

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Fahmi, dkk (2016:2), “komputer, *to computer* (bahasa Inggris) atau *computare* (bahasa Latin) yang artinya menghitung adalah sekumpulan alat *logic* yang dapat menerima data, mengolah data dan menyimpan data dengan menggunakan program yang terdapat pada memori sistem komputer kemudian memberikan hasil pengolahan tersebut dalam bentuk *output*”.

Wahyudi (2012:3), “komputer adalah Peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian di proses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*)”.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak

Ferdiana (2012:23), “*software* adalah sesuatu yang bersifat *continuous improvement (kaizen)* titik selesainya suatu pengembangan *software* dapat dikatakan *infinite*”.

Ladjamudin (2013:20), “*software* merupakan kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu”.

2.1.3. Pengertian Data

Ladjamudin (2013:8), “data adalah deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi (*the description of things and events that we face*)”.

Sutabri (2012:1), “data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata”.

2.1.4. Pengertian Pengolahan Data

Sutabri (2012:8) menjelaskan bahwa, “pengolahan data itu merupakan data untuk disimpan bagi penggunaan di waktu yang akan datang, yakni informasi



yang akan disampaikan kepada yang memerlukan atau mengambil keputusan mengenai suatu hal”.

Kristanto (2011:8), “pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

2.1.5. Pengertian Pengadaan

“Pengertian pengadaan barang adalah kegiatan untuk memperoleh barang atau jasa, kementerian, lembaga, satuan kerja, prosesnya dimulai dari perencanaan kebutuhan sampai diselesaikannya seluruh kegiatan untuk memperoleh barang atau jasa.”

(<http://www.carapengadaan.blogspot.co.id/2011/06/pengertian-dan-istilah.html?m=1>)

2.1.6. Pengertian Distribusi

“Pengertian distribusi adalah setiap kegiatan menyalurkan barang dan jasa dan produsen (penghasilan) ketangan konsumen (pemakaian) atau yang membutuhkannya.”

(<http://www.pengertianahli.com/2014/03/pengertian-fungsi-distribusi.html?m=1>)

2.1.7. Pengertian Obat

“Pengertian obat adalah semua bahan tunggal atau campuran yang dipergunakan oleh semua makhluk untuk bagian dalam dan luar tubuh guna mencegah, meringankan, dan menyembuhkan penyakit.”

(<http://www.pengertianahli.com/2014/01/pengertian-obat-dan-penggolongan-obat.html?m=1>)

2.1.8. Pengertian Website

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



Salim (2013:513), “*web* adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen hepertaut yang terdapat dalam computer yang dihubungkan melalui internet”.

Sibero (2014:11), “*World Wide Web* atau yang dikenal dengan *web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan komputer”.

2.1.9. Pengertian Aplikasi Pengadaan dan Distribusi Obat Pada PT Kalista Palembang

Aplikasi Pengadaan dan Distribusi Obat pada PT Kalista Prima Palembang adalah suatu aplikasi mengelola data penjualan obat-obatan dan memudahkan perusahaan dalam mengolah semua data penjualan obat-obatan Berbasis Web.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian Kamus Data

Badiyanto (2013:57), “*database* adalah suatu kumpulan dari data yang tersimpan dalam table dan diatur atau diorganisasikan sehingga data tersebut bisa diambil atau dicari dengan mudah dan efisien”.

Shalahuddin et.al (2013:43), “basis data adalah media untuk meyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi:

1. Memasukkan, menyimpan, dan mengambil data
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan

2.2.2. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Supardi (2013:5), “DFD sering juga disebut DAD (*Diagram Aliran Data*) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

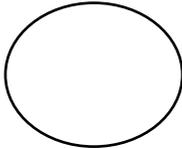


Kristanto (2011:55), “DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem”.

Shalahuddin et.al (2014:288), “DFD atau Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik untuk perancangan pemrograman terstruktur yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

Supardi (2013:8), menjelaskan notasi atau simbol pada DFD adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No.	Simbol	Keterangan
1.		Proses (<i>Process</i>) atau fungsi (<i>Function</i>) atau prosedur (<i>Procedure</i>). Pada pemrograman terstruktur, notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama proses biasanya berupa kata kerja.
2.		File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemrograman terstruktur. Notasi inilah yang harusnya menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan. Tabel-tabel ini harus sesuai dengan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>), CDM (<i>Conceptual Data Model</i>), PDM (<i>Physical Data Model</i>).

