



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Internet

Sibero (2013:10), “internet (*interconnected network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/ IP (*Transmission Control Protocol/ Internet Protocol*)”.

Kadir (2014:306), “Internet merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan computer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tidak terikat pada satu organisasi apapun.”

2.1.2. Pengertian Komputer

Hartono (2013:27), mengemukakan “Komputer adalah sebuah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*Programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian urutan perhitungan atau proses-proses yang diurutkan secara logis”.

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

2.1.3. Pengertian Program

Sukrisno (2005:26), “*program* adalah kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan



langkah, untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer”.

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*.”

2.2. Teori Pengertian Judul

2.2.1. Pengertian Sistem

Hartono (2013:10) menyatakan, “Sistem mengandung dua macam konotasi, yakni suatu benda atau entitas (yaitu himpunan dari berbagai bagian atau komponen), dan sekaligus juga suatu proses atau metode atau cara untuk mencapai tujuan (yaitu saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya)”.

Kristanto (2008:1) menyatakan, “Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

2.2.2. Pengertian Informasi

Sutabri (2012:22), “informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”

Hutahaean (2014:9), “informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.

2.2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sibero (2013:10) menyatakan, “Sistem Informasi adalah hasil pengolahan dari kumpulan-kumpulan informasi yang saling terkait antara satu dan lainnya”.

Kristanto (2008:11) menyatakan, “Sistem Informasi merupakan kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut”.



2.2.4. Pengertian Penjualan

Rangkuti (2009:57) “penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu periode akuntansi”.

2.2.5. Pengertian Basis data (*Database*)

Kadir (2014:218) “basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memindahkan aktifitas untuk memperoleh informasi”.

Kristanto (2008:79) “database adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi”.

2.2.6. Pengertian Web

Asropudin (2013:109) menyatakan, “Website adalah sebuah kumpulan (*webpages*) yang diawali dengan halaman muka (*homepage*) yang berisikan informasi, iklan, serta program interaksi.

2.2.7. Pengertian IT (*Information Technology*) atau Teknologi Informasi

Kadir (2014:10), “Teknologi informasi (*Information Technology* atau IT) mulai populer di akhir dekade 70-an. Pada masa sebelumnya, istilah teknologi komputer atau pengolahan data elektronik atau PDE (*Electronic Data Processing* atau EDP) lebih dikenal.”

2.2.8. Sistem Informasi Penjualan Bibit Karet Berbasis Web pada CV.GOTAMA

Sistem Informasi Penjualan Bibit Karet Berbasis Web pada CV.GOTAMA adalah proses pembelian bibit karet yang dapat dilakukan secara online tanpa harus datang langsung ke CV. GOTAMA dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database Mysql*.



2.3. Teori Khusus

2.3.1. Pengembangan Sistem

Sutabri (2012:59), tahap utama dalam proses pengembangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

a. Investigasi Sistem

Manfaat dari fase penyelidikan ini adalah untuk menentukan masalah-masalah atau kebutuhan yang timbul.

b. Analisis Sistem

Tahap analisis bertitik tolak pada kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan dipelajari lebih dalam, konsepsi, dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru akan dibangun.

c. Desain Sistem

Pada tahap ini sebagian besar kegiatan yang berorientasi ke komputer dilaksanakan.

d. Implementasi Sistem

Tahap ini adalah prosedur yang akan dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui penguji, menginstal, dan memulai pengguna sistem baru atau sistem yang akan diperbaiki.

e. Pemeliharaan Sistem

Disarankan adanya dua tahap review yang harus dilaksanakan.

2.3.2. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sutabri (2012:116-120), “Secara umum Data Flow Diagram adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

DFD merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan. Dengan model ini data-data yang terlibat pada masing-masing proses dapat didefinisikan.

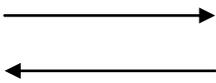
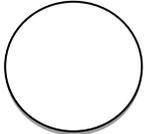
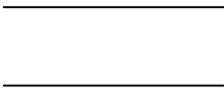


Keuntungan penggunaan DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang lebih rendah (dekomposisi). Sedangkan kekurangan penggunaan DFD adalah tidak menunjukkan proses pengulangan (*looping*), proses keputusan dan proses perhitungan.

