



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

Teori ini membahas tentang pengertian-pengertian yang berkaitan dengan judul Laporan Akhir.

2.1.1. Pengertian Komputer

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

Erzha (2014:7), “komputer adalah suatu alat untuk pengolah informasi sesuai prosedur yang telah dirumuskan”.

Abidin (2010:6), “komputer berasal dari bahasa Yunani, yaitu *computare* yang secara bahasa berarti menghitung”.

2.1.2. Pengertian Data

Asropudin (2013:22), “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti”.

Sutabri (2012:22), “data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, dan merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi”.

Kadir (2014:44), “data adalah deskripsi tentang benda, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung pada pemakai”.



2.1.3. Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:6), “aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms-Word*, *Ms-Excel*.”

Sutabri (2012:147), “aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sutarman (2012:285), “program aplikasi adalah program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang umum, seperti toko, penebitan, komunikasi, penerbangan, perdagangan dan sebagainya”.

2.1.4. Pengertian Pengolahan Data

Kristanto (2008:8), “pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Hutahean (2014:8), menjelaskan tentang pengolahan data menurut George R.Terry yaitu “Pengolahan Data adalah serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan”.

Sutarman (2012:4), “pengolahan data (*data processing*) adalah proses perhitungan/transormasi data *input* menjadi informasi yang mudah dimengerti atupun sesuai dengan yang diinginkan.

2.1.5. Pengertian Sewa

Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Sewa adalah pemakaian sesuatu dalam jangka waktu tertentu dan harus membayar uang jasa, uang yang telah dibayarkan pada orang lain dan boleh dipakai setelah dibayar terlebih dahulu.”

Prima (2013:569), “Sewa adalah suatu perjanjian dengan dimana pihak satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lainnya atas kenikmatan suatu barang, selama waktu tertentu dengan pembayaran sesuatu harga, yang oleh pihak tersebut belakanagn itu disanggupi pembayarannya”.



Ikit (2015:4), menjelaskan pengertian sewa menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 7/46/PBI/ 2005 yaitu “transaksi sewa menyewa atas suatu barang dan atau upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu mulai pembayaran sewa atau imbalan jasa”.

2.1.6. Pengertian Kios

Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kios adalah toko berukuran kecil (tempat berjualan buku, koran dsb)”.

2.1.7. Pengertian Pasar

Kamus Besar Bahasa Indonesia, “tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi atas barang yang diperdagangkan”.

Pujiastuti dkk, (2007:110), “pasar adalah tempat dilakukannya kegiatan jual beli berbagai macam barang dan jasa untuk keperluan sehari-hari”.

Kardiman dkk, (2007:40), “pasar adalah sarana bertemunya pembeli dan penjual, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk melakukan kegiatan jual dan beli”.

2.1.8. Pengertian Internet

Asropudin (2013:48), “*internet* adalah istilah umum yang dipakai untuk menunjuk *network* tingkat dunia yang terdiri dari komputer dan layanan servis atau sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan sistem informasi termasuk *Email, Gopher, FTP dan World Wide Web*”.

Kadir (2014:306), “*internet* merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar seluruh penjuru dunia dan tidak terikat pada satu organisasi pun”.

Irwansyah dkk (2012:12), “*internet* adalah sistem global jaringan yang saling menghubungkan antar satu sama lain di seluruh penjuru dunia”.



2.1.9. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Sewa Kios Pasar KM 5 Pada PD. Pasar Jaya Palembang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian Aplikasi Pengolahan Data Sewa Kios Pasar KM.5 Pada PD. Pasar Jaya Palembang merupakan suatu aplikasi yang berfungsi untuk mengolah data pembayaran iuran sewa kios, pasar KM 5 sehingga mudah diakses oleh user dengan menggunakan internet dan mempermudah dalam pembuatan laporan mengenai pembayaran iuran sewa kios pasar KM 5 pada PD Pasar Palembang Jaya.