3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
4.		<p>Aliran data merupakan data yang dikirim antar-proses penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data. Misalnya “data Siswa” atau tanpa kata data, misalnya “Siswa”.</p>

(Sumber: Supardi, 2013:8)

Supardi (2013:9), menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu:

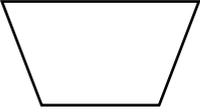
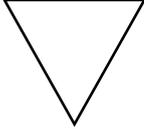
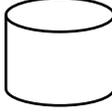
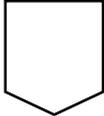
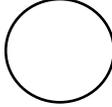
1. Membuat DFD level 0 atau sering juga disebut CD (*Context Diagram*).
2. Membuat DFD level 1 merupakan hasil uraian (breakdown) DFD level 0 yang sebelumnya sudah dibuat, dan seterusnya.

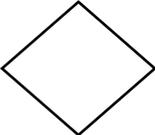
2.2.3. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2011:68), “*block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Kristanto (2011:68), simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/benda/berkas/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 (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

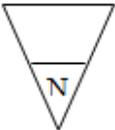
(Sumber: Kristanto, 2011:68)

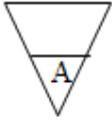
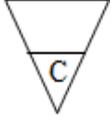
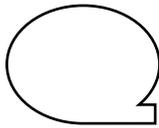
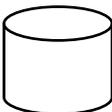
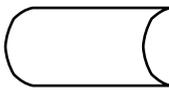
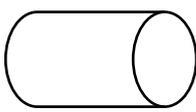
2.2.4. Pengertian *Flow Chart*

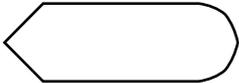
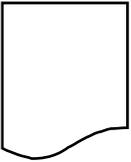
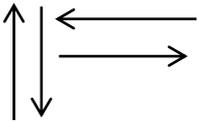
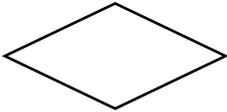
Supardi (2013:51), “*flowchart* merupakan Diagram Alur yang sering digunakan sistem analisis dalam membuat atau menggambarkan logika program”.

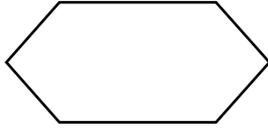
Supardi (2013:53), ada beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol dokumen yang menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Simbol kegiatan manual yang menunjukkan pekerjaan manual.
3.		Simbol simpanan offline yang berupa file non komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)

4.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsipurut huruf (<i>alphabetical</i>).
5.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsipurut tanggal (<i>chronological</i>).
6.		Simbol kartu plong yang menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
7.		Simbol proses yang menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8.		Simbol operasi luar luar yang menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
9.		Simbol pengurutan offline yang menunjukkan proses pengurutan data dari luar proses komputer.
10.		Simbol pita magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
11.		Simbol hard disk yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
12.		Simbol diskette yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
13.		Simbol drum magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
14.		Simbol pita kertas terhubung yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita kertas terhubung.

15.		Simbol keyboard yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
16.		Simbol display yang menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
17.		Simbol pita kontrol yang menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
18.		Simbol hubungan komunikasi yang menunjukkan proses transmisi data melalui <i>channel</i> komunikasi.
19.		Simbol penjelasan yang menunjukkan penjelasan dari suatu proses
20.		Simbol penghubung yang menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
21.		Simbol <i>input/output</i> yang digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
22.		Simbol garis alir yang digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
23.		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) yang digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
24.		Simbol proses terdefinisi yang digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.

25.		Simbol persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
26.		Simbol titik terminal yang digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.

(Sumber: Supardi 2013:53)

2.2.5. Pengertian *Entity Relational Diagram* (ERD)

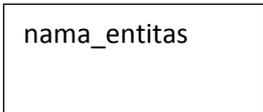
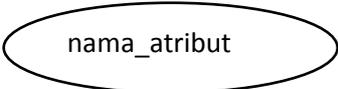
Supardi (2013:13), “ERD merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar-penyimpanan (dalam DFD)”.

