



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

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

Hartono (2013:156) menyatakan, Komputer adalah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian urutan penghitungan (*arithmetic*) atau proses-proses yang diurutkan secara logis.

Sujatmiko (2012:156) menyatakan, Komputer adalah mesin yang mengelola data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, Komputer adalah suatu alat elektronik yang serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi digunakan sebagai pemroses data berdasarkan prosedur yang sistematis dan menghasilkan *output* berupa informasi.

2.1.2. Pengertian Data

Sujatmiko (2012:76) menyatakan, Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.

Hartono (2013:15) menyatakan, Data adalah hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta tentang sesuatu, keadaan, tindakan, atau kejadian.

Asropudin (2013:22) menyatakan, Data merupakan kumpulan dari angka-angka karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, Data adalah sekumpulan fakta atau pernyataan yang benar terjadi yang akan diolah



menggunakan sistem yang sistematis untuk menghasilkan sebuah informasi yang berguna bagi kepentingan umum ataupun pengguna itu sendiri.

2.1.3. Pengertian Pengolahan Data

Sutarman (2012:4) menyatakan, Pengolahan data (*data Processing*) adalah perhitungan data input menjadi informasi yang mudah dimengerti dan dipahami serta sesuai dengan yang diinginkan.

Sutabri (2012:22) menyatakan, Pengolahan data adalah proses perubahan data menjadi sebuah informasi.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, Pengolahan data merupakan salah satu elemen kunci dalam sistem konseptual yang akan mengolah data mentah dan tersusun dan menjadikannya sebuah informasi yang tepat dan akurat.

2.1.4. Pengertian Siklus Pengolahan Data

Asropudin (2013:23) menyatakan, Suatu proses pengolahan data terdiri dari tiga tahapan dasar yaitu: Input, Proses, Output. Siklus pengolahan data dapat digambarkan seperti contoh berikut ini:



Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data

Keterangan:

Input

Tahapan proses pemasukan data ke dalam proses komputer. Contoh input-an (*Input Device*) dapat berasal dari: *keyboard, mouse, scanner, joystick, barcode, digitizer, camera, video player, touch sreen* dan lain-lain.

Processing

Tahapan proses pengolahan data yang dilakukan oleh alat pemroses. Contoh proses dapat dilakukan oleh CPU (ALU dan CU), RAM dan ROM.



Output

Tahapan proses yang menghasilkan suatu informasi.

Contoh output-an (*Output Device*) adalah *printer, monitor, speaker dan proyektor (OHP dan Infocus)*

2.1.5. Pengertian Sistem

Asropudin (2013:) menyatakan, Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari atau *variabel-variabel* yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain.

Sutabri (2012:4) menyatakan, Sistem adalah sekelompok yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, Sistem adalah suatu kumpulan dari *variabel-variabel* yang saling berhubungan, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan sasaran tertentu.

2.1.6. Pengertian Informasi

Sutarman, (2012:14) menyatakan, Informasi kumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. Sebagai contoh, apabila kita memasuki nama-nama murid dengan nilai rata-rata, nama-nam konsumen dengan saldo bank, jumlah gaji dengan jumlah jam bekerja, kita akan mendapatkan informasi yang berguna. Dengan kata lain, informasi datang dari data yang akan diproses.

Hartono (2013:15) menyatakan, Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau dimasa yang akan datang.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, Informasi adalah kumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi para pemakainya.



2.1.7. Pengertian Sistem Informasi

Sutarman, (2012:14) menyatakan, Sistem Informasi Berbasis Komputer atau *computer-based information system* (CBIS) adalah sebuah sistem informasi yang menggunakan komputer dan teknologi komunikasi untuk melakukan tugas-tugas yang diinginkan.

Komponen-komponen dasar dari sistem informasi antara lain sebagai berikut.

