Nyankoders bisa check in di <http://www.djangoproject.com> untuk melihat benda apakah Django itu.

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.

Thanks Nyankoders, sampai jumpa di edisi berikutnya.

Referensi :

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

Latihan

Sebagai latihan untuk Nyankoders. Coba buat program yang memperlihatkan perhitungan luas dan keliling persegi panjang, segitiga, lingkaran dan persegi. Buat dalam sebuah script python (filenya berekstensi .py). Kemudian kirim ke ridwanbejo@gmail.com dengan judul Nyankod_Python_<< Edisi Nyankod >>_Instansi_Asal_Nama.Nanti saya berikan feedback tentang latihan yang Nyankoders buat. Ditunggu yah, jangan lupa kirim.

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Pas coding dengan penuh penghayatan yang dalam, tiba-tiba ibu kamu nyuruh kamu ke pasar buat beli bawang... -__-



[Ruby]



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



METHOD | Definisi Metode di Ruby

Tiga Minggu....Tiga Minggu kita tak bersua kawan, kangen rasanya untuk bawel lagi dan nulis lagi hihii....

Edisi ke 5 adalah edisi yang paling berat buat GUWEE selama ini, banyak halangan dan ringtangan.. yah salah satunya sama seperti ilustrasi buatan Kung Kresna di edisi 4 kemarin bahkan saya di caci maki, di siksa, di kebiri...eh maaf Naudzubillah kl itu ogeh...Hahahaha

*Oke nyankoders, di edisi ke - 5 ini kita berada di website nyan kods yang baru, udah beli domain nih sekarang..(*meski hasil patungan) NAMUN INI SEMUA UNTUK BERBAGI MENCERDASKAN BANGSA DAN BERJUANG BELA BANGSA DENGAN ILMU PENGETAHUAN...dan uang juga (^o^)⁹..*

*Edisi 5 ya..hemm baiklah sesuai janji saya di edisi kemarin, melanjutkan tingkat ke level 5...mengenai METHOD...METHOD....METHOD (*3 kali lebih baik..hheu)..*

*Apakah itu METHOD?? Atau bahasa serapannya dari EYD adalah METODE... (*asalJeplak) hahah udahlah ga penting, pkoqnya METHOD no Offense.*

Sebelum lanjut, seperti biasa nih kita revies dulu hasil latihan di level 4 kemarin, yaitu HASHES. Apa aja sih yang udah dipelajari, lihat rangkumannya nih:

1. Kamu sudah Mengenal saudaranya si Array, yaitu HASHES.
2. Kamu sudah tahu gimana sih cara menggunakan HASHES.

3. Kamu udah Berlatih dengan serius dari berbagai contoh kasus yang muncul di Hashes, ga semuanya sih namun cukup lah untuk kasus sehari-hari. Seperti menukar posisi, menggabungkan Hashes, menghapus, Atau mengubahnya menjadi Array.

Nah lho, inget ga...cuman tiga minggu masa lupa...hihihi kalau lupa ya baca lagi aja dah di web nyangkods ... *sst kres isiin bagian ini gatau domainnya wawkakak

Then let's Check This Out.... Ruby Level-5... GOOO

Upgrade to level-5

Alangkah indahnya, seperti biasa... Persiapkan dulu sesajen Oke:

1. Buka Folder RubyDojo.
2. Buka editor teks kesayangan kamu.
3. Buka Ruby editor interaktif (irb) di terminal | cmd.

Di level-level sebelumnya, kita berlatih dengan hal yang berdiri secara tunggal dan eksekusinya satu-satu per baris, ketik kode..enter..ketik kode..enter. BOSEENNN.... ADA GA SIH CARA PRAKTIS GITU BIAR GA USAH EKTIK TERUS ENTER KETIK ENTER. YANG LANGSUNG NGETIK BANYAK TERUS EKSEKUSI.. ... langsung turun Bidadari Axe.... ^ADA JURAGAN^

teknik tersebut dikenal dengan naman "Method" ...

Oke kita bahas,, bagi kamu yang sudah belajar bahasa pemograman DEWA seperti C,C++, pascal dan sebagainya... Method dikenal dengan nama Prosedur (Procedure) dan Fungsi (Function). Yang dimana method tersebut ada yang dapat mengembalikan nilai dan yang hanya menampilkan nilai.

Kalau di ingat lagi, di Bahasa pemograman DEWA.. Prosedur adalah method yang tidak mengembalikan nilai, dan fungsi adalah method yang mengembalikan nilai.

Bingung ya??? kalo Bingung SELAMAT berarti kamu berfikir untuk memahaminya..hihihi

Lansung aja ke praktek ya...ini contohnya di irb

Program 1 : Pandangan pertama dengan Method

```
irb(main):001:0> def halloCemua
irb(main):002:1> puts "Ini saya pake Method di Ruby"
irb(main):003:1> puts "Ini contoh method yang tidak \n
mengembalikan Nilai"
irb(main):004:1> end
=> nil
irb(main):005:0> halloCemua
Ini saya pake Method di Ruby
Ini contoh method yang tidak
mengembalikan Nilai
=> nil
```

Penjelasannya seperti ini :

Method di ruby susunannya adalah

```
def namaMethod
  #isiMethod
End
```

Nah itu rangka utamanya,, def merupakan kode untuk definisi suatu method dalam arti lain def merupakan kode yang memberitahukan ke interpreter Ruby bahwa kita sedang mendefinisikan sebuah method, dan diberikan nama untuk method tersebut misal tadi kita memberi nama helloCemua.