Ladjamudin (2013:142), “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam istem yang abstrak”.

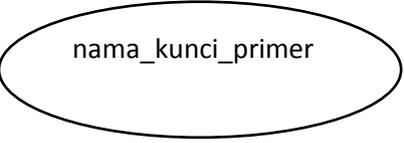
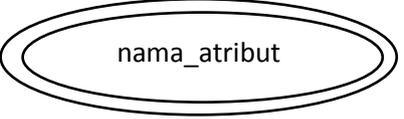
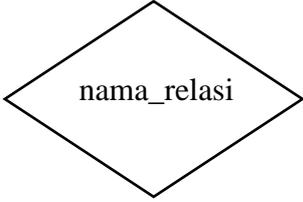
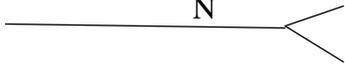
Shalahuddin et.al (2014:289), “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional”.

Shalahuddin et.al (2014:50), ada beberapa simbol-simbol pada *Entity Relational Diagram* (ERD), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol-simbol pada *Entity Relational Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas



3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
4.	Atribut multivalu/multivalued 	<i>Field</i> 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 kata kerja.
6.	Asosiasi/association 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas lain disebut kardinalitas.

(Sumber: Shalahuddin et.al 2014:50)



2.2.6. Pengertian Kamus Data

Ladjamudin (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 (2011:66), “kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem”.

Kristanto (2011:66), simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5. Simbol-simbol kamus data

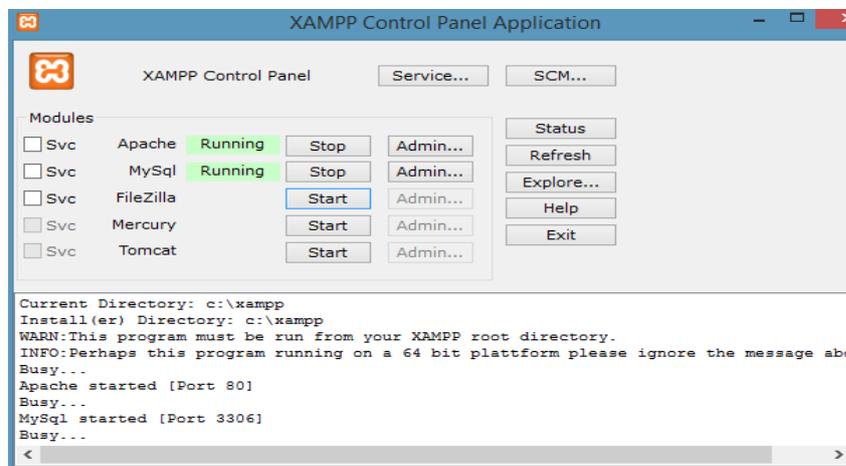
No.	Simbol	Keterangan
1.	=	terdiri atas
2.	+	Dan
3.	()	Opsional
4.	[]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisalah alternative

(Sumber: Kristanto 2011:66)

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengenalan XAMPP

Wahana (2014:72), “XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem informasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. XAMPP adalah tool yang menyediakan perangkat lunak dalam satu buah paket”.



Gambar 2.1. Tampilan Control Panel pada XAMPP

Dalam paket XAMPP sudah terdapat *Apache* (*web server*), *MySQL* (*database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *Php My Admin* dan berbagai pustaka bantu lainnya.

2.3.2. Pengertian *Apache*

Wahana (2014:72), “*tugas utama Apache* adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada *browser* klien berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat halaman *website*”.

2.3.3. Pengertian *MySQL*

Wahana (2014:73), “*MySQL* disebut juga *SQL (Structured Query Language)* merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah *database*”.

Sibero (2013:97), “*MySQL* adalah suatu *RDBMS (Relation Database Management System)*, yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”.



2.3.4. Sekilas tentang PHP

2.3.4.1. Pengertian PHP

Badiyanto (2013:32), “*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML/PHP* banyak dipakai untuk membuat situs web dinamis”.