- a. *Hardware*: kumpulan peralatan seperti *procesor*, *monitor*, *keyboard*, dan *printer* yang menerima data dan informasi, memproses data tersebut dan menampilkan data tersebut.
- b. *Software*: kumpulan program-program komputer yang memungkinkan *hardware* memproses data
- c. *Database*: sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.
- d. *Network*: sebuah sistem yang terhubung yang menunjang adanya pemakaian bersama sumber diantara komputer-komputer yang berbeda.
- e. *People*: elemen yang paling penting dalam sistem informasi, termasuk orang-orang yang bekerja dengan sistem informasi atau menggunakan *output*-nya.

2.1.8. Pengertian pelayanan

Dalam kamus umum bahasa indonesia, Pelayanan adalah menolong menyediakan apa yang diperlukan orang lain seperti tamu atau pembeli.

2.1.9. Pengertian jasa

Hurriyati, (2015:1) menyatakan, Jasa adalah seluruh aktivitas ekonomi dengan output selain produk dalam pengertian fisik, dikonsumsi dan diproduksi pada saat bersamaan, memberikan nilai tambah dan secara prinsip tidak berwujud (*intangible*) bagi pembeli pertamanya.



2.1.10. Pengertian SMS Gateway

Masruri, (2015:1) menyatakan, SMS Gateway adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk EUA menghantar dan menerima SMS dari peralatan mobile (HP, PDA phone, dan lain-lain) melalui SMS Gateway's shortcode (*dilansir wikipedia*). Sebagai orang awam, pengertian diatas tentunya membuat bingung dan tidak jelas akan pengertian SMS Gateway.

Selanjutnya SMS Gateway merupakan sebuah sistem aplikasi yang digunakan untuk mengirim dan untuk menerima SMS. Dan biasanya digunakan pada aplikasi bisnis, baik untuk kepentingan broadcast promosi, servis informasi terhadap pengguna, penyebaran content produk atau jasa, dan lain-lain.

2.1.11. Pengertian Sistem Informasi Pelayanan Jasa Berbasis *Short Message Service Gateway* pada PT Bintang Mulia Jaya Palembang

Pengertian Sistem Informasi Pelayanan Jasa Berbasis *Short Message Service Gateway* pada PT Bintang Mulia Jaya Palembang adalah suatu sistem informasi yang memberikan informasi kepada pelanggan dalam waktu yang singkat.

2.2. Teori Khusus

Teori ini akan membahas mengenai desain sistem yang merupakan suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perencanaan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru. Ada beberapa alat bantu yang digunakan dalam desain sistem yaitu:

2.2.1. Kamus Data

Sukanto dan Shalahuddin, (2013:73) menyatakan, Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).



Kristanto (2008:72) menjelaskan, Kamus Data (*Data Dictionary*) adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem.

Tabel 2.1 Simbol-simbol yang ada dalam Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	artinya adalah terdiri atas
2	+	artinya adalah dan
3	()	artinya adalah opsional
4	[]	artinya adalah memilih salah satu alternatif
5	**	artinya adalah komentar
6	@	artinya adalah identifikasi atribut kunci
7	I	artinya adalah pemisah alternatif simbol

2.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

Sutabri (2012:117) menyatakan, *Data Flow Diagram* (DFD) adalah salah satu *network* yang menggambarkan sistem komputerisasi, manualisasi atau gabungan keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Saputra (20013:118) menyatakan, *Data Flow Diagram* yang disingkat (DFD) merupakan suatu diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas.

Sukanto dan Shalahuddin (2013:70) menyatakan, *Data Flow Diagram* yang disingkat (DFD) adalah model analisis sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem pada level abstraksi.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Bahwa, DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan suatu kumpulan komponen atau model analisis untuk membuat rancangan sebuah sistem yang berorientasi pada alur data yang saling berhubungan.




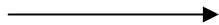
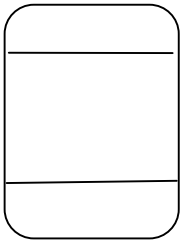

Kristanto (2008:61) menyatakan DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Beberapa teknik dasar *DFD* yang umum digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Teknik *Gane* dan *Sarson*

Beberapa simbol *DFD* yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data menurut teknik *Gane* dan *Sarson* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol Data Flow Diagram *Gane* dan *Sarson*


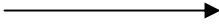
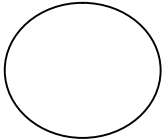
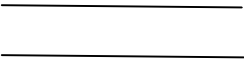
No	Simbol	Keterangan
1		<i>Entiti luar</i> , merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem.
2		<i>Aliran Data</i> , menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses lainnya.
3		<i>Proses</i> , mentransformasikan data secara umum digambarkan dengan segi empat tumpul.
4		<i>Berkas atau penyimpanan</i> , berfungsi untuk menyimpan data atau file.