Kemudian perlu diingat, dalam memberikan nama method jangan diawali dengan huruf besar / Kapital, karena Huruf Kapital di awal itu dikhususkan untuk mendefinisikan suatu Konstansta Saja. OK (^_^)9

Selanjutnya, ketika di enter maka baris tersebut masuk ke kategori isi method, yaitu dimana perintah perintah yang akan kita butuhkan di masukkan, disini misal kita menampilkan tulisan ke layar dengan perintah puts "Ini saya pake Method di Ruby".

PERLU DIINGAT, "ketika memberikan baris perintah baru dalam hal ini isi method maka perlu menjorok ke dalam sebanyak 2 spasi. Kenapa?? 2 spasi merupakan aturan yang sering dipergunakan di ruby, selain baris program menjadi rapih, juga ini ketentuan internasional sejak jaman Majapahit dahulu *asalJeplakLagi (%_%)O "

Dan terakhir ketika kita telah selesai mendefinisikan dan mengisi method, maka tutup method di baris terakhir dengan tanda end . Maka dengan demikian Ruby akan memberikan balasan nil yang artinya "ROGER THAT" ke kita ... :D

baiklah, selanjutnya bagaimana kalau kita ingin membuat method yang menerima masukan dari luar, misal ganti nama atau membuat method pendeteksi rasa.

Buka kembali terminal nya, kita definisikan method baru dengan nama gantiNama.

Program 2 : Method yang Tidak mengembalikan nilai

```

irb(main):006:0> def gantiNama(nama = "Bejo")
irb(main):007:1>   puts "Hallow Mas #{nama}!"
irb(main):008:1>   puts "apa Kabare??"
irb(main):009:1> end
=> nil
irb(main):010:0> gantiNama ("Kresna")
  Hallow Mas Kresna!
  apa Kabare??
=> nil

```

Mau tau penjelasannya??? Oke nih pendefinisian method hampir sama seperti contoh pertama, namun disini kita menambahkan parameter inputan ketika mendefinisikan method tersebut, disini parameter tersebut adalah nama. Maksud dari nama yang diberikan isi "Bejo" adalah sebagai isian default, yang biasanya nil diganti dengan Bejo sebagai handle ketika inputan untuk parameter tidak diberikan.

Parameter di method bisa lebih dari satu, bahkan bisa bertambah dengan array. Misal parameter penerimanya menjadi tiga seperti ini.

```

irb(main):011:0>def gantiNama(nama ="bejo", alamat =
"kampung", umur = 21)
irb(main):012:1> puts "nama = #{nama}, \n alamat = #{alamat},
\n umur = #{umur}"
irb(main):013:1>end
irb(main):014:0> gantiNama("Kresna", "Jekardah", 22)
  nama = Kresna,
  alamat = Jekardah,
  umur = 21
=>nil

```

Kemudian, di baris kedua...ada #{nama} ... apakah tanda ini??? Ini merupakan kode dalam ruby ketika kita akan mengubah suatu parameter / objek ke bentuk string di dalam kalimat string *pusing ya.

Misal disini parameter nama merupakan objek, kemudian akan di cetak ek layar dalam ebntuk string, maka di dalam string puts diletakan kode `#{parameter}` di dalamnya di isi dengan parameter yang akan di string kan. Maka pada akhirnya isi dari parameter tersebut akan dicetak menjadi string.

Terlihat juga contoh tadi merupakan method yang tidak mengembalikan nilai balikan, hanya mengeksekusi dan mencetak saja tanpa bisa di olah kembali hasil dari eksekusinya.

Kalau diibaratkan ke makanan, yaitu makanan siap saji,,, tinggal Mamanm saja.

Selanjutnya, mari kita mencoba untuk membuat method yang mengembalikan nilai... Coba caontoh berikut ini:

Program 3 : Method yang mengembalikan nilai

```
irb(main):015:0> def angka(angka = 0)
irb(main):016:1>   puts "perpangkatan dari #{angka}"
irb(main):017:1>   $lempar = angka **2
irb(main):018:1>   return $lempar
irb(main):019:1> end
=> nil
irb(main):020:0> angka(4)
perpangkatan dari 4
=> 16
```

Nah lho, apa yang beda dengan contoh sebelumnya??? perhatikan baik baik...

Sudah ketemu??? Baiklah kita bahas secara urut oke..

Seperti biasa, method di definisikan disertai dengan parameter untuk input dari luar, disini parameternya berupa FixNum atau integer.

Kemudian di baris kedua ada puts menampilkan kalimat dan nilai dari parameter angka.

Di baris ke-3, ada \$lempar ... maksud dari \$ di depan objek/variabel lempar adalah mendefinisikan variable tersebut sebagai variable global. Artinya variable lempar dapat berlaku di semua perintah yang dieksekusi dalam irb sekarang.

Variabel tersebut diisi dengan parameter angka yang di pangkatkan 2.

kemudian di baris ke -4, ada return \$lempar artinya method ini mengembalikan nilai dari variabel \$lempar ke luar method.

baiklah, untuk aplikatif nya kita coba di latihan nanti...sekarang mah pahami dulu dalam---dalaaamm....

istirahat dulu ahh =====

Selanjutnya, bisa ga sih satu parameter menerima lebih dari satu inputan / menangkap lebih dari 1 inputan????