2.2.10. Studi Kelayakan

Fatta (2007:75), untuk memastikan usulan suatu proposal pendahuluan proyek bisa diteruskan menjadi proyek yang menguntungkan maka proposal proyek harus dievaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, diantaranya:

1. Kelayakan teknis

Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan. Jika teknologi yang dikehendaki untuk pengembangan sistem merupakan teknologi yang mudah didapat, murah, dan tingkat pemakaiannya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak.

2. Kelayakan operasional

Untuk disebut layak secara operasional, usulan kebutuhan sistem harus benar-benar bisa menyelesaikan masalah yang ada di sisi pemesan sistem informasi. Disamping itu, informasi yang dihasilkan oleh sistem harus merupakan informasi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna tepat pada saat pengguna menginginkannya.

3. Kelayakan ekonomi

Untuk menganalisis kelayakan ekonomi digunakan kalkulasi yang dinamakan *Cost Benefit Analysis* atau Analisis Biaya dan Manfaat. Adapun



tujuan dari analisis biaya dan manfaat ini adalah untuk memberikan gambaran kepada pengguna apakah manfaat yang diperoleh dari sistem baru lebih besar dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan.

2.2. Teori Khusus

Teori ini akan membahas mengenai desain sistem yang merupakan suatu fase yang memerlukan suatu keahlian perencanaan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru.

2.2.1. Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:73), “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 2.1 Simbol-simbol dalam Kamus Data (*Data Dictionary*)

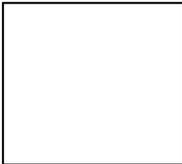
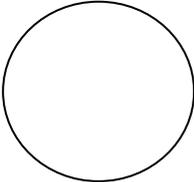
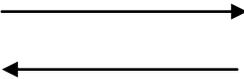
Simbol	Keterangan
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik...atau...
{ ⁿ }	N kali/ bernilai banyak
()	Data opsional
...	Batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2013:73)

2.2.2. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Sutabri (2012:117), “data flow diagram adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulankomponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya”.


Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>External Entity</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.
2.		<i>Proses</i> Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan data atau transformasi data.
3.		<i>Data Flow</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang sedang berjalan
4.		<i>Data Store</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan dan diarsipkan.

Sumber : Sutabri (2012:117)



Sutabri (2012:120), langkah-langkah dalam membuat *Data Flow Diagram* dibagi menjadi 3 (tiga) tahap atau tingkatan 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 dari keseluruhan sistem 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 konteks.

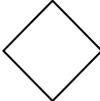
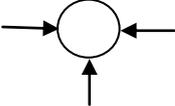
2.2.3. Pengertian *Flowchart*

Kadir (2013:18), menjelaskan simbol-simbol dalam diagram alir adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Tanda yang menyatakan awal atau akhir diagram alir. Tulisan yang diletakkan di dalamnya bisa berupa "Mulai" atau "Selesai". Kadangkala, tanda ini tidak disertakan dalam diagram alir.
2.		Tanda yang menyatakan suatu proses atau perhitungan. Umum digunakan untuk menyatakan pemberian nilai ke suatu variabel.
3.		Tanda yang menyatakan operasi masukan (membaca dari keyboard) atau keluaran



4.		. Tanda yang digunakan sebagai pengambilan keputusan. Di dalamnya berisi suatu kondisi yang bisa bernilai ya atau tidak.
5.		Menyatakan arah aliran pemrosesan.
6.		Berfungsi sebagai tanda penghubung yang menyatakan arah aliran pemrosesan. Pada contoh di samping, dua aliran menuju ke satu aliran. Namun, seringkali gambar lingkaran tidak disertakan.

