



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Teori Umum

#### 2.1.1. Pengertian Komputer

Hartono (2013:27), “Komputer adalah sebuah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian proses-proses yang diurutkan secara logis. Urutan-Urutan tersebut dapat diubah seketika oleh komputer, sehingga komputer dapat menyelesaikan lebih dari satu tugas”.

Dhanta (2009:10), “Komputer didefinisikan sebagai sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data *input*, memprosesnya, dan menghasilkan *output* berdasarkan intruksi-intruksi yang tersimpan dalam memori”.

Asropudin (2013:19), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer”.

#### 2.1.2. Pengertian Sistem

Sutabri (2012:7), “Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Sutarman (2012:5), “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama”.

Ladjamudin (2013:6), “Sistem adalah suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya, karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut”



---

### 2.1.3. Pengertian *Software*

Shalahuddin (2013:2), “*Software* adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Sutarman (2012:14), “*Software* adalah kumpulan program-program komputer yang memungkinkan *hardware* memproses data”.

Siallagan (2009:3), “*Software* adalah program-program komputer yang berguna untuk menjalankan atau mengoperasikan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki”.

### 2.1.4. Pengertian Program

Sutarman (2012:3), “Program adalah barisan perintah/instruksi yang disusun sehingga dapat dipahami oleh komputer dan kemudian dijalankan sebagai barisan perhitungan numerik, dimana barisan perintah tersebut berhingga, berakhir, dan menghasilkan *output*”.

Shillagan (2009:3), “Program dapat dianalogikan sebagai instruksi atau perintah-perintah untuk mengoperasikan atau menjalankan *hardware*”.

### 2.1.5. Pengertian *Internet*

Ahmadi dan Dadang (2013:68), “*Internet* merupakan komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin”

Salim (2013:279), “*Internet* adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit”.

Sutarman (2012:283), “*Internet* adalah kumpulan dari berbagai macam jenis komputer yang saling terhubung dengan menggunakan media telekomunikasi (telepon, *wereless*, satelit, dan sebagainya) dengan jangkauan seluruh dunia/global”.



---

## **2.2. Teori Judul**

### **2.2.1. Pengertian Sistem**

Ladjamudin (2013:6), “Sistem adalah suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya, karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut”.

Sutabri (2012:7), “Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

### **2.2.2. Pengertian Informasi**

Sutabri (2012:7), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam pengambilan keputusan”.

Sutarman (2012:4), “Informasi adalah hasil kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian”.

### **2.2.3. Pengertian Sistem Informasi**

Sutabri (2012:38), “Sistem informasi adalah suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak-pihak tertentu”.

### **2.2.4. Pengertian Data**

Sutarman (2012:4), “Data adalah fakta dari suatu pernyataan yang berasal dari kenyataan, dimana pernyataan tersebut merupakan hasil pengukuran atau pengamatan. Data dapat berupa angka-angka, huruf -huruf, simbol -simbol khusus atau gabungan darinya”.



---

### **2.2.5. Pengertian Dokumen**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:200), “Dokumen adalah sesuatu yang tertulis, tercatat yang dipakai sebagai bukti atau keterangan biasanya bersifat rahasia”.

### **2.2.6. Pengertian Pelayanan**

Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia bebas menjelaskan sebagai berikut: “Pelayanan adalah segala bentuk jasa pelayanan yang pada prinsipnya menjadi tanggung jawab dan dilaksanakan oleh instansi pemerintah pusat, daerah dan lingkungan dalam rangka upaya pemenuhan kebutuhan masyarakat maupun dalam rangka pelaksanaan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

### **2.2.7. Pengertian Perpustakaan**

Muhisin (2008:143), “Perpustakaan adalah satuan yunit kerja dari dari suatu badan atau lembaga tertentu yang mengelola bahan-bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan berupa buku (*nonbook material*) yang disusun secara sistematis menurut aturan tertentu sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi oleh setiap pemakai”.

### **2.2.8. Pengertian Sistem Informasi Data dan Dokumen serta Pelayanan pada Perpustakaan Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya.**

Pengertian Sistem Informasi Data dan Dokumen serta Pelayanan pada Perpustakaan Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya adalah suatu sistem yang dibuat untuk memudahkan pengelola perpustakaan dalam mengontrol kegiatan perpustakaan dan memudahkan mahasiswa dan mahasiswa dalam mencari informasi – informasi baik informasi data buku yang berupa judul buku, no rak buku, jumlah buku dll dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.



## 2.3. Teori Khusus

### 2.3.1. Pengertian Diagram Aliran Data/*Data Flow Diagram* (DFD)

Ladjamudin (2013:64), “*Data Flow Diagram* merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil”.

Dalam *Data Flow Diagram* ada tiga tahapan atau tingkatan, yaitu:

#### 1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem.

#### 2. Diagram Nol/Zero (*Overview Diagram*)

Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci.