Tentu bisa, banyak hal di dunia ini yang belum kita ketahui...termasuk jenis parameter ini.... hehehe

Program 4: method dengan parameter dinamis.

```
irb(main):021:0> def maruk(par1, *par2)
irb(main):022:1>   puts "kl biasa #{par1},\n Nah ini
```

```
selebihnya #{par2.join(', ')}"  
irb(main):023:1> end  
=> nil  
irb(main):024:0> maruk ("Siji","Loro")  
kl biasa Siji,  
Nah ini selebihnya Loro  
=>nil  
irb(main):025:0> maruk("satu","dua","tiga","empat",5,6,7)  
kl biasa satu,  
Nah ini selebihnya dua, tiga, empat, 5, 6, 7  
=> nil
```

Penjelasan-----

perhatikan, bagian saat mendefinisikan method maruk. Parameter pertama merupakan parameter yang sering kita gunakan... namun perhatikan, parameter kedua ada yang aneh..kenapa awalnya didahului dengan asterik atau tanda bintang???

dengan tanda asterik di depan parameter, maka inputan yang diterima oleh parameter ini diubah ke dalam bentuk array .

Dengan tanda asterik itu, maka parameter seolah olah bisa menjadi kantong ajaib doraemon bisa masuk apa ajah...

selanjutnya ke baris ke 2, disana ada perintah menampilkan ke layar isi parameter pertama dan kedua, untuk yang kedua kode menampilkan isi parameter sedikit berbeda yaitu dibumbui dengan join diikuti dengan tanda kurung dan format untk menggabungkan setiap inuptan yang ditangkap oleh parameter tersebut. Ini merupakan cara untuk menampilkan array dari parameter yang diawali dengan asterik.

Fyuh, sepertinya untuk method awal cukup seperti ini saja ya... TANYA LAGI KENAPA???

yahh...sebenarnya akna terasa method nanti di class, namun kalau dijabarkan sekarang ga akan cukup... hihihhi *alasan <(_*_)>

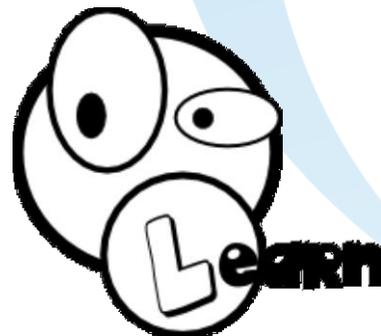
Sebelum di tutup IRB nya, Salin semua hasil kerja kamu di irb tersebut ke dalam file edisi5.txt

Salinan: edisi5.txt

```
1 | # ini hasil latihan edisi 5 tentang METHOD
2 |
3 | #SALIN HASIL KERJA DISINI KEMUDIAN SIMPAN (^_^)
4 |
```

Referensi :

Programming Ruby, 2nd Edition | pragmatic Programmer's Guide
<http://ruby-lang.org/>



RANGKUMAN :

Sekarang masih PDKT dengan method, kamu akan mengenal jauh lebih dalam ketika kenal dengan orang tuanya dan saudara-saudaranya...maksudnya nanti akan ada class dan tipe-tipe method...begitu... OK

Tau bagaimana mendefinisikan suatu method, meski sedikit namun ini akan sering digunakan.

Method sebenarnya banyak yang sudah di definisikan secara default oleh Ruby, namun kita belajar untuk membuat method sendiri disini..ya berhubung Ruby OOP sih jadi gitu deh..

Baiklah tiba saatnya ke akhir acara, apa aja yang sudah kita pelajari di edisi sekarang..check this out:

1. Kamu bisa mengenal dan mendefinisikan Method dengan sederhana
2. kamu atau aturan main di method dan menulis baris kode di Ruby.
3. Kamu bisa mendefinisikan method yang dapat menerima input, yaitud engan adanya parameter.
4. Kamu bisa membuat parameter yang dinamis, atau dengan kata lain parameter yang berbentuk array.

Well, that's enough for now..

Di bawah ini ada beberap latihan yang bisa kamu cobam yah kalau kamu mau itu juga...tapi inget lho

=====practice makes perfect ++++++

Latihan

Silahkan coba latihan berikut ini :

1. Buat method yang mencetak nama lengkap kalian ke bentuk uppercase.
2. Buat method yang menampilkan ke layar akar dari nilai inputan ke parameter. *asumsi Inputan adalah integer dan genap.
3. Coba tuliskan dan pahami tipe tipe variabel yang ada di ruby dan bagaimana cara penulisannya juga penggunaanya.

Ah cukup deh 3 juga..hihi wong masih pengenalan untuk method koqs...

Salam nyankods... coding is Pulen Brooo hihihi.... *jadiLaper #BANG BAKSO
BANG.

Salam akhir saya harap tulisan ini dapat bermanfaat bagi kamu dan lebih tertarik lagi untuk PDKT dengan Ruby, mohon maaf apabila ada kesalahan kata atau kurang berkenan.

Apabila ada pertanyaan dan sebagainya bisa menghubungi saya di kontak : <http://about.me/MuhammadSinggihZA>
Salam, hirokakaoshi
| Nyankodist Ruby.

EDISI SELANJUTNYA :: CLASS dan Macam macam Method

[JavaScript]



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



Koq diulang-ulang sih? Koq diulang-ulang sih?~

*Tek kotek kotek go Jing, anak ayam turun sepuluh
Tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal sembilan
Tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal delapan
Tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal tujuh*

.
.

Kebayang ga kamu disetrap gara-gara ga ngerjain peer (ceritanya jaman esde), terus dihukum suruh nulis lirik lagu kayak di atas sebanyak hitungan awal turunnya anak ayam dan guru kamu bilang kalo anak ayam yang turun jumlahnya sepuluh, atau seribu, atau sejutaaaaa? Atau guru kamu suruh kamu nulis "Saya janji tidak akan kencing sembarangan lagi" sebanyak sepuluh baris, atau seribu baris, atau sejutaaaa? (Ghila kali lu yha.. #alaKasinoWarkopDKI) Nah, di edisi JavaScript ini kamu bakal dapet solusi jitu kalo kasus semacam ini suatu waktu menimpa kamu (terkecuali kamu disuruh nulisnya pake tulisan tangan di dalam buku tulis, ane bilang, ISDL kali yaa..). Wkwkwk.. Nyambung kagak?