2.3.3. Simbol Data Flow Diagram

Kristanto (2008:55), *Data Flow Diagram* (DFD) 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. Dalam DFD terdapat 4 komponen utama, yaitu:

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Data Flow Diagram

Simbol	Keterangan
	External entity, yaitu 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.
	Data Flow, digunakan untuk menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
	Proses, Digunakan untuk mentransformasikan data secara umum.
	Data Store, digunakan untuk menyimpan data seperti suatu file, suatu arsip, suatu kotak, suatu tabel dan suatu agenda.



2.3.4. Tahapan *Data Flow Diagram*

Langkah-langkah di dalam membuat *data flow diagram* dibagi menjadi 3 (tiga) tahap atau tingkat konstruksi DFD, yaitu sebagai berikut:

1) DIAGRAM KONTEKS

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum/global dari keseluruhan system yang ada.

2) DIAGRAM NOL

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan tahapan proses yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci.

3) DIAGRAM DETAIL

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data secara lebih mendetail lagi dari tahapan proses yang ada di dalam diagram nol.

2.3.5. Pengertian *Blockchart*

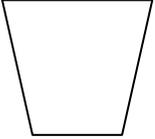
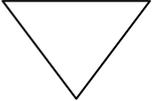
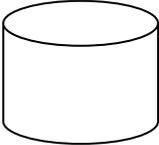
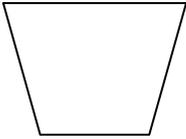
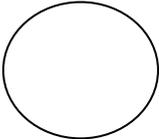
Kristanto (2008:75), "*Blockchart* adalah satu model logika data yang berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi".

Kristanto, "Simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

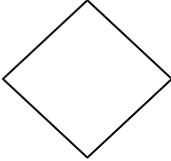
No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.

Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsifkan(arsif manual)
6		Data penyimpanan(<i>data storage</i>)
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
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.



Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

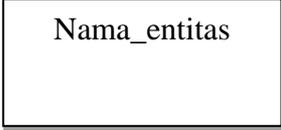
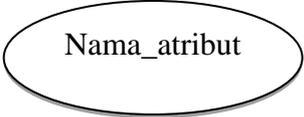
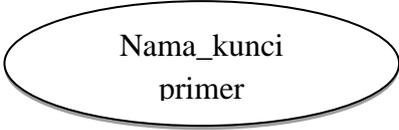
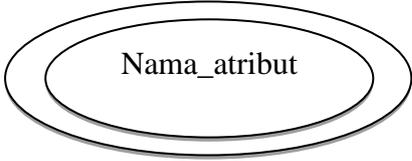
10		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>).
12		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13		Pemasukan data secara manual.

3.3.6. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

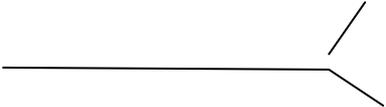
Sukamto dan Shalahuddin (2014:50), “ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”. *Entity Relationship Diagram* memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Baker (dikembangkan oleh Ricard Barker), Ian (dikembangkan oleh Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lainnya.

Berikut simbol-simbol yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram* (ERD) dengan notasi Chen.


Tabel 2.3 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data.
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 record yang diinginkan; biasanya berupa id.
4	Atribut multivalai/ <i>multivalue</i> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat dimiliki nilai lebih dari satu
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antarentitas; biasanya diawali dengan kata kerja.


Tabel 2.3 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram

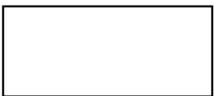
6	Asosiasi/ <i>association</i> 	Penghubungan antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.
---	---	---

3.3.7. Pengertian *Flowchart*

EWolf Community (2011:16), “*Flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya.”