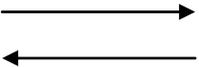
#### 3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)

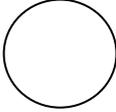
rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram zero atau diagram level di atasnya.

Ada beberapa simbol DFD yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data, antara lain :

**Tabel 2.1** Simbol- Simbol *Data Flow Diagram*

#### 1. Teknik Yourdan Dan De Macro

Nama	Simbol	Keterangan
<i>External Entity</i>		Simbol ini merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.
<i>Processing</i>		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.

<i>Data Flow</i>		Simbol ini digunakan untuk mentransformasikan data secara umum
<i>Data Store</i>		Simbol ini digunakan untuk menyimpan data seperti: suatu <i>file</i> , suatu arsip, suatu kotak, suatu tabel dan suatu agenda.

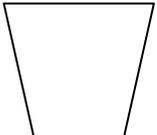
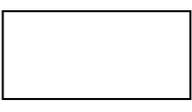
(Sumber : Ladjamudin (2013:72))

### 2.3.2. Pengertian *Blockchart*

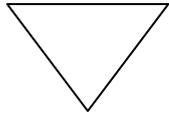
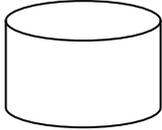
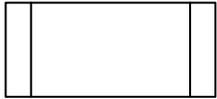
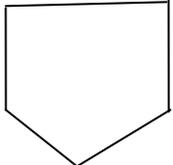
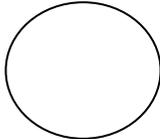
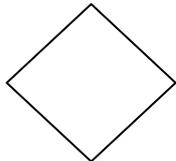
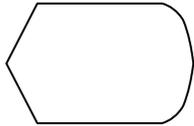
Kristanto (2008:68) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Kristanto (2008:68) menjelaskan, “simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol dalam *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.



5.		Menandakan dokumen yang diarsifkan(arsif manual).
6.		Data penyimpanan(data storage).
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang ain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13.		Pemasukan data secara manual.

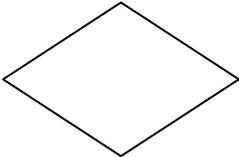
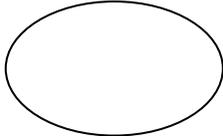
(Sumber : Kristanto (2008:68)

### 2.3.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Ladjamudin (2013:142), “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak”. *ERD* digunakan oleh professional sistem untuk berkomunikasi dengan pemakai eksekutif tingkat tinggi dalam suatu organisasi.

Adapun simbol-simbol dari *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Entitas</i>		Suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan secara unik.
<i>Relationship</i>		Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih.
<i>Atribut</i>		Karakteristik dari entitas atau <i>Relationship</i> yang menyediakan penjelasan detail entitas atau <i>relation</i> .
<i>Link</i>		Baris sebagai penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dari atributnya.

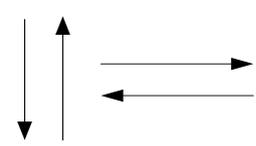
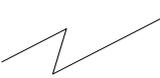
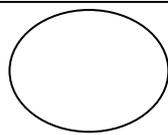
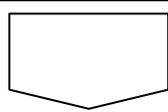
(Sumber : Ladjamudin (2013:149))

### 2.3.4. Pengertian *Flowchart*

Ladjamudin (2013:263), “*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma”.

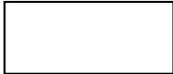
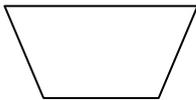
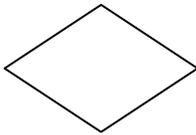
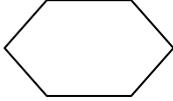
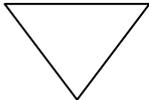
Simbol-simbol yang digunakan dapat dibagi 3 (tiga) kelompok yaitu, *Flow Direction Symbol*, *Processing Symbols*, dan *Input-Output Symbols*.

**Tabel 2.4.** *Flow Direction Symbol*

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Flow Line</i> , adalah garis yang menghubungkan antar simbol-simbol lainnya pada <i>flowchart</i> dan menunjukkan arah alir <i>flowchart</i> tertentu.
2.		<i>Communication Link</i> , untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya.
3.		<i>Conecto</i> , artinya simbol untuk keluar atau masuk prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang sama.
4.		<i>Off-line</i> , adalah simbol untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.

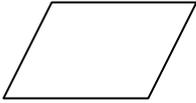
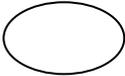
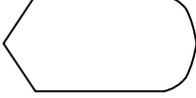
(Sumber : Ladjamudin (2013:266))

**Tabel 2.5. Processing Symbol**

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Off-line connector</i> , adalah simbol untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.
2.		<i>Manual</i> , adalah simbol untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual).
3.		<i>Decision</i> , merupakan simbol flowchart yang menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya/tidak.
4.		<i>Predifined Proses</i> , adalah simbol untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
5.		<i>Terminal</i> , adalah menandakan awal atau akhir dari suatu <i>flockchart</i> .
6.		<i>Keying Operation</i> , adalah simbol untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.
7.		<i>Off-line storage</i> , adalah simbol untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
8.		<i>Off-line Connector</i> , merupakan simbol yang menandakan keluar atau masuk prosedur atau proses pada halaman yang lain.