Yah, itu intermezzo, meskipun sedikit jayus. Bicara pemrograman, seringkali kita menemui kasus yang serupa, dimana kita mesti menuliskan baris program untuk dapat dikerjakan lebih dari sekali. Contoh sederhana misalnya kita mesti mencetak suatu data ke dalam sebuah tabel, seperti ini:

No	NIM	NAMA
1	0808538	Toni Haryanto
2	0807607	Rini Martiani
3	0808537	Ruly Anggriawan
4	0808539	Yuni Afriyani
5	0808540	Azmi Fatharani A.

Untuk menampilkan data semacam di atas, kita tidak mesti menulis baris program untuk mencetak data mulai dari baris pertama sampai baris akhir. Kita hanya perlu memanggil data dan kemudian mencetak data ke tiap baris tabel sebanyak data yang akan dicetak. Karena contoh di atas memerlukan data sedangkan kita tidak akan beranjak dahulu untuk membahas pengambilan data, maka kita akan membuat contoh yang lebih sederhana lagi, yakni lirik lagu seperti intermezzo di atas.

Oh iya, jadi temanya di edisi ini, adalah tentang **pengulangan (loop)**. Di edisi keempat, kita sudah membahas tentang pemilihan. Saya dahulukan pembahasan tentang pemilihan, karena pemilihan merupakan konsep dasar yang menggunakan suatu **kondisi** sebagai penentu keputusan dijalankan atau tidaknya suatu baris program. Nah, di dalam pengulangan, juga ada suatu pengecekan kondisi yang menentukan seberapa banyak atau sampai kapan pengulangan dilakukan.

Kita akan membagi pembahasan tentang pengulangan ini ke dalam dua modul, dengan asumsi pembaca awam pun dapat belajar dengan santai dan mengerti sampai tuntas. Di JavaScript ada dua jenis pengulangan:

for – pengulangan baris program dengan jumlah yang telah ditentukan

while – pengulangan baris program selama suatu kondisi bernilai benar

Pengulangan dengan 'for'

Pengulangan dengan **for** kita gunakan apabila kita sudah tahu berapa kali kita akan melakukan pengulangan. Misalnya, kalo kita coba terapin kasus lirik lagu 'tek kotek' di atas, kita sudah dapat instruksi untuk menyanyikan lagu tersebut mulai dari angka sepuluh, berarti kita akan melakukan pengulangan sepuluh kali. Nah, berarti kita sudah tahu kan berapa kali kita akan melakukan pengulangan.

Sekarang kita akan coba mencetak lirik lagu tersebut di *browser*. Tapi sebelumnya kita mesti tahu *dong* sintaks penulisan for di JavaScript. Begini formatnya:

```
for (var = nilaiawal; var <= nilaiakhir; var = var + tambahan)
{
    Baris kode yang akan diulang
}
```

Sedikit penjelasan, sintaks for diikuti kurung yang berisi tiga pernyataan yang masing-masing dipisahkan oleh titik koma. Pernyataan pertama adalah deklarasi sebuah variabel yang akan digunakan untuk menghitung pengulangan. Variabel tersebut diisi oleh nilai awal pengulangan. Pernyataan kedua adalah kondisi variabel tersebut yang menandakan sampai kapan pengulangan akan tetap dijalankan. Dan pernyataan ketiga digunakan untuk menaikkan nilai variabel. Dan terakhir adalah baris kode yang akan dijalankan berulang, disimpan di dalam tanda kurung kurawal. Supaya lebih jelas, kita coba terapin ke kasus lirik lagu di atas.

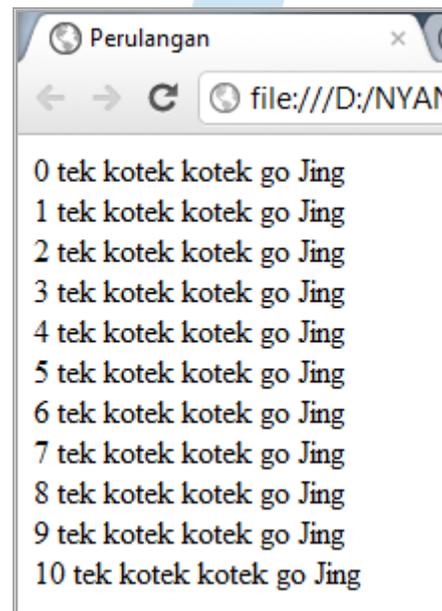
Kita akan mengulang mencetak lirik lagu sebanyak sepuluh kali. Kita asumsikan nilai awal adalah 0 dan nilai akhir 10 dan variabel dinaikkan sebanyak satu. Maka sintaks penulisan programnya seperti berikut:

Program: pengulangan_1.html

```
1 <html>
2 <head>
```

```
3 <title>Perulangan</title>
4 <script type="text/javascript">
5   for (var i = 0; i <= 10; i = i + 1)
6   {
7     document.write(i + " tek kotek kotek go Jing <br />");
8   }
9 </script>
10 </head>
11 </html>
```

Kalo kita jalankan program di atas, maka akan tampil seperti ini:



Lirik lagu kita akan dicetak sepuluh kali. Tapi hey, bukan sepuluh kali, tapi sebelas kali, karena kita mulai mengitung dari 0 dan berakhir di 10. Solusinya adalah