Flowchart digunakan untuk mempermudah penyusunan program. Dengan menggunakan *flowchart*, logika pemrograman lebih mudah dipahami dan dianalisis, sehingga dapat menentukan kode-kode pemrograman yang sesuai pekerjaannya. Seorang *programmer* membuat *flowchart* sebelum menulis kode programnya. Berikut beberapa simbol standar *flowchart* yang sering digunakan dalam pemrograman komputer:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Gambar	Arti
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja
3.		Simbol Input/Output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
4.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu
5.		Simbol Konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama
6.		Simbol Konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda
7.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol
8.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll
9.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual
10.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen
11.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub-program).

**Tabel 2.4** Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
12.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetic
13.		Simbol database atau basis data

(Sumber:EWolf Community(2011:16))

3.3.8. Pengertian Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2014:74), “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (output) dapat dipahami secara umum memiliki standar cara penulisan”.

Tabel 2.5 Simbol Kamus Data (*Data Dictionary*)

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	baik...atau...
4.	{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
5.	()	data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber : Rosa danSalahuddin (2014:74)).



2.4. Teori Program

2.4.1. Pengertian *Database* atau Basis Data

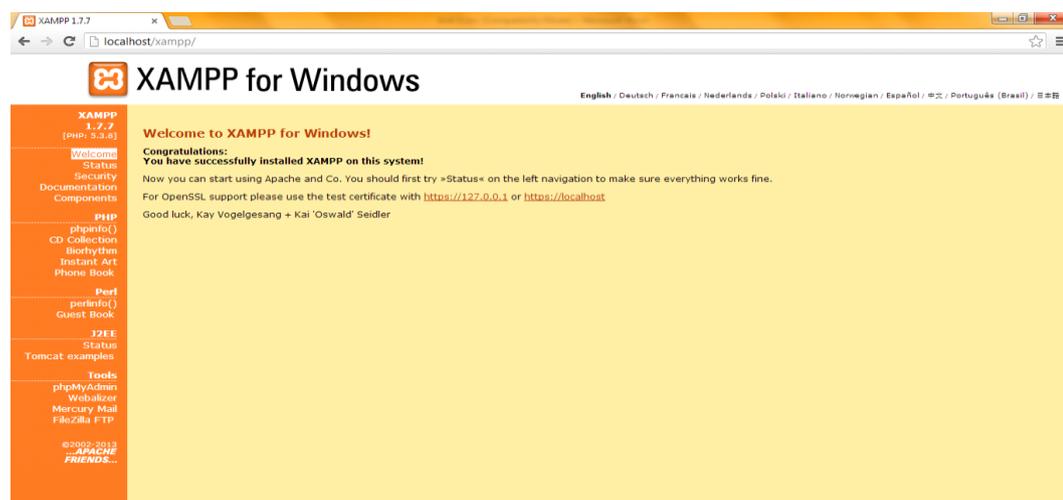
Madcoms (2011:260), “*Database* berfungsi sebagai penampung data yang diinputkan melalui *form website*. Selain itu dapat juga dibalik dengan menampilkan data yang tersimpan dalam database ke dalam halaman *website*.”

Kadir (2014:18) “Basis Data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang sering terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

2.4.2. Pengertian XAMPP

Latief (2010:8), “XAMPP adalah perangkat lunak yang disediakan secara gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Untuk menjalankan fungsinya sebagai *server* yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. XAMPP adalah nama yang merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU “General Public License”* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang mampu melayani halaman dinamis.

Berikut adalah gambar tampilan awal XAMPP:



Gambar 2.1. Gambar Tampilan Awal XAMPP



2.4.3. Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Madcoms (2011:228), PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. Pada awalnya PHP merupakan kependekatan dari *Personal Home Page* (situs personal) dan PHP itu sendiri pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995, dan pada saat PHP masih bernama FI (*Form Interpreter*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum. PHP adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaksnya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik mudah dimengerti.

PHP digunakan untuk membuat tampilan *web* menjadi lebih dinamis. PHP bisa menampilkan atau menjalankan beberapa *file* dalam 1 *file* dengan cara *include* atau *require*. PHP itu sendiri sudah dapat berinteraksi dengan beberapa database walaupun dengan kelengkapan yang berbeda, yaitu seperti: DBM, FilePro (Personic, Inc), Informix, Ingres, InterBase, Microsoft Access, MSSQL, MySQL, Oracle, PostgreSQL, dan Sybase.

