

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**PEMROGRAMAN WEB**

**SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022**



**Disusun oleh :**

**Nama : Dea Rizky Indrawan**

**NIM : 2013030027**

**Prodi : Sistem Informasi**

**PRODI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2022**

**PRAKTIKUM**

**PEMROGRAMAN WEB**

**SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022**

Tanggal

.....

Materi

materi php opt.

.....

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

## BAB I

### DASAR TEORI

OPP yang paling penting adalah class dan objek. Class adalah generalisasi. Definisi suatu class dapat dipandang sebagai cetak biru. Objek yaitu implementasi yang spesifik dari suatu hal. Salah satu prinsip opp adalah modularitas / memisahkan operasi menjadi sub modul tertentu.

Class secara sintaks yang dimulai dengan kata class yang diikuti dengan nama kelas beserta method. Dalam class diawali dgn kata function yang diikuti dengan nama method dan argument.

Objek digunakan melalui 2 tahap. 1. definisi class dan ke 2. menggunakan kelas dgn membuat sebuah objek (class instance) untuk membuat objek digunakan kata new.

Ini. Sebuah method di menggunakan untuk mengakses property / method dalam class yg sama menggunakan kata this.

Constructor merupakan method yg di eksekusi secara otomatis pertama kali saat sebuah class di gunakan menjadi sebuah objek.

## BAB II

## PERCOBAAN DAN LATIHAN

Percobaan 1. Model 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; return $kel;
    }
    function luas_lingkaran ($r) {
        $luar = $this->kuadrat ($r); return $luar * 3.14;
    }
}

$math = new matematika ();
$kel_ling = $math->keliling_lingkaran ($jari);
$luar_ling = $math->luas_lingkaran ($jari);
echo "menghitung keliling dan luas lingkaran <br>";
echo "kel = " . $kel_ling . "<br>";
echo "jari-jari = " . $jari . "<br>";
echo "luas lingkaran = " . $luar_ling . "<br>";
```

Percobaan 2. class.matematika.php.

```
<?php
class matematika {
    public $pi = 3.14;
    function tambah ($a, $b) {
        $c = $a + $b; return $c;
    }
    function kuadrat ($x) { return $x * $x; }
    function kel_lingkaran ($r) {
        $kel = 2 * $this->$pi * $r;
        return $kel;
    }
    function luas_lingkaran ($r) {
        $luar = $this->$pi * $this->kuadrat ($r);
        return $luar;
    }
}
```

## Percobaan 3. lingkaran.php.

```

<?php
include 'class_matematik.php'; $math = new matematika ();
$ jari = 10
$ kel_lingkaran = $ math -> kel_lingkaran ($ jari);
$ luar_lingkaran = $ math -> luar_lingkaran ($ jari);
echo " menghitung keliling & lebar lingkaran <br>";
echo " jari-jari : " . $ jari . " <br>";
echo " luar : " . $ luar_lingkaran . " <br>";
echo " kel_lingkaran = " . $ kel_lingkaran . " <br>";

```

## Latihan 1.

&lt;? PHP

class balok {

private \$p; private \$l; private \$t;

function l\_balok (\$p, \$l) {

\$this -&gt; p = \$p; \$this -&gt; l = \$l;

echo "luas = " . \$p . " x " . \$l . " = " . \$this -&gt; p \* \$this -&gt; l . " cm &lt;sup&gt;2&lt;/sup&gt;";

function v\_balok (\$p, \$l, \$t) {

\$this -&gt; t = \$t; \$this -&gt; p = \$p; \$this -&gt; l = \$l;

echo "volume = " . \$p . " x " . \$l . " x " . \$t . " = " . \$this -&gt; p \* \$this -&gt; l \* \$this -&gt; t . " cm &lt;sup&gt;3&lt;/sup&gt;";

function form\_tubing\_balok () {

echo '&lt;form method="GET"&gt;';

echo '&lt;hr&gt; luas dan volume balok &lt;/hr&gt;';

echo '&lt;hr&gt; isi data &lt;/hr&gt;';

echo '&lt;br&gt; panjang :';

echo '&lt;br&gt; &lt;input type="text" name="p" placeholder="masukkan nilai"&gt; cm &lt;br&gt;';

echo '&lt;br&gt; lebar :';

echo '&lt;br&gt; &lt;input type="text" name="l" placeholder="masukkan nilai"&gt; cm &lt;br&gt;';

echo '&lt;br&gt; &lt;input type="text" name="t" placeholder="masukkan nilai"&gt; cm &lt;br&gt;';

echo '&lt;br&gt; &lt;input type="text" name="t" placeholder="masukkan nilai"&gt; cm &lt;br&gt;';



## Latihan 2