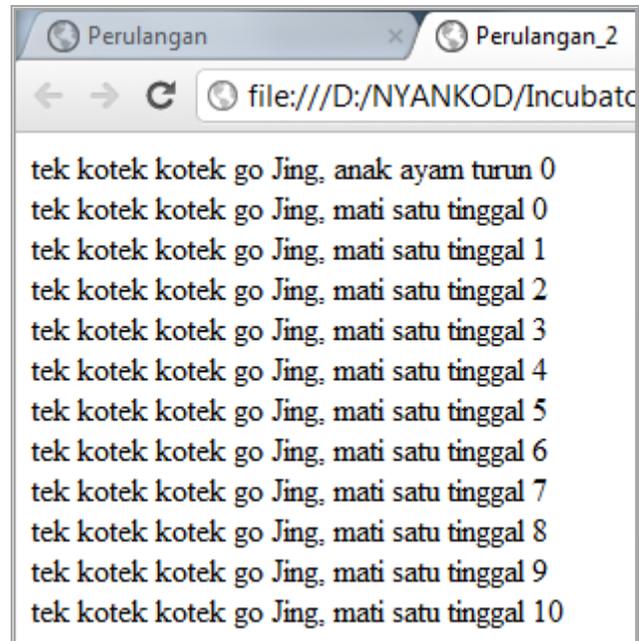
dengan memulai menghitung dari 1, atau mengganti operator perbandingan di dalam kondisi dari `i <= 10`; menjadi `i < 10`; sehingga angka 10 tidak adak dicetak karena ketika i bernilai 10, kondisi sudah bernilai false. Tapi sebenarnya program di atas sudah benar karena kita memerlukan pencetakan sampai 10, bukan sebanyak 10.

Sekarang kita sempurkanakan sedikit programnya, supaya lirik lagunya menghitung sesuai dengan lirik aslinya. Maka kita akan menambahkan frase "anak ayam turun .." dan "mati satu tinggal ..".

Program: pengulangan_2.html

```
1 <html>
2 <head>
3   <title>Perulangan_2</title>
4   <script type="text/javascript">
5     var i = 0;
6     document.write("tek kotek kotek go Jing, anak ayam turun" + i +
7     "<br />");
8
9     for (i; i <= 10; i = i + 1)
10    {
11      document.write("tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal" + i +
12      "<br />");
13    }
14  </script>
15 </head>
16 </html>
```

Maka hasilnya akan jadi seperti ini:



Oh tidak, masih belum sesuai harapan. Mestinya hitungannya mundur, bukan maju! Oke, berarti kita harus memperbaiki nilai awal dan nilai akhirnya supaya sesuai dengan standar baku lagu tek kotek..

Program: pengulangan_3.html

```
1 <html>
2 <head>
3     <title>Perulangan_3</title>
4 <script type="text/javascript">
5     var i = 10;
6     document.write("tek kotek kotek go Jing, anak ayam turun" + i +
```

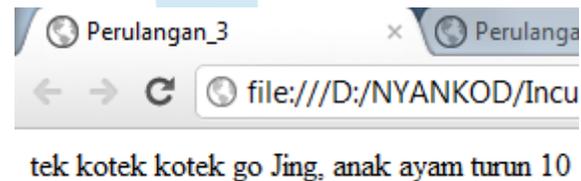
```

7   "<br />");
8
9   for (i; i <= 0; i = i + 1)
10  {
11    document.write("tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal" + i +
12    "<br />");
13  }
14  </script>
15  </head>
16  </html>

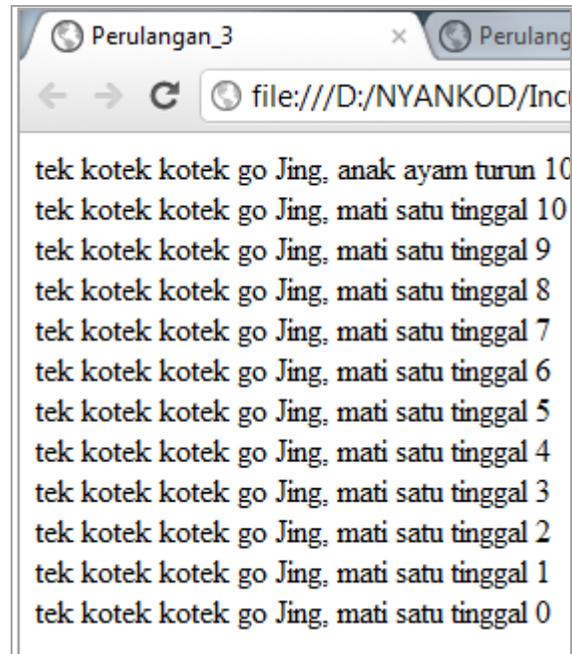
```

Di program ketiga kita, kita mengubah baris ke lima agar nilai awal *i* menjadi 10, dan pernyataan *for* kedua di baris 9 kita mengubah nilai kondisi menjadi 0, yang asalnya *i <= 10;* menjadi *i <= 0;*.

Tapi ternyata ini saja tidak cukup. Kalo kamu coba program di atas, program hanya mencetak satu baris saja,



Ini karena kita tidak mengurangi nilai awal. Seharusnya kalo nilai awal lebih besar dari nilai akhir, kita harus menghitung mundur. Maka kamu hanya perlu mengubah sedikit baris program di atas supaya program menghitung mundur. Ganti baris ke 9 pada pernyataan *for* kedua dari *i <= 0;* menjadi *i >= 0;*, dan pernyataan ketiga dari *i = i + 1* menjadi *i = i - 1*. Maka hasilnya manjadi:



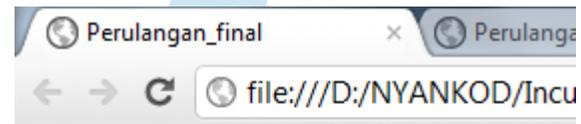
Eng ing eeeng.. Ups, masih ada yang salah rupanya.. -_-a
Pencetakan lirik baris kedua seharusnya “.mati satu tinggal 9”. Yah, tinggal diedit aja deh dikitan.