(Sumber : Ladjamudin (2013:267))

**Tabel 2.6. Input-output Symbols**

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Input-Output</i> , adalah simbol untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
2.		<i>Punched Card</i> , adalah simbol untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
3.		<i>Magnetic-tape Unit</i> , adalah simbol untuk menyatakan input berasal dari pita magnetic atau output disimpan ke pita magnetic.
4.		<i>Disk Storage</i> , adalah simbol untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
5.		<i>Document</i> , adalah simbol untuk mencetak laporan ke printer
6.		<i>Display</i> , adalah simbol untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer).

(Sumber : Ladjmudin (2013:268))

### 2.3.5. Pengertian Kamus Data

Ladjmudin (2013:70), “Kamus data sering disebut juga dengan sistem data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi”.

Kristanto (2008:66), “Kamus data adalah sekumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem”.

Kristanto (2008:66), “Simbol-Simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.7.** Simbol-simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Terdiri atas
+	Dan
()	Opsional
[ ]	Memilih salah satu alternatif
**	Komentar
@	Identifikasi atribut kunci
	Pemisah alternatif simbol [ ]

(Sumber : Kristanto (2010:66))

### 2.3.6. Pengertian Basis Data (*Database*)

Ladjmudin (2013:21), “Database adalah kumpulan file yang saling terintegrasi, namun database tidak akan dapat diakses oleh siapapun tanpa adanya software aplikasi”.

Ladjmudin (2013:129), “Database adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum* atau media penyimpanan sekunder lainnya”.

Ladjmudin (2013:129), “Database adalah sekumpulan program-program aplikasi umum yang bersifat “*batch*” yang mengeksekusi dan memproses data secara umum (seperti pencarian, peremajaan, penambahan, dan penghapusan terhadap data)”.

### 2.3.7. *Event List*

Kristanto (2008:64), “*Event list* adalah daftar kejadian digambarkan dalam bentuk kalimat sederhana dan berfungsi untuk memodelkan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan membutuhkan tanggapan atau respon dari sistem”.

Adapun cara-cara mendeskripsikan daftar kejadian adalah sebagai berikut:

1. Pelaku adalah entitas luar, jadi bukan sistem.



2. Menguji setiap entitas luar dan mencoba mengevaluasi setiap entitas luar yang terjadi pada sistem.
3. Hati-hati dengan kejadian yang spesifik, yang tak sengaja menyatu dalam paket yang sama.
4. Harus diingat bahwa kejadian yang dimodelkan bukan hanya interaksi normal antara sistem dengan entitas luar, karena itu harus dioperasi.
5. Setiap aliran keluaran sebaliknya merupakan responden kejadian.
6. Setiap kejadian yang tidak berorientasi pada waktu dalam daftar kejadian sebaiknya mempunyai masukan sehingga sistem mendapat data.
7. Setiap kejadian yang tidak berorientasi pada waktu dalam daftar mendeteksi kejadian yang berlangsung.

## 2.4. Teori Program

### 2.4.1. Pengertian XAMPP

Buana (2014:4), “XAMPP adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti *windows, linux, solaris, dan mac*”.

#### 2.4.1.1. Memahami Folder XAMPP

Buana (2014:4), untuk memulai *PHP*, tidak cukup hanya dengan menginstal *PHP* saja, diperlukan beberapa perangkat lunak tambahan yang harus diinstal, beberapa perangkat lunak tersebut saling ketergantungan satu sama lain, diantaranya:

**Tabel 2.8.** Folder Penting *Xampp*

Folder	Keterangan
<i>Apache</i>	Folder utama dari <i>Apache Webserver</i>
<i>Htdocs</i>	Folder utama untuk menyimpan data-data latihan <i>web</i> , baik <i>PHP</i> maupun <i>HTML</i> biasa.



---

<i>Manual</i>	Berisi <i>subfolder</i> yang di dalamnya terdapat manual program dan <i>database</i> , termasuk manual <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> .
<i>MySQL</i>	Folder utama untuk <i>database MySQL Server</i> .
<i>PHP</i>	Folder utama untuk program <i>PHP</i> .

#### 2.4.2. Pengertian *MySQL*

Buana (2014:2), “*MySQL* Merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemrograman *PHP*. *MySQL* digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan. Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database”.