Sibero (2013:49), “*PHP* adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”.

Wahana (2014:33), “*PHP* adalah bahasa yang berbentuk *script* yang ditempatkan di dalam server baru kemudian diproses. Kemudian hasil pemrosesan dikirimkan kepada *web browser* klien”.

2.3.4.2. Skrip Dasar PHP

Sibero (2013:49), “pemrograman *PHP* dapat ditulis dalam dua bentuk yaitu penulisan baris kode *PHP* pada *file* tunggal (*singelfile*) dan penulisan kode *PHP* pada halaman html (*embedded*)”. Berikut contoh penulisan kode program *PHP*:

singelfile_php.php

```
<?php
```

```
    echo “<html>”;
```

```
    echo “<head>”;
```

```
    echo “<title>Contoh PHP</title>”;
```

```
    echo “</head>”;
```

```
    echo “<body>”;
```

```
    echo “<p>Dibawah ini adalah tulisan dari PHP</p>”;
```

```
    echo “Teks dari PHP”;
```

```
    echo “</html>”;
```

```
?>
```

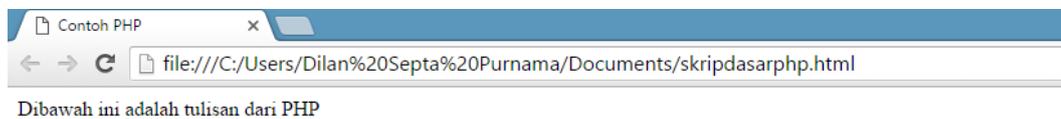
embedded_php.html

```

<html>
  <head>
    <title>Contoh PHP</title>
  </head>
  <body>
    <p>Dibawah ini adalah tulisan dari PHP</p>
    <?php
      echo "Teks dari PHP";
    ?>
  </body>
</html>

```

Kedua cara penulisan tersebut tidak memiliki perbedaan, hanya menjadi kebiasaan gaya penulisan dari programmer. Dari kedua skrip tersebut maka tampilannya di *web browser*, sebagai berikut:



Gambar 2.2. Tampilan Skrip Dasar PHP

2.3.4.3. Tata Bahasa Dasar *PHP* (*Basic Syntax*)

Sibero (2013:51), ada beberapa hal penting dalam pembuatan program *PHP*, yaitu:

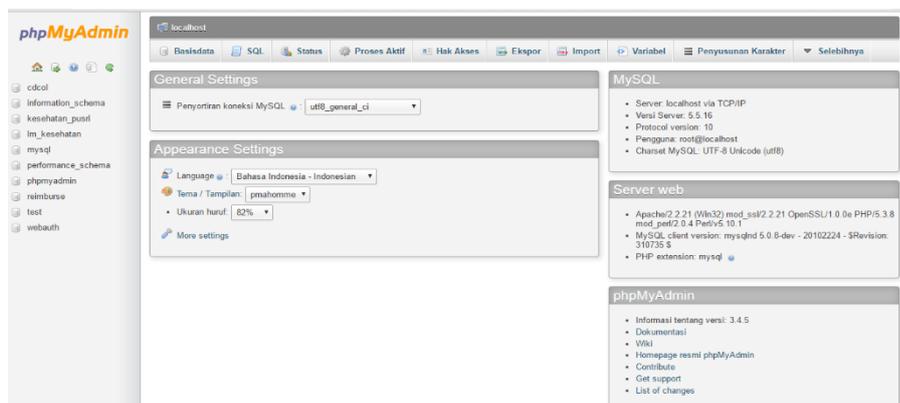
1. Penulisan suatu program *PHP* harus diawali dengan *tag* `<?php` dan diakhiri dengan *tag* `?>`
2. Penulisan baris program harus diakhiri dengan tanda titik koma (;)
3. Penulisan pada *PHP* adalah *case-sensitive*, yaitu antara huruf **a** dan huruf **A** adalah berbeda.
4. Penulisan komentar atau baris yang tidak akan diproses oleh *PHP*, yaitu :
 - a. Untuk komentar pada satu baris tertentu, tambahkan tanda `//` pada bagian awal baris program.