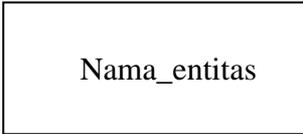
Sumber : Kadir (2013:18)

2.2.4. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

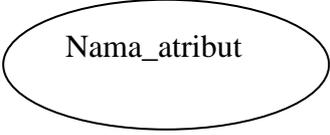
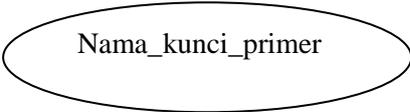
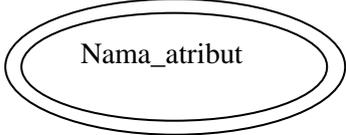
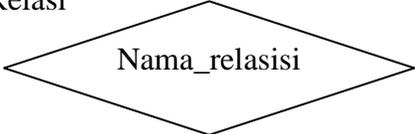
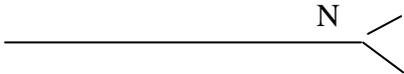
Al-Fatta (2007:121), “ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Adapun simbol ERD menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:50) sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakandata inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat digunakan aplikasi komputer.



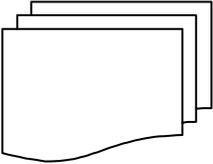
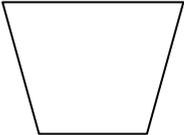
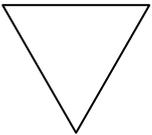
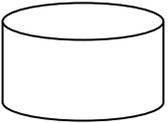
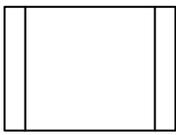
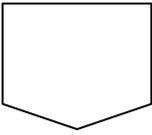
2.	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut Kunci <i>Primer</i> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record, biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom tersebut dapat bersifat unik.
4.	Atribut multinilai/ <i>multivalued</i> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kerja
6.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Sukamto dan Shalahudin hal 50

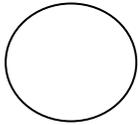
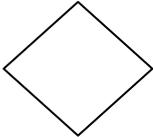
2.2.5. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2007:75), “block chart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses, maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Tabel 2.3 Simbol *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 diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas 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
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto hal 75

2.3. Teori Program

Teori program adalah teori yang menjelaskan bahasa pemrograman yang diaplikasikan penulis dalam pembuatan Laporan Kerja Praktek.

2.3.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukanto dan Shalahuddin (2014:432), “basis data adalah sistem yang terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia yang dibutuhkan”.

Kristanto (2012:79), “basis data adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi”.

Enterprise (2014:1), “basis data adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data”.



2.3.2. Pengertian Pemrograman PHP

Komputer (2014:76), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memroses dan mengolah data secara dinamis. Jadi, PHP dapat dikatakan sebagai *server-side embedded script language*, artinya *sintaks-sintaks* dan perintah program yang ditulis akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi dapat disertakan pada halaman HTML biasa.”

Kristanto (2010:9), “PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas penenganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada HTML.”

Sidik (2014:4), “PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script yang membuat dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editr teks atau editor HTML.”



Gambar 2.1. Tampilan Logo PHP

2.3.3. Script PHP

Setiap program PHP disebut dengan *script*. *Script* berupa *file* teks, yang dapat dibuat denga menggunakan program editor *file* teks biasa seperti notepad, edit, bi (dalam lingkungan Unix/Linux), ataupun lainnya. *Script* PHP diawali dengan tag `<?php` kemudian diakhiri dengan tag `?>`.