Program: pengulangan_final.html

```
1 <html>
2 <head>
3   <title>Perulangan_final</title>
4   <script type="text/javascript">
5     var i = 10;
6     document.write("tek kotek kotek go Jing, anak ayam turun" + i +
```

```
7     "<br />");
8
9     for (i = 9; i >= 0; i = i - 1)
10    {
11        document.write("tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal" + i +
12        "<br />");
13    }
14 </script>
15 </head>
16 </html>
```

Dan inilah hasilnya. Bagian mana coba yang diperbaiki?? ;-P



tek kotek kotek go Jing, anak ayam turun 10
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 9
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 8
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 7
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 6
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 5
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 4
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 3
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 2
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 1
tek kotek kotek go Jing, mati satu tinggal 0

Latihan

Program kita sebenarnya belum sesuai harapan. Lirik lagunya mestinya tidak mengandung angka, tapi tulisan semua. So, tugas kamu sekarang, buat latihan, coba bikin program yang benar sesuai dengan lirik lagu aslinya, dan perhitungan yang dicetak tidak lagi menggunakan angka, tetapi tulisan. Hayoo, berani terima tantangan?? *Clue: gunakan konsep pemilihan.* ;D

Selamat Berkoding Ria!! ;D

Referensi:

- w3schools.com

6 Kejadian Paling Nyebelin yang Mungkin Terjadi Saat Coding

Lagi seru-serunya coding, tiba-tiba pacar kamu nelpn dan marah-marah.



[Perl]



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



Belajar Alay (Baca:Array) Chapter 1

Alay adalah sebuah fase kehidupan untuk pencarian jati diri. Alay menjadikan seorang yang tengah dirundung kegalauan dapat menampilkan eksistensinya yang sebenarnya. Alay adalah suatu hal yang sangat berharga dan menjadikan seorang hamba dapat dicintai oleh Tuhannya. (Mengarang bebas)

Sudahkah anda alay hari ini??

Saya alay dua!!! Anda??

Begitulah salah satu bunyi salah satu iklan minuman kesehatan yang sangat terkenal. Ada juga iklan sepeda motor yang berbunyi:

Alay, semakin di depan!!

Bahkan belakangan ini Bondan Prakoso & Fade 2 Black mengeluarkan sebuah single terbaru tentang alay yang berjudul "Tak Teralaykan".

Tidak ketinggalan, melihat trend saat ini, setelah membaca nyankodMagz edisi ke-5 ini, motivator terkenal di Indonesia Mario Teguh, mengganti salam super menjadi salam alay.

Itulah fakta-fakta (ngarang) yang menunjukkan bahwa betapa pentingnya per-alay-an. Bagaimana? Sudah siapkah Anda untuk menghadapi kealayan yang akan terjadi??

Ini jadi ngomongin apaan sih?? Kok jadi nggak jelas gini?? Mohon maaf hadirin, jadi ngecaprak gini ngomongnya. Mungkin ini dikarenakan kadar galau yang terlalu tinggi.

Oke, mulai serius...

Jadi gini, seperti janji saya di edisi sebelumnya, di edisi kali ini kita akan coba bahas tentang Array (bukan alay). Makhluk apakah yang disebut Array? Dan bagaimana kesehariannya di dunia Perl? Baik, pelan-pelan akan saya jelaskan. Namun sebelum itu, ada satu pertanyaan dari saya, "Sudahkah Anda alay hari ini??" (Hadeeuuh ngaco lagi....)

Maksud saya, sebelum mulai ke pembahasan, mari kita review sedikit pembahasan sebelumnya.

1. Perbandingan String
2. Auto Konvert String-Numerik
3. STDIN

Masih inget?? Harus dong.... Masa belajar hal baru tapi yang lama malah dilupain. Nggak keren dong. Buat yng udah mulai lupa, mendingan coba baca-baca lagi edisi sebelumnya. Biar nambah ilmu tapi nggak ngurangin ilmu yang udah ada sebelumnya. Nah itu baru keren.

Untuk edisi ini kita akan mulai mencoba membahas tentang Array. Namun karena pembahasan tentang Array ini agak penjang, jadi materi pembahasannya akan saya bagi menjadi beberapa bagian yang akan disambung ke pertemuan selanjutnya. Untuk edisi kali ini, kita akan membahas terlebih dahulu tentang List. Ya, kita harus tahu tentang list terlebih dahulu sebelum mengenal array.

List

Sebenarnya di edisi-edisi sebelumnya kita udah sering ketemu sama yang namanya list, cuma mungkin belum kita bahas aja.

Misalkan Anda berbelanja ke sebuah minimarket, di situ Anda membeli sebuah pastagigi, celana, pedang, naga, pesawat terbang dan bakwan. Nah itulah yang disebut dengan list (list = daftar). Untuk lebih mudah dipahami nanti kita akan coba dengan contoh.

Dalam Perl, list merupakan daftar urutan dari satu atau beberapa skalar, ya baik itu numerik ataupun string, dan terkdang gabungan dari keduanya.

Penulisan list dalam Perl adalah dengan mengapitnya dengan tanda kurung (). Sebuah list bisa saja tidak memiliki elemen, atau disebut juga dengan list kosong. Penulisannya adalah sebagai berikut:

```
()
```

Bagaimanapun juga, sebenarnya kalo list kosong itu sangat nggak menarik (ngapain dibuat kalo kosong), tapi terlepas dari menarik atau nggak, hal itu memungkinkan saja untuk terjadi.