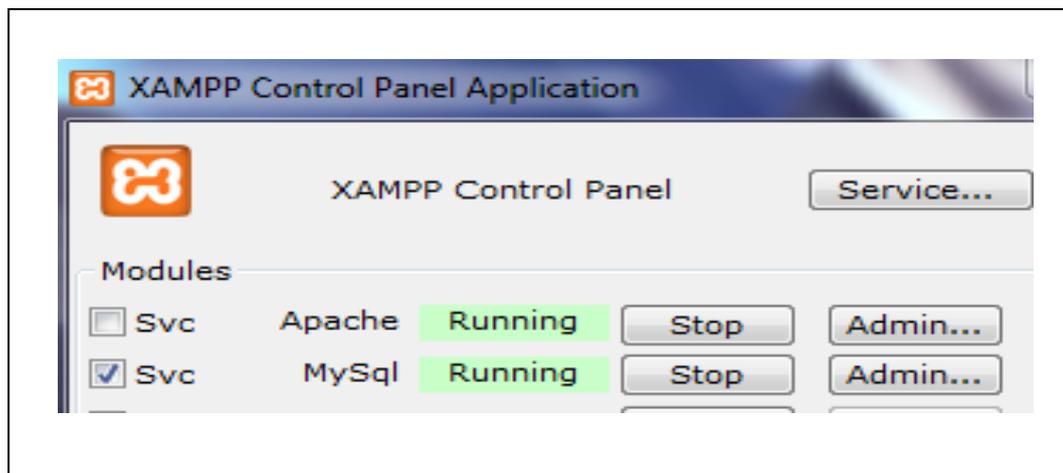
#### 2.4.3. Pengertian *phpMyAdmin*

Buana (2014:2), “*phpMyAdmin* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan database *MySQL*. *phpMyAdmin* merupakan aplikasi web yang bersifat opensource”.

##### 2.4.3.1. Menjalankan *phpMyAdmin*

Buana (2014:7,113), adapun cara untuk menjalankan *phpMyAdmin* adalah sebagai berikut :

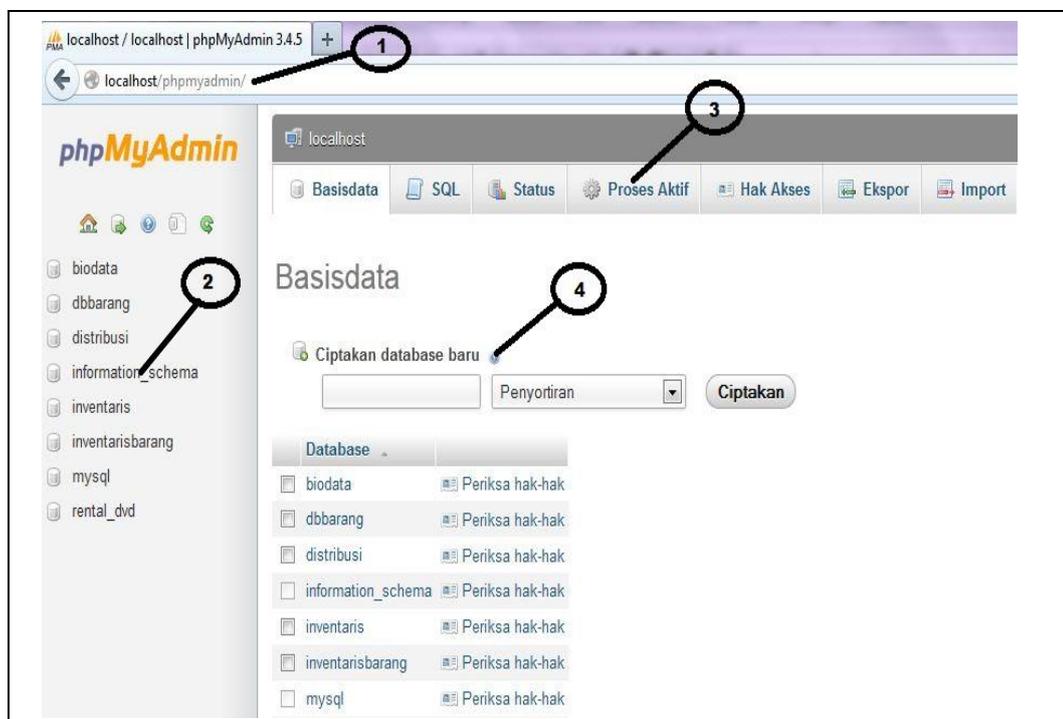
1. Buka *Xampp Control Panel*, lalu jalankan modul *servis Apache web server*.
2. Jalankan juga *MySQL Server*-nya, sehingga sekarang *Apache* dan *MySQL* statusnya *Running*.



(Sumber : Buana (2014:7))

**Gambar 2.1** Jendela *Xampp Control Panel*

3. Sekarang buka *web browser* Anda, misalnya *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome*.
4. Pada kotak alamat, ketikkan; <http://localhost/phpmyadmin/>, lalu tekan *Enter*.