2. Teknik Yourdon dan De Marco

Beberapa simbol *DFD* yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data menurut teknik Yourdon dan De Marco adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol Data Flow Diagram Yourdon dan De Marco

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Entity luar</i> , merupakan sumber atau tujuan dari aliran dari atau ke sistem.
2		<i>Aliran data</i> , menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
3		<i>Proses</i> , mentransformasikan data secara umum dengan digambarkan dengan lingkaran.
4		<i>Berkas atau tempat penyimpanan</i> , merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.



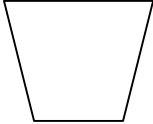

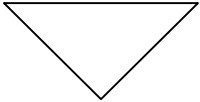
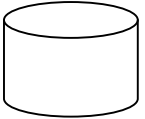
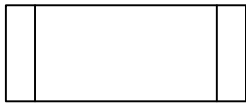
2.2.3. Blockchart

Kristanto (2008:75) menyatakan, *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.



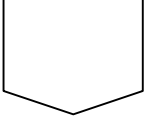
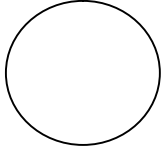

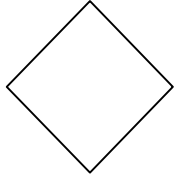

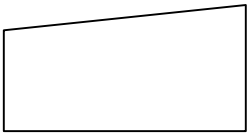
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol Blockchart

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.



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol Blockchart

No	Simbol	Keterangan
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
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.

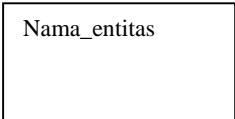
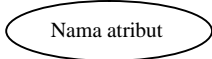
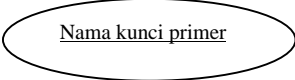


2.2.4. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Shalahuddin (2014:50) menyatakan, Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *EntityRelationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

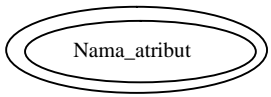

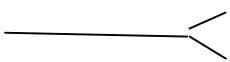
Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.5 Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas / entity , merupakan data inti yang disimpan; bakal tabel pada basis dat; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penanaman entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2		Atribut , Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3		Atribut kunci primer , Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).



Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

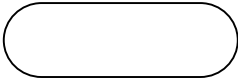

No	Simbol	Keterangan
4		Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5		Relasi yang menghubungkan antar entitas: biasanya diawali dengan kata kerja.
6		Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

2.2.5. Flowchart

Siallagan (2009:6) menyatakan, *Flowchart* adalah suatu diagram alir yang menggunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, penyelesaian masalah menggunakan simbol-simbol yang telah disepakati.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.6 Simbol-simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan
1		Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
2		Menyatakan proses.

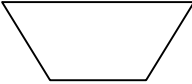


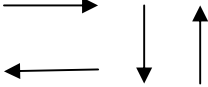

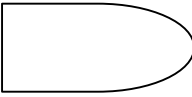


Lanjutan Tabel 2.6 Simbol-simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan
3		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4		Menyatakan masukan dan keluaran (input/output).
5		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam suatu halaman.
6		Menyatakan penyambung ke halaman lainya.
7		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas
8		Menyatak decision (keputusan) yang digunakan untuk penyelesaian kondisi didalam program.
9		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
10		Menyatakan input/output menggunakan disket.