```
<?php
class bola { private $r; public $phi = 3.14;

function luar_bola ($r) {
    $thir → r = $r; $p2 = $thir → r * $thir → r;
    $luar = 4 * $thir → phi * $p2;
    echo 'luar = 4 x '. $thir → phi . ' x ' . $thir → r . '<sup>2</sup> = ' . ($luar) . 'cm <sup>2</sup>';
}

function vbola ($r) {
    $thir → r = $r; $p3 = $thir → r * $thir → r * $thir → r;
    $volume = 4/3 * $thir → phi * $p3;
    echo 'volume = 4/3 x '. $thir → phi . ' x ' . $thir → r . '<sup>3</sup> = ' . ($volume) . 'cm
    <sup>3</sup> <br>';
}

function Form_hitungbola() {
    echo '<form method="GET">';
    echo "<h2> hitung luar dan volume bola </h2>";
    echo 'Jari-jari = <input type="text" name="r" placeholder="masukkan jari-jari"> <br>';
    echo '<br> <input type="submit" name="submit" value="hitung">'; echo '</form>';
}

$bola = new bola;
$bola → form_hitungbola();
if (isset($_GET['r'])) {
    $r = $_GET['r'];
    echo "Jari-jari = " . $r . "cm <br>";
    echo $bola → luar_bola ($r);
    echo $bola → vbola ($r); }
?>
```

## Latihan 3.

```
<?php
class KonversiNilai {
    public $nilai;

    function nilai ($2) { $thir → nilai ($2); }

    function konversi () {
        if ($thir → nilai <= 100 && $thir → nilai >= 85) { $grade = 'A'; }
        else if ($thir → nilai < 85 && $thir → nilai >= 75) { $grade = 'B'; }
        else if ($thir → nilai < 75 && $thir → nilai >= 65) { $grade = 'C'; }
        else if ($thir → nilai < 65 && $thir → nilai >= 55) { $grade = 'D'; }
        else { $grade = 'E'; } return $grade; }

    function Form_nilai () {
        echo '<form method="GET">';
        echo "<h2> Konversi nilai </h2>";
        echo ' <input type="text" name="nilai" placeholder="masukkan nilai">';
        echo '<br> <input type="submit" name="konversi">';
    }