(Sumber : Buana (2014:7))

**Gambar 2.2.** Halaman utama *phpMyAdmin*



---

Keterangan :

1. Nomor 1 menunjukkan kotak alamat browser, tempat kita menjalankan aplikasi *phpMyAdmin*;
2. Nomor 2 adalah daftar database kita yang sudah dibuat, di sana ada beberapa database bawaan *MySQL* dan *phpMyAdmin*. Anda tidak boleh mengotak-atikinya.
3. Nomor 3 adalah menu utama *phpMyAdmin*.
4. Nomor 4 adalah tempat kita manajemen database dan data, yaitu : membuat database baru, atau membuat tabel baru, mendesain tabel, menampilkan data, semua akan ditampilkan pada halaman tersebut.

#### 2.4.4. Pengertian *Dreamweaver CS6*

Sulistya (2013:1), “*Dreamweaver CS6* adalah sebuah editor professional yang menggunakan *HTML* untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver CS6* memiliki ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan eektivitas baik dalam desain maupun pembuatan situs *web*”.

##### 2.4.4.1. Ruang Kerja *Dreamweaver CS6*

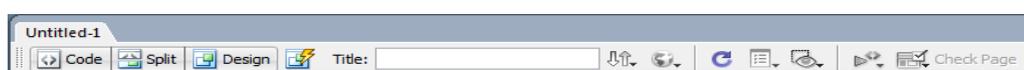
Ruang kerja *Dreamweaver CS6* memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. Menu utama

Sistem yang terdapat pada *Dreamweaver CS6* sangat sederhana dan mudah untuk dipahami karena perintah - perintah yang ada hampir sebagian besar fungsi menu terdapat juga dalam panel.

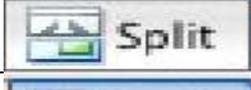
2. Dokumen Toolbar

Berisi tombol-tombol dan menu *pop-up* yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.



(Sumber : Sulistva (2013:4))

**Gambar 2.3** Document Toolbar *Dreamweaver CS6*

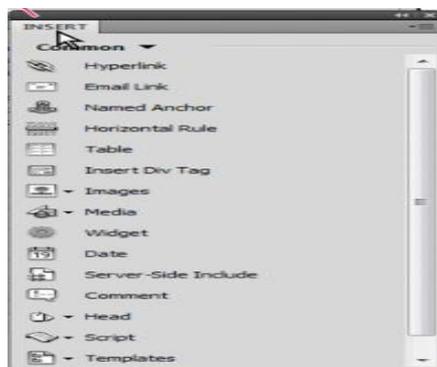
Tombol	Keterangan
	Untuk menampilkan mode pengetikan kode <i>HTML</i> dalam jendela <i>code view</i>
	Untuk menampilkan jendela <i>code view</i> dan jendela <i>design view</i>
	Untuk menampilkan jendela <i>design view</i>
Title: <input type="text"/>	Untuk memberikan judul pada dokumen <i>web</i>
	Untuk proses <i>upload</i> dan <i>download</i> file
	Untuk melihat hasil dalam <i>browser</i>
	Melakukan pembaruan terhadap situs yang anda buat
	Untuk menampilkan <i>visual</i>
	Digunakan untuk mengecek <i>css</i> yang mirip dari <i>browser</i> berbeda
	Digunakan untuk menciptakan halaman standar <i>HTML</i> dan <i>XHTML</i> yang sesuai

(Sumber : Sulistya (2013:5))

**Gambar 2.4** Document Toolbar *Dreamweaver CS6*

### 3. Insert Bar

Berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti image, tabel, dan layer ke dalam dokumen.



(Sumber : Sulistya (2013:6))

**Gambar 2.5.** Tampilan *insert bar Dreamweaver CS6*



---

*Insert bar* dikategorikan dan digunakan untuk mengatur beberapa pilihan sebagai berikut :

a. Common

Digunakan untuk membuat dan menyimpan objek seperti gambar dan label.

b. Layout

Digunakan untuk menyisipkan tabel, *div tag*, *layer*, dan *frame*. Anda juga dapat memilih salah satu dari tiga tampilan tabel, yaitu *Standard (default)*, *Expanded tables*, dan *Layot*. Ketika mode tampilan terpilih, anda dapat menggunakan *tombol layout Dreamweaver*, yakni *Draw Layout Table*.

c. Form

Berisi tombol-tombol untuk membuat form dan menyisipkan elemen form.

d. Text

Digunakan untuk menyisipkan beberapa text daftar format tag seperti *b*, *em*, *h1*, dan *u1*.