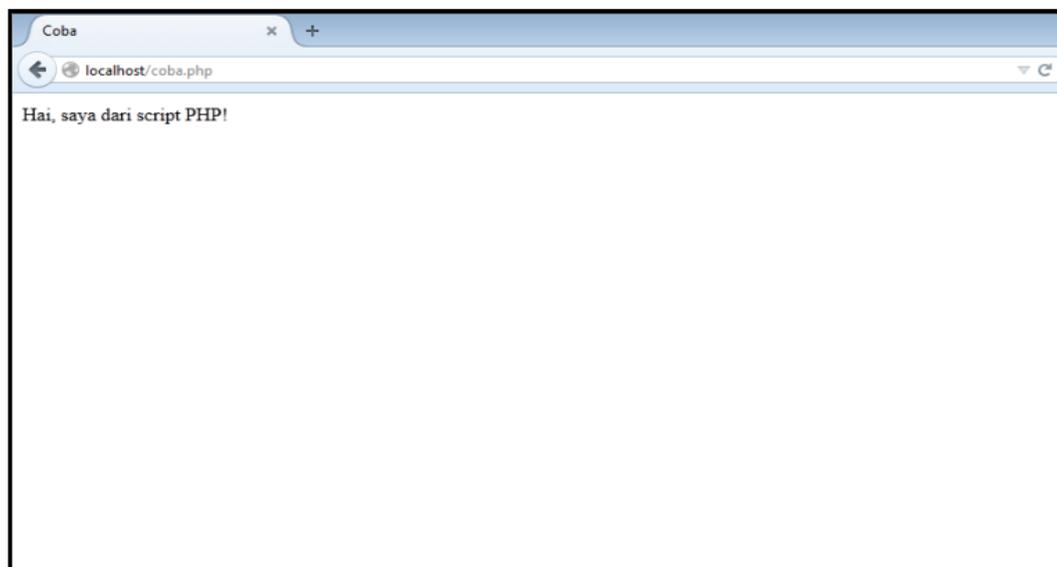


Setiap baris perintah/statement harus diakhiri dengan koma(;). Umumnya setiap statement dituliskan satu baris. *Script* PHP merupakan *script* yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman web.

Contoh *script*

```
<html>
<head>
<title> coba </title>
</head>

<body>
<?php
    echo "hai, saya dari script php ! ";
?>
</body>
</html>
```



Gambar 2.2. Contoh *Script PHP*



2.3.4. Teknik Penulisan *Script PHP*

Script PHP diawali dan diakhiri dengan menggunakan tag khusus. Ada 4 macam cara yang dapat digunakan untuk menuliskan script PHP di dalam suatu dokumen HTML. Adapun caranya sebagai berikut :

1. Cara 1

```
<php echo ("Script PHP"); ?>
```

Contoh :

```
<html>
<head>
<title> coba </title>
</head>
<body>
<?php
    echo "hai, saya dari script php ! ";
?>
</body>
</html>
```

2. Cara 2

```
<? Echo ("Script PHP"); ?>
```

Contoh :

```
<html>
<head>
<title> coba2 </title>
</head>
<body>
<?php
    echo "hai, saya dari script php ! ";
?>
</body>
</html>
```



3. Cara 3

```
<% echo("Script PHP"); %>
```

Contoh :

```
<html>
<head>
<title> coba3 </title>
</head>
<body>
<%
    echo "hai, saya dari script php ! ";
%>
</body>
</html>
```

4. Cara 4

```
<% =$namaVar; %>
```

Contoh :

```
<html>
<head>
<title> coba4 </title>
</head>
<body>
<%
    $str="hai, saya dari script php ! ";
%>
<%= $str; %>
</body>
</html>
```

2.3.5. Penggunaan Tag <Script>

Penggunaan pasangan tag <script> dan</script> juga masih dapat digunakan untuk menyisipkan script PHP yang kita buat. Sebenarnya secara



pemrograman HTML model script embedded dengan menggunakan tag `<script>` ini lebih umum, tetapi jarang digunakan apabila membuat/mengembangkan script PHP, karena yang lebih umum dengan menggunakan tag `<? dan ?>`.

Sintaks dari tag `<script>` untuk menggunakan PHP adalah sebagai berikut :

```
<script language="php">
```

perintah-perintah PHP dituliskan disini.

```
</script>
```

Berikut adalah contoh script PHP yang dimasukan didalam tag `<script>` :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title> coba script </title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>Penggunaan Tag Script</h1>
```

```
<script language="php">
```

```
echo "penggunaan tag script untuk PHP";
```

```
echo "juga bisa digunakan!";
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

2.3.6. Komentar

Komentar yang dimaksud dalam script PHP adalah bagian dari script PHP yang tidak akan dieksekusi, karena merupakan catatan fungsi dari script ayau menjelaskan maksud dari sebagian dari script yang dituliskan.