List yang bernilai satu elemen contohnya:

```
(45)  
("nyankoder")
```

Nah kalo kita pengen nulis list dengan banyak elemen, kita harus tulis dengan cara berikut:

```
("pastagigi", "celana", "pedang", "naga", "pesawat terbang", "bakwan")
```

Urutan elemen dimulai dari angka 0 (nol), jadi "pastagigi" merupakan elemen ke-0, "celana" merupakan elemen ke-1, begitulah selanjutnya sampai pada elemen ke-5 yaitu "bakwan".

Adapun yang memisahkan setiap elemen, seperti yang kita bisa lihat dari contoh di atas yaitu tanda koma (,).

Berarti kalau saya tulis kode berikut:

```
Print("Hello ", "world", "\n");
```

Yang menjadi elemen ke-0 adalah "Hello ", ke-1 adalah "world", dan yang ke-2 adalah "\n".

Nah, itu di atas tadi kan contoh list yang menggunakan string. List yang menggunakan numerik seperti contoh berikut:

Program: list_numerik.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : list_numerik.pl
3
4  Print(123, 456, 789);
```

Jalankan program tersebut!

```
$ perl list_numerik.pl
123456789
$
```

Lho, kok nggak ada pembatas antar angkanya?? Ya, emang, dalam Perl untuk pindah baris atau spasi kita yang menulis secara manual. Ya seperti \n tadi. Kita harus menuliskan "\n" di akhirnya untuk pindah baris.

List yang Lebih Rumit

Kalau tadi kita bermain-main dengan list yang hanya mengandung satu jenis skalar (string atau numerik), sekarang kita akan coba mulai untuk menggabungkan keduanya dan membuat list yang lebih rumit (sebenarnya sih nggak rumit-rumit amat, Cuma biar sub judulnya lebih keren aja).

Oh ya, sebelumnya, masih inget bedanya tanda kutip tunggal dan kutip ganda kan?? So, nggak perlu saya bahas lagi di sini, bagi yang lupa, silahkan baca-baca lagi edisi kedua nyankodMagz.

Untuk list yang lebih rumit (sebenarnya nggak rumit, cuma buat gaya-gayaan aja), silahkan praktekan kode berikut ini:

Program: list_rumit.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : list_rumit.pl
3
4  $bahasa = "Perl";
5
6  print
7      "Saya suka belajar pemrograman ",
8      $bahasa,
9      "di Nyankod sejak ",
10     2012,
11     "\n"
12 ;
```

Keluarannya gini:

```
$ perl list_rumit.pl  
Saya suka belajar Perl di Nyankod sejak 2012  
$
```

Gimana, rumit bukan?? Rumit dari Hongkong!!! Itu kan cuma nulis string, numerik dan variabel doang jou!! Ya emang!!!

Range

Namanya juga list, kadang-kadang kita kan butuh yang namanya urutan deret angka atau string yang tersusun secara otomatis, misalnya kita mau nulis angka dari 1 sampai 100 dengan menggunakan list. Pasti cape kan kalo kita harus nulis angka dari 1 sampe 100. Itu baru 100, gimana kalo 1.000, atau 10.000, 100.000, hahaha mungkin sterss kalau sampe nulis langsung. Untung aja, Perl berbaik hati menyediakan range.

Oke, langsung aja deh kita jadiin contoh. Mislanya kita pengen nulis angka dari 1 sampe 100. Nah berarti listnya gini:

```
(1 .. 100)
```

Sayangnya range ini Cuma bekerja buat integer aja. Jadi kalau kita tulis gini:

```
(1.4 .. 6.4)
```

Itu sama aja akan menghasilkan list (1, 2, 3, 4, 5, 6). Tapi nggak usah patah hati kemudian bunuh diri dengan memotong urat nadi atau gantung diri, karena range list pada Perl juga bisa berfungsi buat bilangan negatif. Jadi kita bisa aja nulis gini:

```
(-7 .. 20)
```

Artinya kita membuat deret mulai dari -7 sampai dengan 20. Keren bukan. Jadi nggak usah pake acara bunuh diri segala, OK ^_^

Dan, kerennya lagi Perl juga berbaik hati membuat range ini bisa dipake buat huruf. Misalnya:

```
('a' .. 'j')
```

Itu artinya kita membuat sebuah deret list abcdefghij.

Oh ya, perlu diingat nih, kita nggak bisa menuliskan range buat ngurutin deret dari yang lebih besar ke yang lebih kecil. Seperti:

```
(8 .. 1)  
(`m' .. `e')
```

Kedua list tadi pasti nggak ada keluarannya.

Terus, gimana dong supaya kita bisa nampilin list dari besar ke kecil?? Gini nih caranya:

```
reverse(9 .. 2)  
reverse(`z' .. `a')
```

Biar lebih jelas, coba cek yang satu ini:

Program: list_naik_turun.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : list_naik_turun.pl
3
4  print "Anka naik: ", (1 .. 6), "\n";
5  print "Angka turun: ", (6 .. 1), "\n";
6  print "Angka turun (pake reverse): ", reverse(1 .. 6), "\n";
7
8  print "Huruf naik: ", ('a' .. 'm'), "\n";
9  print "Huruf turun (pake reverse): ", reverse('n' .. 'z'), "\n";
10
11 print "List dari 3 ke z: ", (3 .. 'z'), "\n";
12 print "List dari z ke 3: ", ('z' .. 3), "\n";
```

Keluarannya gini:

```
$ perl list_naik_turun.pl
Anka naik: 123456
Angka turun:
Angka turun (pake reverse): 654321
Huruf naik: abcdefghijklm
Huruf turun (pake reverse): zyxwvutsrqpon
List dari 3 ke z:
List dari z ke 3: 0123
$
```

Tuh kan bener, kalo kita nulis list tanpa reverse pasti nggak bakalan keluar apa-apa. Jadi kalo pengen deret turun harus pake reverse. Oke coy....

Mengakses Nilai List

Dari tadi kita mencoba membuat list kemudian menampilkan semua elemennya. Nah sebenarnya kita juga bisa membuat list namun hanya menampilkan elemen tertentu saja. Misalnya

```
("pastagigi", "celana", "pedang", "naga", "pesawat terbang", "bakwan")[3]
```

Berarti yang bakal ditampilkan di layar nantinya hanyalah "naga" doang. Karena naga adalah elemen ke 3 pada list di atas (menghitung elemen dimulai dari 0). Nggak percaya, coba cek aja ini:

Program: list_akses.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : list_akses.pl
3
4  print (
5      "pastagigi", "celana" , "pedang", "naga")[3]
6  );
```

Keluarannya gini:

```
$ perl list_akses.pl
naga
$
```

Bahkan kita juga bisa menampilkan beberapa elemen sekaligus, dan itu nggak mesti urut. Misalnya kita mau nampilin elemen ke 2 dan ke 5. Itu sah-sah aja. Misalnya:

(19, 68, 47, 60, 53, 51, 58, 55, 47)[(4, 6)]

Berarti yang akan ditampilkan oleh list hanyalah elemen ke-4 dan ke-6 saja, yaitu 53 dan 58. Biar lebih jelas, cek ini gan....

Program: list_akses_banyak.pl

```
1  #!/usr/bin/perl
2  # nama program : list_akses_banyak.pl
3
4  print (
5      "pastagigi ", "celana " , "pedang " , "naga ")[1, 3]
6  );
```

Keluarannya gini:

```
$ perl list_akses_banyak.pl
celana naga
$
```

Gimana, mudah kan?

Oke, mungkin untuk edisi ke-5 ini sampe disini dulu. Di edis depan kita akan melanjutkan pembahasan alay kita. Intinya nggak usah ragu untuk beralay ria. Hahaha... Oke bro, tetap semangat untuk belajar pemrograman. Pemrograman itu emang nggak semudah belajar tidur siang, tapi juga kita nggak mesti membuatnya menjadi semakin stress seperti belajar menaiki naga hitam. Buatlah belajar pemrograman itu menjadi asyik. Oh ya, jangan lupa di akhir pembahasan ini, saya punya oleh-oleh yang bisa dicoba oleh Nyankoders sekalian...

Every time is learning....
@KresnaGaluh

Sumber:

Begining Perl Third Edition; James Lee; Apress

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

Oleh-oleh yang layak dicicipi...

Buatlah sebuah program yang berisi list nama-nama bulan dari Januari sampai Desember. Kemudian program hanya menampilkan satu nama bulan saja yang diinput oleh user. Misalnya pada program itu user memasukan angka 4, maka yang akan keluar adalah bulan ke-4 yaitu April.

Cara Berlangganan Nyankod Magz via Email

Bagi Anda yang ingin berlangganan buletin Nyankod Magz via email, caranya gampang, udah gitu gratis lagi bro....

Gini nih caranya:

1. Buka homepage kami di <http://nyankod.blogspot.com>.
2. Pada sidebar sebelah kanan ada kolom Berlangganan Nyankod Magz. Silahkan isi form email dengan alamat email Anda, kemudian klik tombol Submit.



The screenshot shows a portion of the Nyankod Magz website. At the top right, there is a blue banner with the text "learn coding here....". Below this, on the right side, is a search bar with the placeholder text "Search" and a magnifying glass icon. Underneath the search bar is a section titled "Berlangganan Nyankod Magz". This section contains a paragraph of text: "Dengan mengisi form di bawah ini, Anda akan mendapatkan email notifikasi setiap edisi terbaru Nyankod Magz." Below the text is a form with an input field labeled "Email address..." and a "Submit" button. At the bottom of this section, there is a "Recommend" button and a social media link for Facebook, which reads "Kresna Galuh BestFriend, Toni Y. Haryanto and 15". On the left side of the screenshot, there is a blue banner with the text "Nyankod Magz Edisi ke-2 akan terbit : Senin, 20 Februari 2012". Below this banner is a post titled "'Hello World'" with the author "ents". The post content begins with "Hello World... salam coders untuk Anda semua. Bagi Anda yang sedang belajar atau berniat untuk belajar pemrograman, sepertinya apa yang kami sajikan ini mungkin akan bisa membantu. Baiklah, ini adalah edisi pertama Nyankod Magz. Di dalamnya kami telah menyusun berbagai pembelajaran tentang pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang ada

3. Selanjutnya akan keluar pop-up Email Subscription Request. Isi form yang ada di bawah dengan kode yang tampil di layar. Setelah itu klik tombol Complete Subscription Request.



 FeedBurner™

Email Subscription Request

Thank you for your request.

nyankoders@email.com

... will receive a verification message once you submit this form. FeedBurner activates your subscription to "Nyankod.com" once you respond to this verification message.



To help prevent spam, please type the text you see in the box above:



©2004–2012 Google ([Terms of Service](#) • [Privacy Policy](#))

4. Beres deh, nanti setiap ada edisi terbaru dari Nyankod Magz akan langsung terkirim pula ke email Anda. Biasanya sih satu hari setelah penerbitan.

Bagi Anda yang merasa Nyankod Magz bermanfaat, dan Anda ingin memberikan apresiasi, maka silahkan kirimkan Testimoni Anda kepada kami, atau silahkan tulis langsung di halaman Testimoni di web kami.

Edisi ke-6 akan terbit: Rabu, 2 Mei 2012



Coding is pulen bro!!!