Dari uraian di atas maka dapat diambil 4 point utama tentang PHP:

1. PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*.
2. PHP adalah bahasa *scripting server-side*, artinya di jalankan di *server*, kemudian *outputnya* dikirim ke *client (browser)*.
3. PHP digunakan untuk membuat aplikasi web.
4. PHP mendukung banyak database (MySQL, Informix, Oracle, Sybase, Solid, PostgreSQL, Generic ODBC, dll).

2.4.4. Cara Kerja PHP

Madcoms (2011:228), cara kerja PHP yaitu, pertama *client web browser* atau pengguna memakai komputer kemudian pengguna tersebut menjalankan *file* PHP itu di *web browser*, kemudian *file* PHP itu dikirim ke *web server*. *Web server* mengirimkannya lagi ke *Engine* PHP atau mesin PHP dan di dalam mesin PHP itu diproses, dan setelah diproses oleh mesin PHP maka akan berbentuk *file* HTML,



dan *file* HTML ini akan dikirimkan ke *web server* dan *web server* akan memberikan ke pengguna.

2.4.5. Pengertian MySQL

Madcoms (2011:260), “Jenis database yang sangat populer dan digunakan pada banyak *website* di internet sebagai bank data adalah MySQL. MySQL menggunakan SQL dan bersifat gratis, selain itu MySQL dapat berjalan di berbagai *platform*, antara lain *Linux*, *Windows*, dan sebagainya.”

2.4.6. Pengertian Adobe Dreamweaver CS6

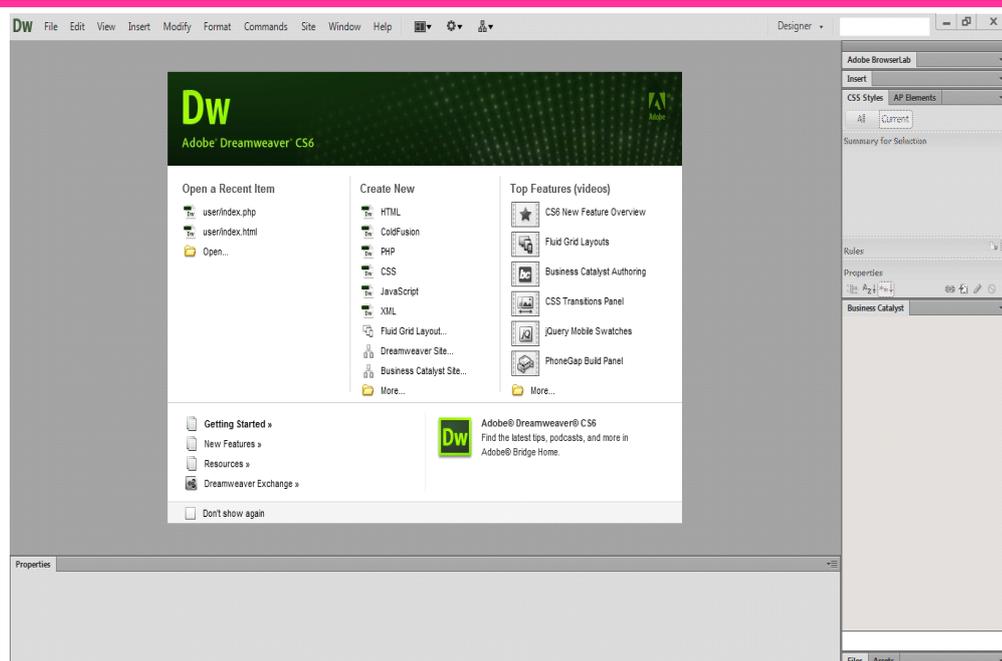
Madcoms (2011:3), “Adobe Dreamweaver CS6 adalah *software* terkemuka untuk membangun dan mengedit web dengan menyediakan kemampuan visual dan tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat *website* berbasis standar dan desain untuk *desktop*, *mobile*, *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya”.