Lanjutan Tabel 2.6 Simbol-simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan
11		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
12		Menyatakan input/output dari kartu plong.
13		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
14		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)
15		Multidocument (banyak dekumen).
16		Delay (penundaan atau kelambatan)



2.3. Teori Program

2.3.1. Sekilas tentang PHP

2.3.1.1. Pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor)

Sidik (2014:4) menyatakan, *PHP* merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang di eksekusi di server *web*, dokumen *web* yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

Saputra (2013:4) menyatakan, *PHP* merupakan bahasa *Server Side Scripting*, dimana *PHP* selalu membutuhkan *web* server dalam menjalankan aksinya.

MADCOMS (2011:216) menyatakan, *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan dirancang untuk membangun aplikasi *web*".

2.3.1.2. Tipe Data PHP

PHP mengenal tiga macam tipe data: *integer*, *floating point* dan *string*. *Floating point* lebih di kenal dengan *double*. Tipe data *double* selalu dalam bentuk desimal. Sedangkan *string* diawali dengan tanda petik ganda (") atau petik tunggal (').

Tabel 2.7 Contoh-contoh penulisan tipe data

Tipe Data	Contoh
Integer	\$Jumlah=10; \$nilai=-5;
Double	\$skor = 90.00;
Tipe Data	Contoh
String	\$Sekolah="Amikom"



2.3.2 Pengertian MySQL

Saputra (2013:14) menyatakan, *MySQL* merupakan sebuah database server *SQL multiuser* dan *multithreaded*.

Kadir (2008:348) menyatakan, *MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *sql* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu, ia bersifat *open source* (anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai platform (kecuali untuk jenis *enterprice*, yang bersifat komersial). Perangkat lunak *mysql* sendiri bisa di-download dari <http://www.mysql.com>.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah database server *SQL multiuser* dan *multithreaded* satu jenis *database server* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu, ia bersifat *open source* pada berbagai platform.

2.3.2.1 Tipe Data Pada MySQL

Pada dasarnya ada tiga tipe data pendukung *MySQL*, yaitu:

1. Tipe Data Numerik

Tipe data numerik yaitu data yang disimpan hanya data angka (numerik) saja. Tipe data numerik pada *MySQL* adalah *TinyInt*, *SmallInt*, *MediumInt*, *Int*, *LongInt*, *Float*, *Double*, *Decimal*.

2. Tipe Data String

Pada tipe data beris nilai string dan numerik. Tipe data ini tidak dapat di operasi perhitungan sebelum di konversi. Tipe data string yaitu *char*, *varchar*, *TinyText*, *TinyBlob*, *MediumText*, *MediumBlob*, *LongText*, *Long Blob*.

3. Tipe Data Waktu

Tipe data waktu penyimpanan informasi waktu, baik tanggal maupun jam. Tipe data waktu adalah *DateTime*, *Date*, *Time*, *Year*, *TimesTamp*.



2.3.2.2 Fungsi PHP MySQL

Untuk dapat menggunakan semua perintah *SQL* dan *PHP*, kita memerlukan fungsi bawaan pada *PHP* (*Reserved Word*) dengan berbagai kemampuan mulai menampilkan, memanipulasi, keperluan kondisional, kemampuan perulangan, sampai pengaksesan berbagai *database*, termasuk *MySQL*.

Berikut adalah daftar beberapa fungsi *PHP* khusus digunakan untuk mengakses dan mengelola *database MySQL*.

Tabel 2.8 Fungsi-fungsi *MySQL*

Nama Fungsi	Penggunaan
MySQL_connect()	Membuka koneksi dengan MySQL.
MySQL_close()	Untuk menutup koneksi MySQL.
MySQL_select_db()	Untuk memilih database.
MySQL_query()	Untuk melakukan query MySQL.
MySQL_db_query()	Untuk melakukan query
MySQL_num_fields()	Untuk menghitung jumlah dalam tabel tertentu
MySQL_fetch_row()	Untuk menampilkan hasil query ke dalam array.
MySQL_fetch_array()	Untuk menampilkan hasil query sebagai array.
MySQL_fetch_field()	Menampilkan informasi field termasuk tipe datanya.
MySQL_errno	Menampilkan kode kesalahan dari perintah SQL.
MySQL_create_db()	Untuk membuat database MySQL.
MySQL_drop_db()	Untuk menghapus database MySQL.
MySQL_list_dbs()	Untuk menghasilkan seluruh daftar database MySQL
MySQL_list_tables()	Untuk menampilkan seluruh tabel dalam database.