Ada 3 macam cara penulisan komentar dalam PHP:

1. `/* komentar*/` : Cara penulisan komentar dari bahasa pemrograman C
2. `// komentar` : Cara penulisan komentar dari bahasa pemrograman C++



3. # komentar : Cara penulisan komentar dari pemrograman sript shell Bourne di Unix/Linux.

2.3.7. Pengertian MySQL

Kristanto (2010:222), “MySQL (My Structure Query Language) merupakan sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya semua orang dapat menggunakannya dan dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux.



Gambar 2.3 Tampilan Logo MySQL

2.3.8. Fungsi-fungsi MySQL

Adapun fungsi-fungsi MySQL dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.6. Fungsi-fungsi MySQL

No	Nama Fungsi	Kegunaan	Bentuk Pemanggilan
1	<i>MySQL_connect()</i>	Koneksi ke <i>MySQL</i>	<i>mysql_connect (host, user, password)</i>
2	<i>MySQL_close()</i>	Menutup koneksi <i>MySQL</i>	<i>mysql_close (link_id)</i>
3	<i>MySQL_select_db()</i>	Memilih <i>database</i>	<i>mysql_select_db (database)</i>
4	<i>MySQL_query()</i>	Melakukan Query	<i>mysql_query (query)</i>



5	<i>MySQL_fetch_array()</i>	Mengambil hasil query dalam bentuk array assosiatif	<i>mysql_fetch_array</i> (pengenal_hasil)
6	<i>MySQL_num_rows()</i>	Jumlah data hasil query	<i>mysql_num_rows</i> (pengenal_hasil)
7	<i>MySQL_fetch_row()</i>	Mengambil hasil query perbaris dalam bentuk array	<i>mysql_fetch_row</i> (pengenal_hasil)
8	<i>MySQL_result</i>	Mengambil data hasil query	<i>mysql_query</i> (query)

Sumber : Kristanto (2010:222)

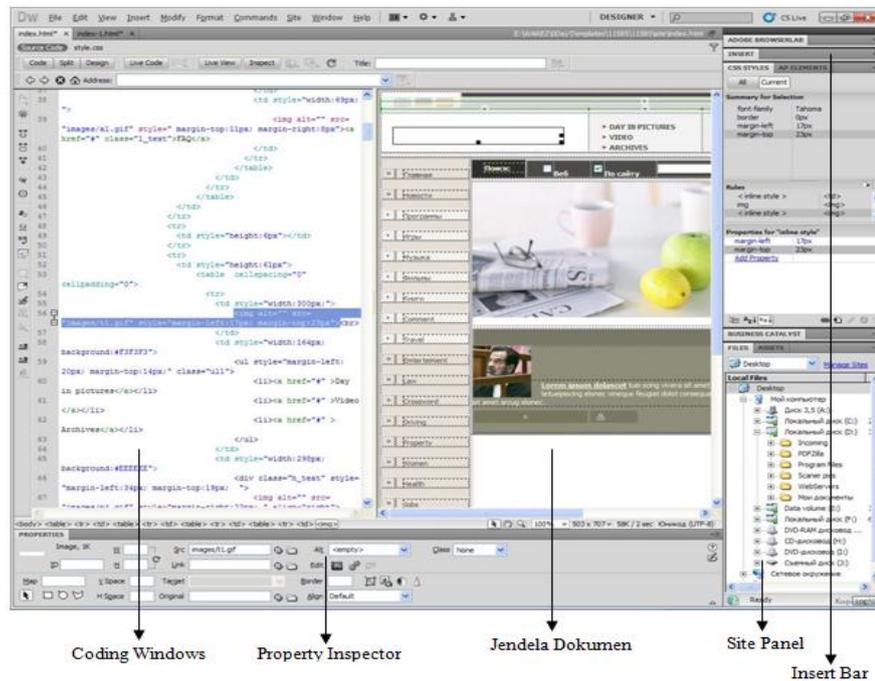
2.3.7. Pengertian *Adobe Dreamweaver CS6*

Elcom (2013:1), “*dreamweaver* merupakan sebuah software utama yang digunakan desainer web dan programmer web untuk mengembangkan suatu situs web”. *Dreamweaver* memiliki ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas, baik dalam desain maupun pembuatan situs web.