2.4.7. Fitur dalam Dreamweaver CS6

Madcoms (2011:4), Dreamweaver masih merupakan alat yang sangat ampuh untuk web *designer* profesional. Fitur baru yang ada di Dreamweaver CS6 terfokus untuk membantu mengembangkan sendiri proyek yang berbasis revolusi *multiscreen* atau beberapa tampilan. Dengan fasilitas *multiscreen* tentunya didukung dengan tambahan fitur baru juga yaitu JQuery Mobile yang memungkinkan membuat aplikasi Web untuk ponsel.

2.4.8. Tampilan Awal Dreamweaver CS6

Jalankan Adobe Dreamweaver CS6 dengan cara klik tombol **Start > All Programs > Adobe Dreamweaver CS6**. Berikutnya akan tampil *Welcome Screen Dreamweaver CS6* seperti gambar berikut:



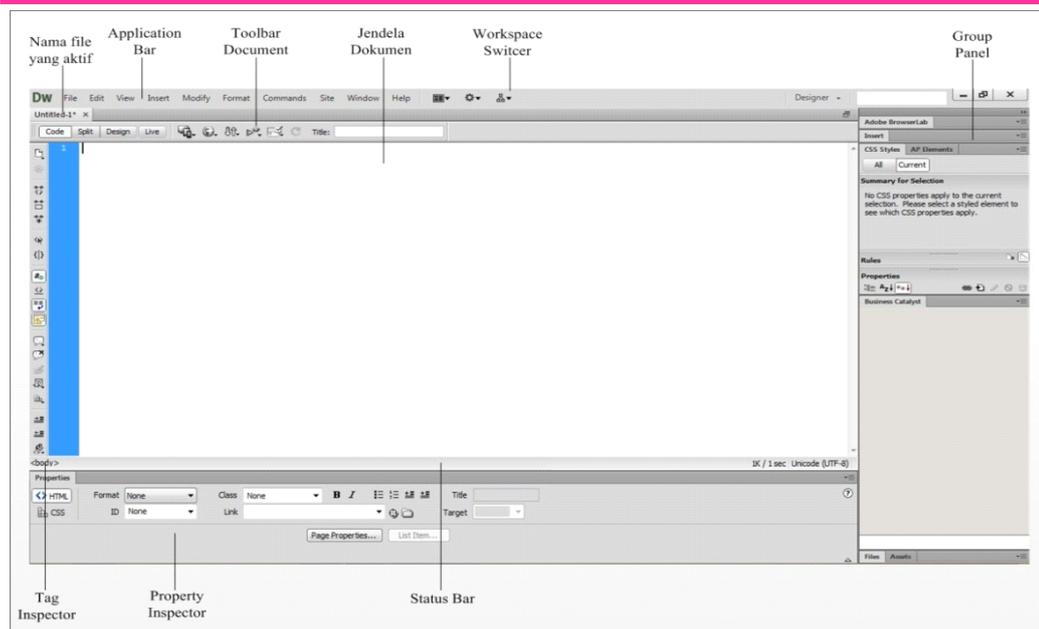
Sumber: Madcoms (2011:10)

Gambar 2.2. Tampilan Awal Lembar Kerja Dreamweaver CS6

Welcome Screen Dreamweaver terdapat beberapa bagian yang sangat berguna untuk pekerjaan anda, yaitu sebagai berikut:

1. *Open a Recent Items*: bagian ini menampilkan *file* yang pernah terbuka sebelumnya dalam lembar kerja Dreamweaver CS6 anda. Klik ikon *Open* untuk membuka *file* lain.
2. *Create New*: bagian ini menampilkan beberapa pilihan jenis lembar kerja baru yang akan dibuka dalam Dreamweaver CS6, sebagai contoh jika ingin membuat *file* PHP baru, maka klik pilihan **PHP** dan sebagainya. Selain itu juga dapat digunakan untuk membuat *site* baru dan konfigurasinya dengan menggunakan pilihan **Dreamweaver Site**. Sedangkan untuk membuat lembar kerja baru dengan pilihan yang lebih banyak, klik pilihan **More**.