2.3.2.3 Pengertian *PHP MyAdmin*

Nugroho (2009:13) menyatakan, *PHP MyAdmin* adalah aplikasi berbasis *web* yang di buat dari pemrograman *PHP* dan diramu dengan *javascript*, digunakan untuk mengakses database *MySQL* server dalam bentuk tampilan *web*.

2.3.2.4 *PHP* dengan Menggunakan Dreamweaver

Dreamweaver merupakan editor yang umum digunakan dalam penulisan *script PHP*.

Penulis menggunakan Dreamweaver cs6 dengan alasan kelengkapan komponen yang di milikinya. Dreamweaver cs6 memiliki kode yang bukan untuk menulis *script PHP* saja tetapi *Javascript*, *HTML*, *Vb script* dan lain-lain.

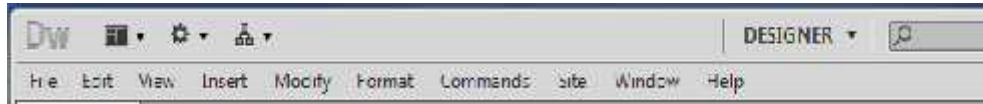


Gambar 2.2 Tampilan Awal Dreamweaver cs6

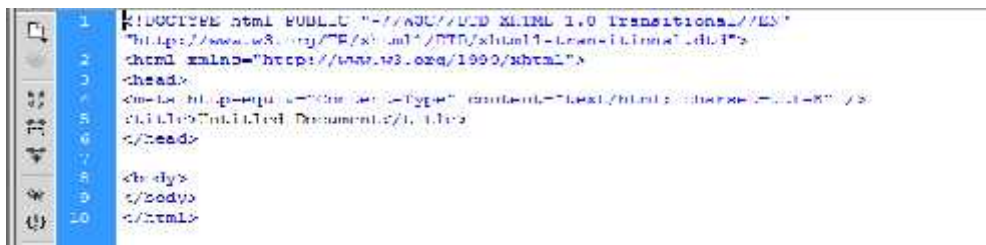
Ruang kerja pada Dreamweaver 5 memiliki komponen yang disediakan oleh ruang kerja Dreamweaver yaitu : Menu Utama, *Document Windows*, *Insert Bar*, *Document Toolbar*, *Panel group*, *Tag Selector*, *Property Inspector*, dan *Site Panel*.



1. Menu Utama, Di dalam sistem menu Dreamweaver cs6 terdapat beberapa komponen yang dapat digunakan dalam panel seperti menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Command, site, window, dan Help*.

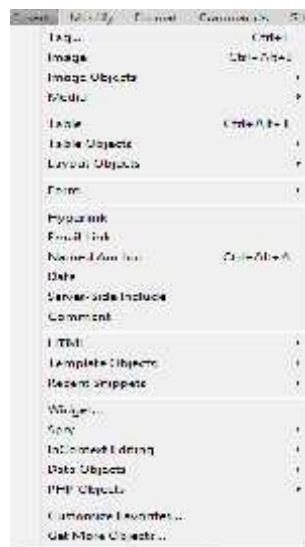


2. *Document Window*, Berfungsi untuk menampilkan document dimana anda bekerja sekarang.



Gambar 2.3 Menu window Pada Dreamweaver cs6

3. *Insert Bar*, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti image tabel dan layer kedalam dokumen



Gambar 2.4 Insert Bar Pada Dreamweaver cs6



4. *Document Toolbar*, Berisi tombol-tombol dan menu pop up yang menyediakan tampilan berbeda dari document window.
5. *Panel Group*, Adalah kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang di kelompokkan di bawah data judul.
6. *Tag Selector*, Berfungsi digunakan untuk menampilkan hierarki tag di sekitar pilihan yang aktif pada design view.
7. *Property Inspector*, Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek dan teks.
8. *Site panel*, Digunakan untuk mengatur *file-file* dan folder-folder yang membentuk situs *web*.