

LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN WEB
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022



Disusun oleh :

Nama : Early Luna Febrianti

NIM : 2013030062

Prodi : Sistem Informasi

PRODI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2021

ASISTENSI

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN WEB

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

No.	Tgl	Materi Praktikum	TTD Dosen/Asisten
1.	6 MEI 2022	PHP DASAR.	
2.	6 MEI 2022	Object Oriented Programming (OOP)	
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN WEB
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Tanggal

6 MEI 2022

Materi

Object Oriented Programming (OOP).

PRODI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

BAB I

DASAR TEORI

OOP adalah class dan object.

Class adalah generalisasi definisi sesuatu. Sedangkan object adalah implementasi spesifik dari sesuatu hal.

Prinsip oop adalah modularitas, yaitu memecah aplikasi menjadi submodul tertentu.

Website banyak melakukan hal tsb. Misalnya: berinteraksi dengan database, menangani formulir, mengirim e-mail, menghasilkan HTML dll.

1.1 Class

Secara sintak, definisi class dimulai dengan kata class, yang diikuti dengan nama class tsb. Nama class tidak dapat menggunakan reserved word. Selanjutnya, nama class diikuti dengan kurung kurawal buka dan tutup.

Method dalam class diawali dengan kata function, yang diikuti dengan nama method serta 3 argumen. Atribut dalam class didefinisikan sebagai variabel yang terdiri dari 3 jenis, yaitu public, private, dan protected.

Luaran dari sebuah method dituliskan dengan menggunakan return

```
Ex: class matematika {
    function tambah ($a, $b) {
        $c = $a + $b
        return $c ;
    }
}
```

1.2 Object

OOP digunakan melalui 2 tahap. Pertama, mendefinisikan class. Kedua, menggunakan class tsb dengan membuat sebuah object (class instance). Untuk membuat object digunakan kata new.

Contoh: \$Object = new className();

Untuk memanggil methods menggunakan sintak object operator → contoh: \$Object → MethodName();
Untuk mengakses properti object digunakan sintak: \$object → propertyName;

```
Ex:
class matematika {
    function tambah ($a, $b) {
        $c = $a + $b
        return $c ;
    }
}
$math = new matematika();
$bill = 1;
$bill = 5;
$hasil = $math($bill, $bill); echo $hasil;
```

10 This.

Sebuah method digunakan untuk mengakses properti/method dalam class yang sama menggunakan 'this'

Ex :

```
class matematika {
    public $pi = 3.14;
    function tambah ($a, $b) {
        $c = $a + $b;
        return $c;
    }
    function kuadrat ($x) {
        return $x * $x;
    }
    function keliling-lingkaran ($r) {
        $kel = 2 * $this->$pi * $r;
        return $kel;
    }
    function luas-lingkaran ($r) {
        $luas = $this->$pi * $this->kuadrat ($r);
        return $luas;
    }
}
```

10 Constructor

merupakan method yang dieksekusi secara otomatis pertama kali saat sebuah class diturunkan menjadi sebuah object.

Ex :

```
class matematika {
    public $pi;
    function __construction() {
        $this->$pi = 3.14;
    }
    function keliling-lingkaran ($r) {
        $kel = 2 * $this->$pi * $r;
        return $kel;
    }
}
```

BAB II

PERCOBAAN DAN LATIHAN

proweb-cop/gadget.php.

```

<?php.
class gadget {
    public $color = 'Red';

    function __construct() {
        echo "Welcome Gadget <br>";
    }

    function layar ($size = '10', $jenis = 'amoled') { // (size=10, $jenis='amoled') merupakan nilai default.
        echo "size : " . $size;
        echo "<br> jenis : " . $jenis;
        echo "<br> warna : " . $this->color; // pemanggilan warna dalam function
        echo "<br><br>";
    }

    function prosesor ($speed, $vendor) {
        echo "speed : " . $speed;
        echo "<br> vendor : " . $vendor;
        echo "<br><br>";
    }
}

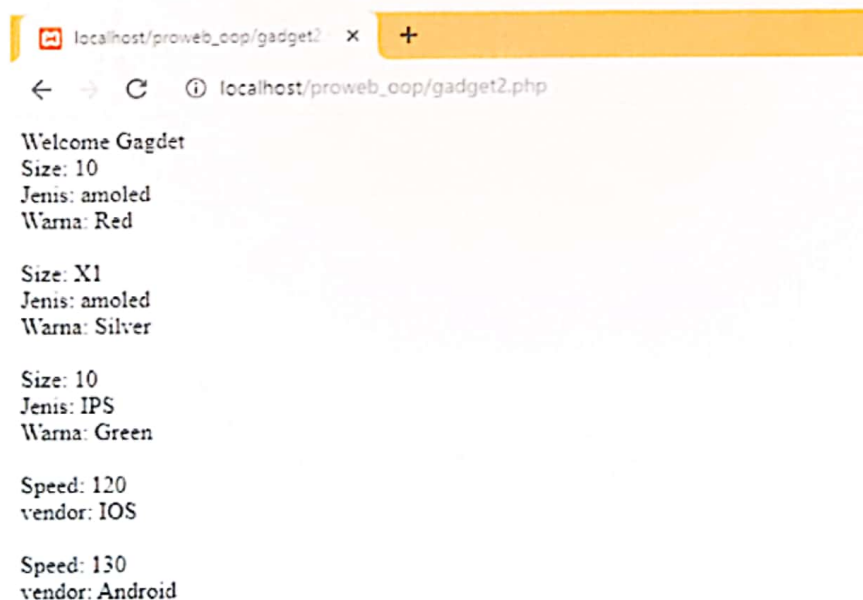
$hp = new gadget; // penurunan fungsi gadget
$hp->layar(); // ketika pemanggilan tidak diisi maka akan muncul nilai default.
$hp->color = 'Silver';
$hp->layar('x1'); // pengisian argumen mengikuti urutan jadi x1 mengisi ukuran size
$hp->color = 'Green'; // pemanggilan warna diluar function
$hp->layar(10, 'IPS');
$hp->prosesor(120, '105');
$hp->prosesor(130, 'Android');
?>

```

3 cm

BAB III

TAMPILAN PROGRAM



BAB IV

KESIMPULAN

OOP merupakan suatu pendekatan pemrograman yang menggunakan object dan class.

Dalam oop, setiap bagian dari program adalah object. Sebuah object mewakili suatu bagian program yang akan diselesaikan.

Program dalam OOP membungkus data & fungsi dalam suatu objek yang umumnya diimplementasikan sebagai suatu kelas (class).

Dari penjelasan konsep OOP tsb., maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. OOP merupakan cara pandang dalam menganalisa sistem dan permasalahan pemrograman. OOP menyediakan model dimana program merupakan kumpulan objek yang berinteraksi satu sama lain.
2. Keuntungan program didefinisikan dengan konsep OOP adalah adanya pengkapsulan program dalam class dan object.

3 cm