    $score = new KonversiNilai; $score → Form_nilai();
    if (isset($_GET['konversi'])) { echo 'nilai! ' . $_GET['nilai'];
    echo "<br> nilai dikonversi : ", $2 = $score → nilai ($_GET['nilai']);
    echo $score → konversi (); }
?>
```

### BAB III

### TAMPILAN PROGRAM

#### Percobaan 1



Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran  
Jari-Jari : 10

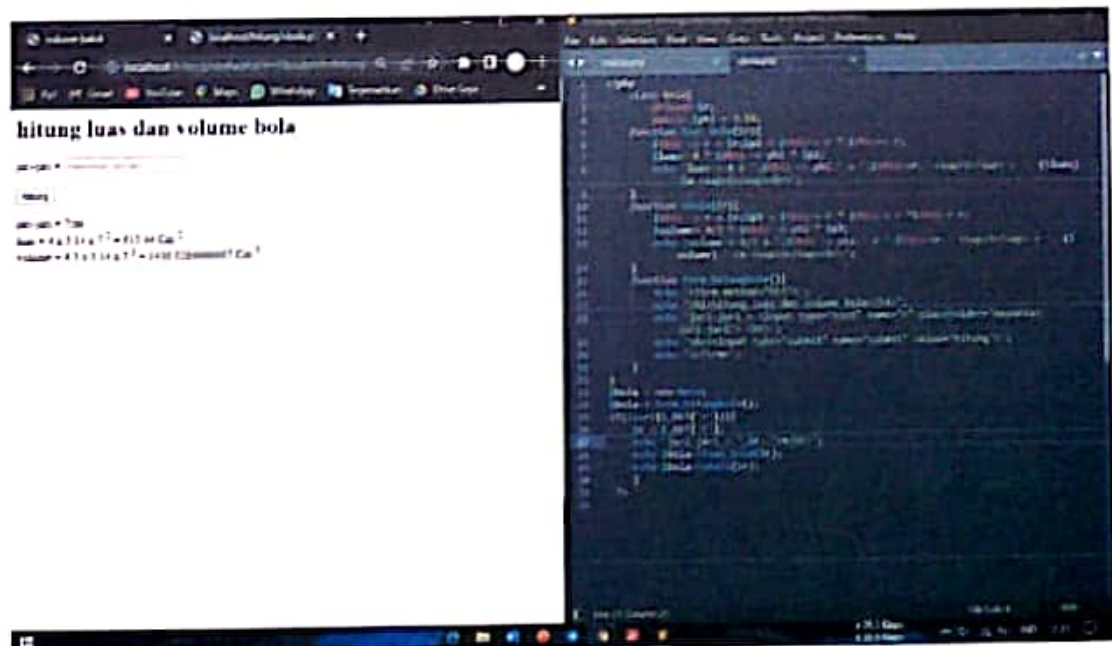
Keliling = 62.8  
Luas = 314

#### Percobaan 2

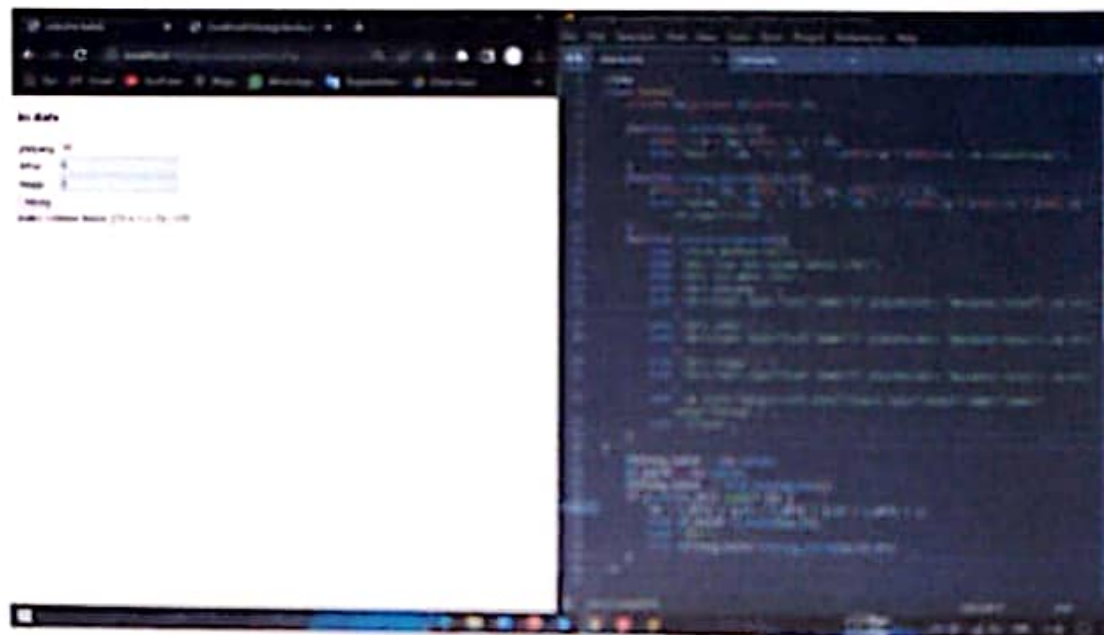


Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran  
Jari-Jari : 10  
Keliling = 62.8  
Luas = 314

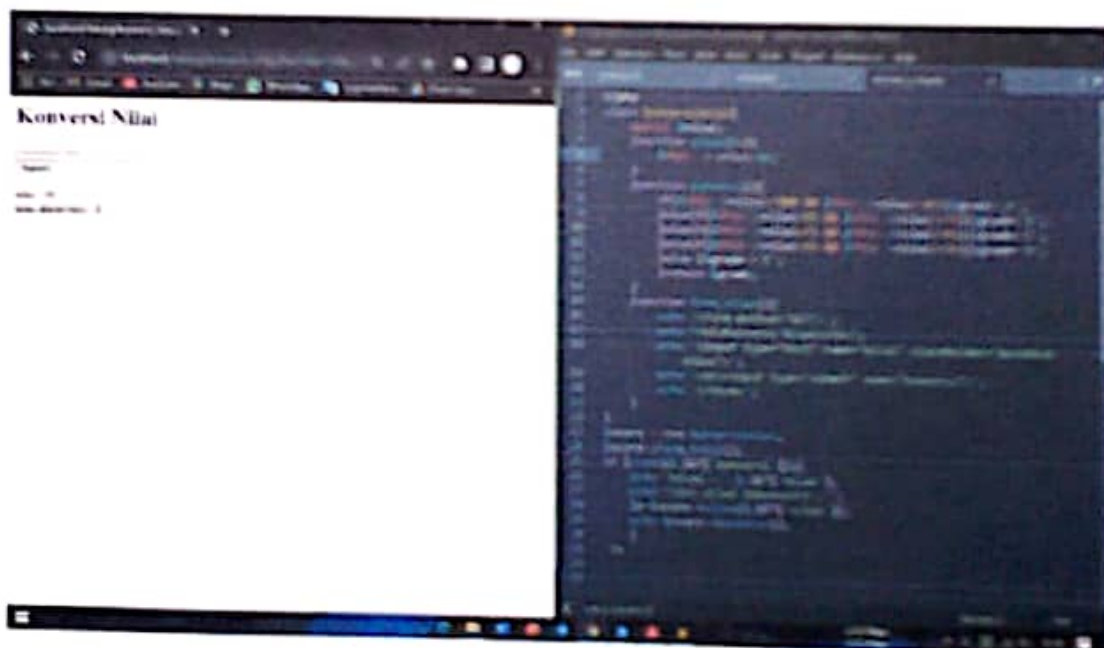
#### Latihan 1 menghitung luas dan volume bola



## Latihan 2 menghitung luas dan volume balok



## Latihan 3 konversi nilai





## BAB IV

### KESIMPULAN

PHP OOP adalah pemrograman berbasis objek adalah konsep dimana variabel dan juga method di bungkus dalam sebuah variabel class yang akan di terapkan pada objek yang ingin di definisikan.