

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN WEB

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022



Disusun oleh :

Nama : Emi Anggreini

NIM : 2013030013

Prodi : Sistem Informasi

**PRODI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2021**

PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN WEB

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Yang bertandatangan dibawah ini,
Dosen pengampu Praktikum Pemrograman Web
menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Emi Anggreini
NIM : 2013030013
Kelas : 2A
Prodi : Sistem Informasi

Telah menyelesaikan seluruh kegiatan praktikum
dan berhak untuk mengikuti

UJIAN TENGAH SEMESTER

Praktikum Pemrograman Web

Kediri,

Dosen Pengampu,

Teguh Andriyanto, ST, M.Cs

22/22
5

PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN WEB

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Yang bertandatangan dibawah ini,
Dosen pengampu Praktikum Pengembangan Pemrograman Web
menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : *Emi Anggreini*
NIM : *2013030013*
Kelas : *2.A*
Prodi : *Sistem Informasi*

Telah menyelesaikan seluruh kegiatan praktikum
dan berhak untuk mengikuti

UJIAN AKHIR SEMESTER

Praktikum Pemrograman Web

Kediri,

Dosen Pengampu,

Teguh Andriyanto, ST, M.Cs

ASISTENSI
LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN WEB
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

No.	Tgl	Materi Praktikum	TTD Dosen/Asisten
1.		PHP Dasar	
2.		OOP Dasar Menggunakan PHP	
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN WEB
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Tanggal

.....

Materi

OOP Dasar Menggunakan php

.....

PRODI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

BAB I

DASAR TEORI

Dua istilah penting untuk OOP adalah Class dan Object. Class adalah generalisasi definisi sesuatu. Class dapat digunakan sebagai cetak biru Object yaitu implementasi yang spesifik dari suatu hal. Salah satu prinsip OOP adalah modularitas yaitu memecah aplikasi menjadi submodul tertentu. Website banyak melakukan hal tersebut misal: Interaksi dengan database, mengirim e-mail, menghasilkan HTML, dll. Hal-hal tersebut dapat dijadikan modul, yaitu class. Kode dapat dikembangkan secara mandiri dengan memisahkan yang tidak terkait (walaupun berinteraksi) elemen. Disamping itu juga memudahkan perawatan dan update kode, dan menyederhanakan debugging.

► Class

Secara sintaks, definisi Class dimulai dengan kata Class, yang diikuti nama class tersebut. Nama class tidak dapat menggunakan reserved word. Nama class diikuti dengan kurung kurawal buka dan tutup. Method ~~ditu~~ diawali dengan kata function. Atribut dalam class didefinisikan sebagai variabel terdiri 3 jenis, yaitu Public, Private, dan protected. Luaran dari sebuah method dituliskan menggunakan kata return. contoh:

```

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

► Object

OOP digunakan melalui 2 tahap. Pertama, mendefinisikan class, kedua, menggunakan class tersebut dengan membuat sebuah object (class instance). Untuk membuat object gunakan kata ~~to~~ new. contoh:

```
$object = new ClassName();
```

Untuk memanggil method menggunakan sintaks objek operator → contoh

```
$object->methodName();
```

Untuk mengakses properti object menggunakan sintak \$object->PropertyName;

BAB II

PERCOBAAN DAN LATIHAN

Percobaan 1

<?PHP

```

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;
    }
}

$math = new Matematika ();

$jari = 10;
$kel_lingkaran = $math->Keliling_lingkaran ($jari);
$luas_lingkaran = $math->luas_lingkaran ($jari);

echo "Menghitung keliling dan luas lingkaran <br>";
echo "Jari-jari : " . $jari . " <br>";
echo "Keliling = " . $kel_lingkaran . " <br>";
echo "Luas = " . $luas_lingkaran . " <br>";
    
```

>>

Percobaan 2

<?PHP

```

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;
    }
}
    
```

↳ (lanjutan Percobaan 2) ↴

```

function luas_lingkaran ($r) {
    $luas = $this->$pi * $this->
    Kuadrat ($r);
    return $luas;
}
    
```

Latihan 1

<?PHP

```

class Matematika {
    public function luas_balok ($panjang, $lebar, $tinggi) {
        $luas = 2 * ($panjang * $lebar + $panjang * $tinggi +
            $lebar * $tinggi);
        return $luas;
    }
    public function volume_balok ($panjang, $lebar, $tinggi) {
        $volume = $panjang * $lebar * $tinggi;
        return $volume;
    }
}

$rumus = new Matematika();
$luas = $rumus->luas_balok(12,9,6);
$volume = $rumus->volume_balok(12,9,6);

echo "Menghitung Luas dan Volume balok <br>";
echo "Luas balok = " . $luas . "<br>";
echo "Volume balok = " . $volume;
??

```

Latihan 2

<?PHP

```

class Matematika {
    public $phi = 3.14;
    function luas_bola($r) {
        $luas = (4 * $this->phi) * ($r * $r);
        return $luas;
    }
    function volume_bola($r) {
        $volume = (4/3 * $this->phi) * ($r * $r * $r);
        return $volume;
    }
}