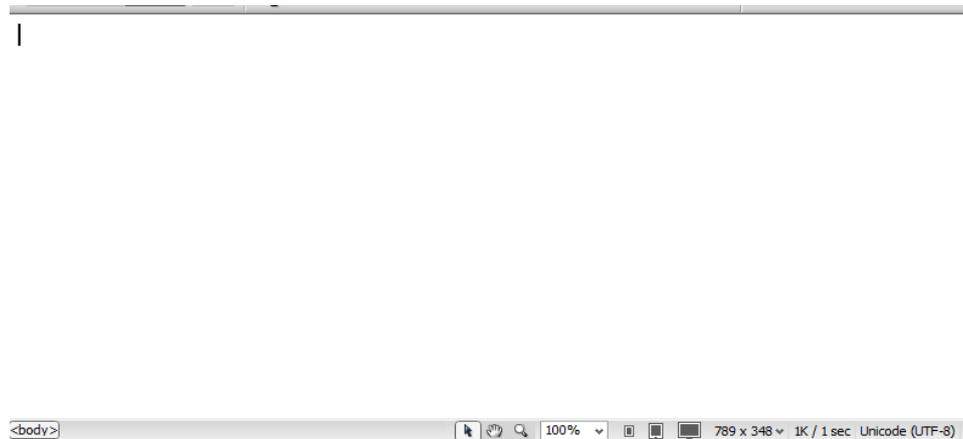
e. Favorites

Berguan untuk mengelompokan tombol-tombol baris insert yang anda gunakan dalam satu wadah.

4. Jendela Dokumen

Merupakan bagian yang digunakan untuk mendesain halaman situs *web*.

Dalam jendela dokumen, anda dapat menyisipkan teks, *image*, serta objek lain yang mendukung pembuatan situs *web* atau tempat membuat desain web.

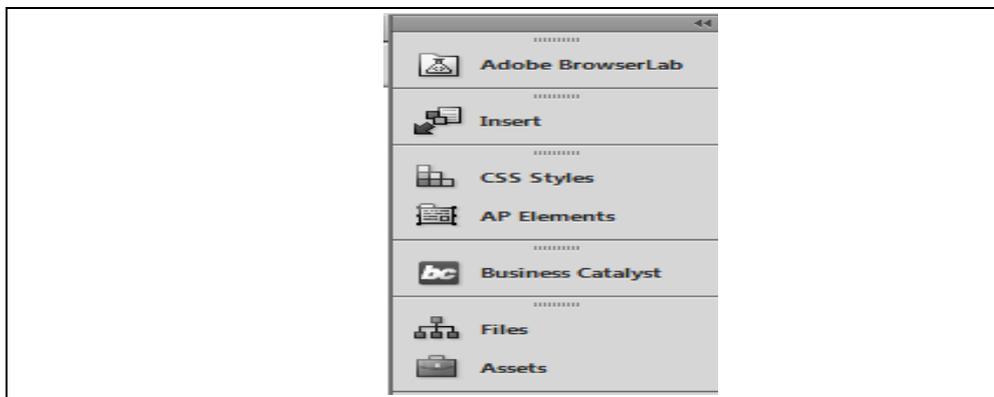


(Sumber : Sulistya (2013:7))

**Gambar 2.6** Document Windows Dreamweaver CS6

#### 5. Panel Group

Merupakan kumpulan panel yang dikelompokkan bersama di bawah satu judul. Kumpulan panel tersebut antara lain Design, *Code*, *Application*, dan File.

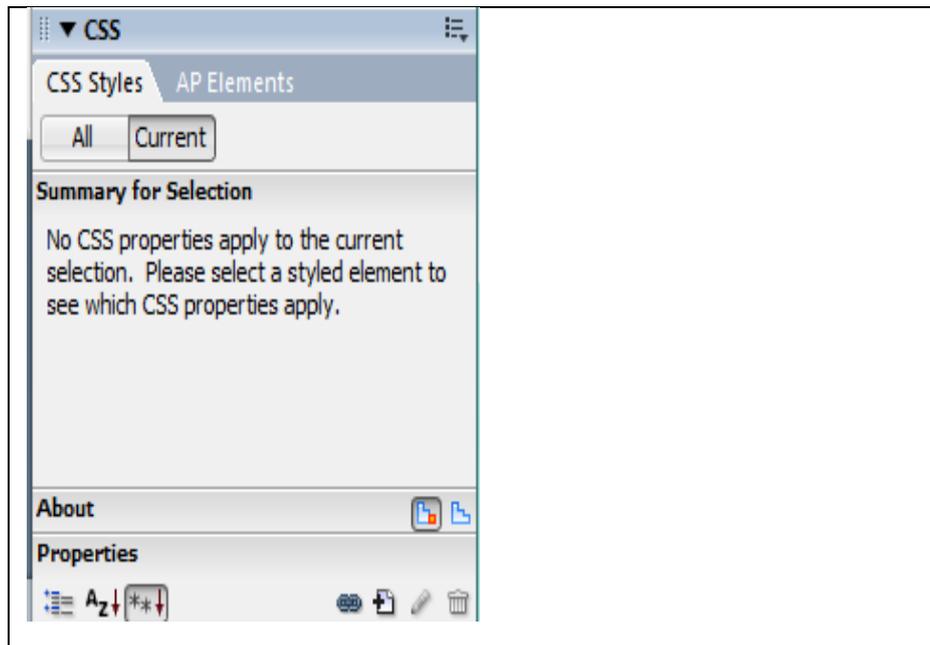


(Sumber : Sulistya (2013:8))

**Gambar 2.7** Panel Groups Dreamweaver CS6

#### 6. Panel CSS

Merupakan pendukung *HTML* dalam mendesain web. Perintah-perintah yang sering digunakan dapat dikumpulkan dalam *CSS* sehingga dapat digunakan kembali dalam mendesain *web* dan anda tidak perlu mengulang perintah dari awal. Dalam *panel CSS*, anda dapat membuat, mengedit, atau menampung seluruh perintah *CSS*.