Standar lembar kerja yang nantinya akan anda gunakan saat bekerja dengan Adobe Dreamweaver CS6 adalah pilihan HTML, dengan tampilan seperti gambar berikut ini:



Sumber: Madcoms (2011:11)

Gambar 2.3. Tampilan Lembar Kerja Baru dengan Pilihan HTML

Top Features (Videos): bagian ini menampilkan fitur-fitur teratas atau terpopuler dalam Dreamweaver CS6 yang dapat dilihat dalam bentuk tampilan video. Klik pada salah satu daftar untuk melihat videonya dan terhubung langsung secara online ke www.adobe.com.

Getting Started: bagian ini berisi *link* untuk mengikuti tuntunan penggunaan Dreamweaver CS6.

2.4.9. Alur Kerja di dalam Dreamweaver CS6

Madcoms (2011:29), sebuah proyek web yang kompleks biasanya memiliki alur kerja yang sistematis agar yang tercapai dapat optimal. Berikut ini adalah alur kerja pembuatan sebuah *website* dengan menggunakan Dreamweaver.

1. Membuat rancangan dan mencari lokasi situs

Tentukanlah kemana *file* akan diletakkan serta lakukan pengujian kebutuhan lokasi situs. Pertimbangkan juga kebutuhan teknis dari situs tersebut, seperti akses pemakai, *browser* yang digunakan, kebutuhan *plug-in*, serta pengaturan



download. Setelah proses organisir dan pembuatan struktur, biasanya anda dapat menentukan lokasi situs.

2. Melakukan organisasi dan manajemen *file* situs

Di dalam panel *files*, anda dapat dengan mudah menambahkan, menghapus, dan mengganti nama *file* atau folder yang diperlukan. Panel *files* juga memiliki banyak *tool* untuk memanajemen situs anda, antara lain memindahkan *file* menuju dan dari suatu *server remote*, mengatur proses *Check In* atau *Check out* untuk mencegah *file* yang berlebihan, dan menyamakan *file* pada *server remote* dan lokal. Dengan panel *asset*, anda juga dapat dengan mudah mengorganisir *asset* di dalam suatu lokasi.

3. Membuat *layout* halaman web

Tambahkan *asset* dan unsur-unsur desain halaman web anda, seperti teks, *image*, *rollover image*, warna, *movie*, suara, *link HTML*, *jump menu*, dan sebagainya. Lakukan juga pemformatan seperti memberi judul atau mengganti *background* halaman. Dreamweaver juga menyediakan fasilitas untuk memaksimalkan hasil *website*, dan melakukan pengujian halaman untuk memastikan kecocokan dengan *browser* web yang berbeda.

4. Membuat halaman dengan kode program

Fasilitas kode merupakan langkah alternatif untuk mendesain sebuah halaman web. Dreamweaver tidak hanya memberikan fasilitas untuk membuat dan mengedit desain visual, namun juga menyediakan fasilitas kode-kode program yang canggih.

5. Mengatur web menjadi aplikasi dengan isi yang dinamis

Banyak sekali halaman web yang mempersilahkan pengunjung untuk dapat melihat dan mengisi data dalam databasenya. Selain itu pengunjung juga diijinkan untuk menambah dan mengubah isi dari database. Untuk tujuan ini anda harus melakukan *setting web server*, juga memodifikasi halaman web sehingga terkoneksi dengan database.

6. Menciptakan halaman dinamis

Dalam dreamweaver, anda dapat menampilkan beberapa tipe isi yang dinamis, diantaranya menampilkan data *record* dari sebuah database, membuat *form*



batasan, dan menggunakan komponen JavaBeans. Untuk menambahkan isi yang dinamis, anda cukup klik tahan geser ke dalam halaman web.

7. Menguji situs dan melakukan *publish*

Pengujian halaman yang telah anda buat, merupakan suatu keharusan dalam sebuah siklus pembuatan sebuah situs. Dan pada akhir siklus, maka anda harus melakukan *publish* untuk situs tersebut. Sebaiknya anda memiliki jadwal secara periodik untuk menguji apakah web anda tersebut masih dapat berfungsi dan berjalan dengan baik.