Gambar 2.4. Tampilan Logo *Adobe Dreamweaver CS5*

Tampilan utama ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS6

Keterangan komponen-komponen yang terdapat di dalam ruang kerja Dreamweaver CS6 adalah:

1. **Insert Bar** berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti image, tabel, dan layer ke dalam dokumen.
2. **Document Toolbar** berisi kode-kode HTML dan tempat untuk menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.
3. **Coding Window** berisi kode-kode HTML dan tempat untuk menuiskan kode-kode pemrograman, misalnya PHP atau ASP.
4. **Panel Group** berisi kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul.
5. **Property Inspector** digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek atau teks.
6. **Ruler** mempermudah ukuran dalam mendesain halaman web.
7. **Site Panel** digunakan untuk mengatur file-file dan folder-folder yang membentuk situs web.



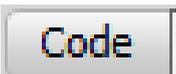
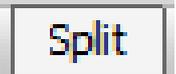
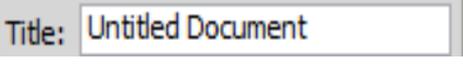
a. Document Toolbar

Document Toolbar berisi tombol-tombol dan menu menu pop-up yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.



Gambar 2.6 Document Toolbar

Tabel 2.7 Document Toolbar

No	Tombol	Keterangan
1.		Untuk menampilkan mode pengetikan kode HTML dalam jendela Code View.
2.		Untuk menampilkan jendela Code View dan jendela Design View.
3.		Untuk menampilkan jendela Design View.
4.		Untuk memberikan judul pada dokumen web.
5.		Untuk proses upload dan download file
6.		Melihat hasil dalam browser, mencari kesalahan script dalam dokumen.
7.		Melakukan pembaruan terhadap terhadap isi situs yang anda buat.
8.		Menampilkan visual.
9.		Digunakan untuk mengecek CSS yang mirip dari browser berbeda.

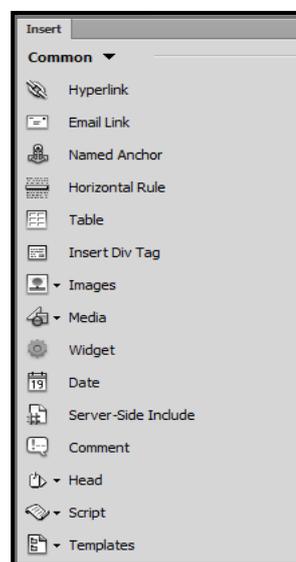


10.		Untuk menampilkan hasil sebenarnya.
11.		Untuk menampilkan preview halaman yang mendukung resolusi layar
12.		Digunakan untuk menciptakan halaman standar HTML dan XHTML yang sesuai.

Sumber: Elcom (2013:5)

b. Insert Bar

Insert Bar terdiri dari tombol-tombol untuk membuat dan menyisipkan objek seperti tabel, layer, dan gambar. Pada waktu anda menggulung pointer melewati sebuah tombol, sebuah kotak keterangan akan tampak dan menampilkan nama tombol. Tombol-tombol tersebut mengatur beberapa kategori. Jika kategori tidak ingin ditampilkan, klik kategori **Insert**.