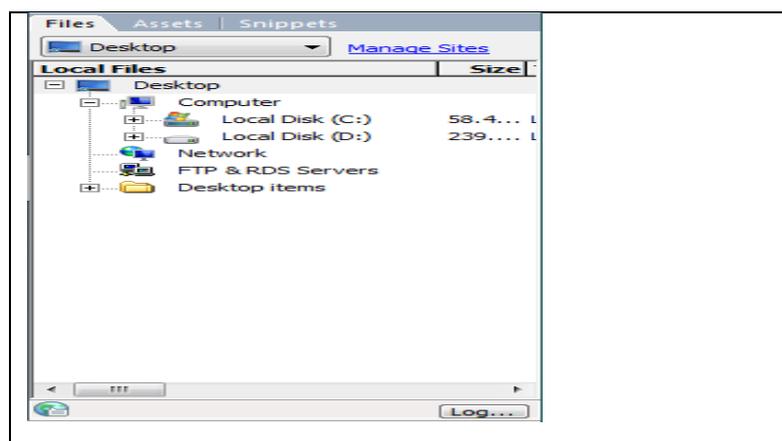


(Sumber : Sulistya (2013:8))

**Gambar 2.8** Panel CSS Dreamweaver CS6

#### 7. Panel Files

Dalam *panel files* terdapat *toolbar* yang membantu anda dalam membangun *web*. Dalam panel ini, anda dapat melihat deretan file-file yang ada dalam *web* anda dan menentukan lokasi dari situs yang anda buat. Dalam *panel files* juga disediakan tombol untuk koneksi atau diskoneksi dari *Remote Host*.



(Sumber : Sulistya (2013:8))

**Gambar 2.9** Panel Files Dreamweaver CS6

### 8. *Panel Snippets*

Merupakan kode yang sering digunakan dan disiapkan pada dokumen. Anda dapat mengambil kode *snippets built-in* yang ada di dalam bagian *snippet* dengan cara menentukan terlebih dahulu kode apa yang akan disisipkan ke dalam dokumen seperti bila anda ingin membuat sebuah judul beserta menu, maka ana harus memilih *header*. Selanjutnya anda juga bisa menentukan kode-kode yang lain, seperti *footer*, *layout navigasi*, fungsi *JavaScript*, dan masih banyak lagi yang lain yang dapat dilihat pada hierarki.

### 9. *Tag Inspector*

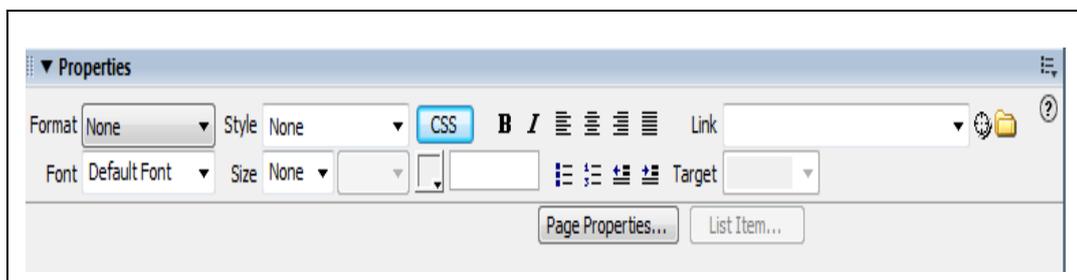
Dalam *tag inspector*, anda dapat melihat struktur hierarki tag dan atribut-atribut yang dapat ditambahkan atau diedit.

### 10. *Tag Selector*

*Tag Selector* terdapat pada bagian bawah jendela dokumen atau pada bagian situs bar. Fungsi dari *Tag Selector* adalah untuk menampilkan hierarki tag pada desain *view* yang aktif. Secara otomatis, pada saat anda mengaktifkan jendela dokumen, maka pada bagian status bar muncul indikator `<body>`.

### 11. *Property Inspector*

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek dan teks yang terpilih. Setiap objek dan teks mempunyai *property* yang berbeda-beda, misalnya untuk teks yang terpilih maka akan menampilkan *property-property* teks. Pada bagian *property* terdapat beberapa pengatur format untuk jenis *font*, ukuran *font*, perataan, dan sebagainya. Sementara itu, pada *property image* akan menampilkan pengaturan ukuran *image*, nama *image*.