$rumus = new Matematika();
$luas = $rumus->luas_bola(11);
$volume = $rumus->volume_bola(11);

echo "Menghitung Luas dan Volume Bola <br>";
echo "Luas Bola = " . $luas . "<br>";
echo "Volume Bola = " . $volume;
??

```


Latihan 3

<?PHP

```

class konversi {
    public $nilai;
    function nilai ($z){
        $this->nilai = $z;
    }
    function konversi () {
        if ($this->nilai <= 100 && $this->nilai >= 85) { $grade = "A"; }
        else if ($this->nilai < 85 && $this->nilai >= 75) { $grade = "B"; }
        else if ($this->nilai < 75 && $this->nilai >= 65) { $grade = "C"; }
        else if ($this->nilai < 65 && $this->nilai >= 55) { $grade = "D"; }
        else if { $grade = "E"; }
        return $grade;
    }
    function form_nilai () {
        echo '<form method="GET">';
        echo '<h1>Konversi Nilai Mata Kuliah <h1>';
        echo '<input type="text" name="nilai" placeholder =
        "Masukkan nilai" >';
        echo '<br><input type="submit" name="konversi">';
        echo '</form>';
    }
}

$jm1 = new konversi ();
$jm1->form_nilai ();
if (isset($_GET['konversi'])) {
    echo "nilai : " . $_GET['nilai'];
    echo "<br>nilai dikonversi : ";
    $x = $jm1->nilai ($_GET['nilai']);
    echo $jm1->konversi ();
}

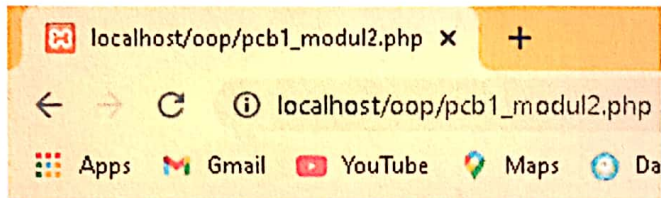
```

?>

BAB III

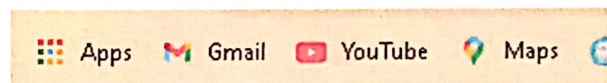
TAMPILAN PROGRAM

1. Percobaan 1



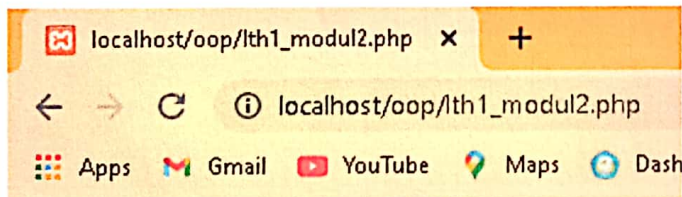
Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran
 Jari-Jari : 10
 Keliling = 62.8
 Luas = 314

2. Percobaan 2



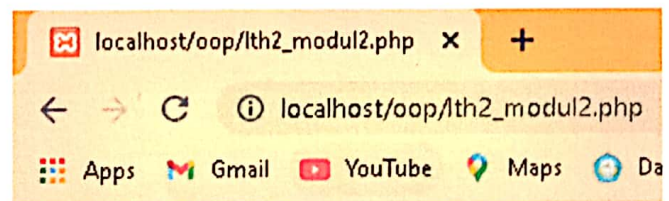
Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran
 Jari-Jari : 10
 Keliling = 62.8
 Luas = 314

3. Latihan 1



Menghitung volume dan luas balok
 Volume balok = 648
 Luas balok = 468

4. Latihan 2



Menghitung volume dan luas bola
 Volume bola = 5572.4533333333
 Luas bola = 1519.76

5. Latihan 3

C:\> xampp > htdocs > proweb > konversi.php

```

1 <?php
2 class konversi{
3     public $nilai;
4     function nilai ($z){
5         $this->nilai = $z;
6     }
7     function konversi(){
8         if ($this->nilai <=100 && $this->nilai >= 85){$grade='A';}
9         else if ($this->nilai <=85 && $this->nilai >= 75){$grade='B';}
10        else if ($this->nilai <=75 && $this->nilai >= 65){$grade='C';}
11        else if ($this->nilai <=65 && $this->nilai >= 55){$grade='D';}
12        else if ($grade = 'E');
13        return $grade;
14    }
15    function form_nilai(){
16        echo '<form method "GET">';
17        echo '<h1>Konversi Nilai Mata Kuliah<h1>';
18        echo '<input type = "text" name = "nilai" placeholder = "input nilai" <br>';
19        echo '<input type = "submit" name = "submit">';
20        echo '<form>';
21    }

```

```

22    }
23    $grade = new konversi();
24    $jml -> form_nilai ();
25    if (isset($_GET['konversi'])){
26        echo "nilai : ".$_GET['nilai'];
27        echo "<br> nilai dikonversi : ";
28        $z = $jml->nilai($_GET['nilai']);
29        echo $jml->konversi();
30    }
31    ?>

```

BAB IV

KESIMPULAN

↳ kesimpulannya di oop terdapat beberapa scrip:

a. class

b. object

Contoh: `$object = new classname();`

c. this → untuk mengakses properti/method.

d. Constructor → method yang dieksekusi secara otomatis.