Gambar 2.7. Tampilan Insert Bar

Insert Bar dikategorikan dan digunakan untuk mengatur beberapa pilihan sebagai berikut :



1. Kategori **Common** digunakan untuk membuat dan menyisipkan objek seperti gambar dan label.
2. Kategori **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 Layout. Ketika tampilan terpilih, Anda dapat menggunakan tombol layout Dreamwaver, yakni Draw Layout Cell dan Draw Layout Table.
3. Kategori **Form** berisi digunakan untuk membuat form dan menyisipkan elemen form.
4. Kategori **Text** digunakan untuk menyisipkan beberapa teks dan daftar format tag seperti b, em, p, h1, dan u1.
5. Kategori **Favorites** berguna untuk mengelompokkan tombol-tombol baris Insert yang berguna dalam satu wadah.

c. Jendela Dokumen

Jendela Dokumen merupakan bagian yang digunakan untuk mendesain halaman situs web. Dalam judul dokumen, anda dapat menyisipkan teks, image, serta objek lain yang mendukung pembuatan situs web atau tempat untuk membuat desain web.

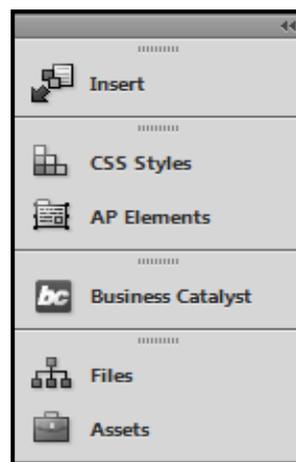


```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0  
Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
3 <head>  
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;  
charset=utf-8" />  
5 <title>Untitled Document</title>  
6 </head>  
7  
8 <body>  
9 </body>  
10 </html>
```

Gambar 2.8. Jendela Dokumen

d. Panel Group

Panel Group adalah kumpulan panel yang dikelompokkan bersama di bawah satu judul. Kumpulan panel antara lain Design, Code, Application, dan Files.

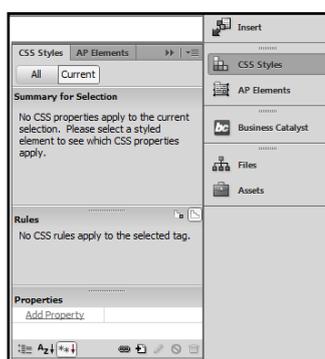


Gambar 2.9. Panel Group



e. Panel CSS

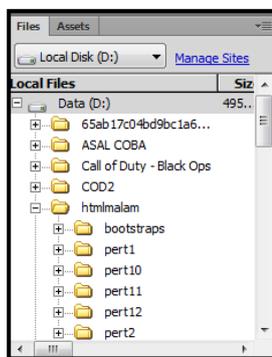
CSS merupakan pendukung HTML dalam mendesain web. Perintah-perintah yang sering digunakan dapat dikumpulkan dalam CSS sehingga dapat digunakan kembali dalam mendesain web dan Anda tidak perlu mengulang perintah dari awal. Dalam Pane CSS, Anda dapat membuat mengedit, atau menampung seluruh perintah CSS.



Gambar 2.10. Panel CSS

f. Panel Files

Dalam panel Files terdapat toolbar yang membantu anda dalam membangun web. Dalam panel 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 juga tombol untuk koneksi atau diskoneksi dari Remote Host.

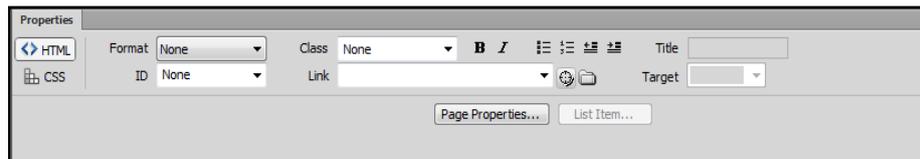


Gambar 2.11. Panel Files



g. Property Inspector

Property Inspector digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek dan teks yang terpilih. Setiap objek dan teks mempunyai property objek dan teks yang terpilih.



Gambar 2.12. Property Inspector