(Sumber : Sulistya (2013:11))

**Gambar 2.10** *Panel Files Dreamweaver CS6*

---

#### 2.4.4.2. Menjalankan Program *Dreamweaver CS6*

Sadeli (2013:2), adapun langkah-langkah dalam menjalankan program *Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut :

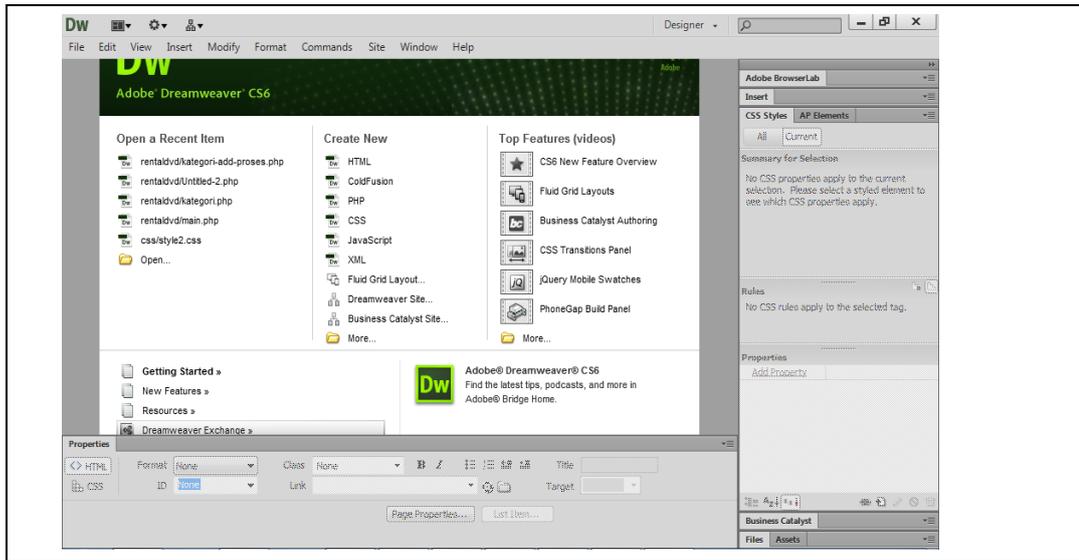
1. Klik Tombol  , pada *windows taskbar*;
2. Klik menu *All Program > Adobe Collection CS6 > Adobe Dreamweaver CS6*



(Sumber : Sulisty (2013:2)

**Gambar 2.11** Membuka program *Dreamweaver CS6*

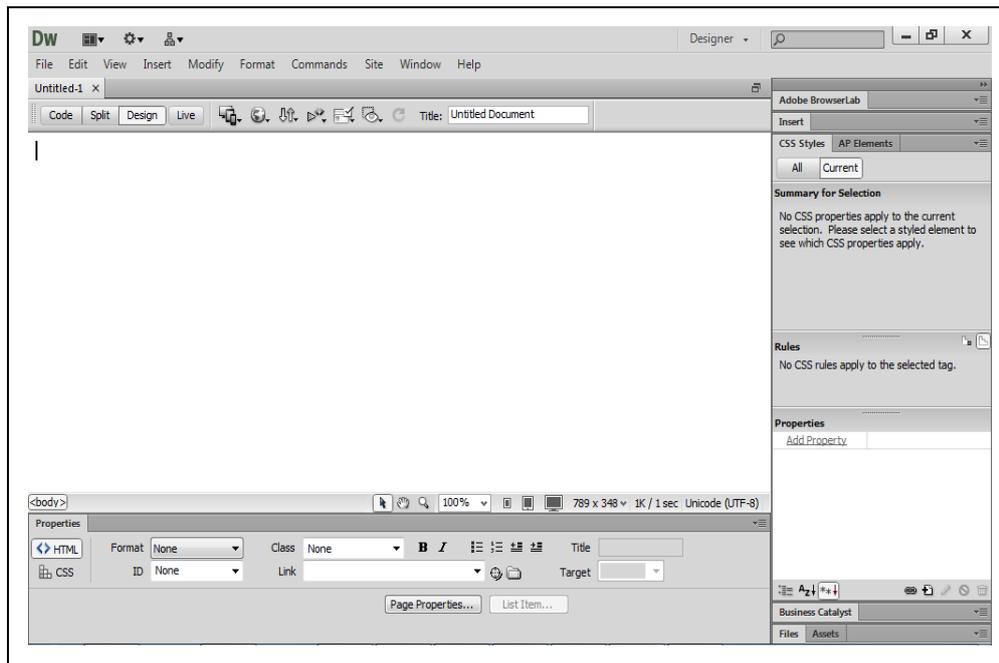
3. Selanjutnya Anda akan melihat tampilan pertama kali saat Anda menjalankan *Dreamweaver CS6*.



(Sumber : Sulisty (2013:2)

**Gambar 2.12** Tampilan awal *Dreamweaver CS6*

Selanjutnya akan tampil area kerja seperti gambar di bawah ini.



(Sumber : (Sulisty (2013:3)

**Gambar 2.13** Ruang kerja *Dreamweaver CS*