- b. Untuk komentar lebih dari satu baris, tambahkan tanda `/*` pada bagian awal baris dan tambahkan tanda `*/` pada bagian akhir baris program.
5. Penulisan suatu teks selalu diapit dalam tanda `'` atau `“`.
6. Penulisan suatu tanda baca pada suatu teks seperti (`'`, `“`, `\`, `/`, dll), digunakan tanda `\` kemudian diikuti dengan tanda baca.

2.3.5. Pengenalan *PhpMyAdmin*

Wahana (2014:46), “*PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman *PHP* yang digunakan untuk menangani administrasi *MySQL* melalui *world wide web*”.



Gambar 2.3. Tampilan Awal pada *PhpMyAdmin*

Hal-hal yang dapat dilakukan oleh *PhpMyAdmin* sebagai berikut:

1. Membuat database

Pada bagian **Buat Database Baru** pilih menu basisdata kemudian ketikkan nama database pada *text box*.

2. Memilih/mengaktifkan database

Untuk memilih database yang telah ada, pilih list yang ada di *frame* kiri.

3. Membuat table

Pada bagian **Buat table baru** ketikkan nama tabel dan jumlah *field*-nya.

4. Menyimpan data

Klik *Insert* atau sisipkan, kemudian isi data-datanya pada bagian value, setelah itu simpan.



5. Melihat data

Klik cari jika data yang dicari akan disaring.

6. Menghapus data

Klik hapus setelah datanya ditampilkan.

7. Meng-update data

Klik ubah setelah datanya ditampilkan, kemudian akan muncul form.

Selanjutnya, data diubah dan klik **Go**.

8. Dump table dan data

Maksud dump atau *MySQL* adalah menciptakan *query* dari table-tabel dan data yang sudah jadi.

9. Instalasi *DBMS MySQL*

File instalasi *MySQL* untuk *platform* Windows data di-download di URL <http://www.MySQL.com/downloads/>. Ada dua jenis file instalasi, yaitu *source* dan *binary*. Disarankan menggunakan file instalasi *binary* karena relative lebih mudah dalam instalasinya.

Untuk mengaktifkan *PhpMyAdmin*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Setelah server *XAMPP* anda terinstal, anda harus mengaktifkan web server *Apache* dan *MySQL* dari contoh panel *XAMPP*.
2. Jalankan browser anda (*Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, atau *Google Chrome*), lalu ketikkan alamat web <http://localhost/phpmyadmin/> pada address bar, kemudian tekan enter.
3. Apabila telah tampil *interface* (tampilan antarmuka) *PhpMyAdmin*, anda bias memulainya dengan mengetikkan nama *database*, nama table, dan seterusnya.

2.3.6. Pengenalan *Javascript Framework*

Sibero (2013:150), “*javascript* adalah bahasa skrip (*Scripting Language*), yaitu kumpulan instruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi”.

Sibero (2013:151), “*javascript Framework* adalah kumpulan pustaka fungsi yang dibentuk menggunakan *Javascript*”.



Javascript Framework juga ditujukan untuk hal yang sama, yaitu agar pengguna *javascript framework* dapat menggunakan pustakanya tanpa harus mengerti proses yang terjadi di dalamnya sehingga proses pembuatan program menjadi lebih cepat dan singkat. Saat ini banyak *Javascript Framework* yang populer digunakan seperti GWT (*Google Web Toolkit*), Dojo, YUI (*Yahoo User Interface*), Prototype, ExtJS, jQuery, Adobe Spry dan lainnya. Pada teori program ini penulis menggunakan jQuery sebagai *Javascript framework*.

Sibero (2013:218), “jQuery memiliki ciri khas pada penggunaan perintahnya, *prefix* untuk jQuery dengan tanda \$ kemudian dilanjutkan dengan fungsi perintah”.

Contoh skrip penulisan jQuery *Framework Selectors* :

```
<head>
  <script src="jquery-1.5.1.min.js" type="text/javascript">
  </script>
  <script type="text/javascript">
    $ (“*”).css (“border”, “2px solid brown”);
  </script>
</head>
<body>
  <div></div>
  <p></p>
  <span></span>
</body>
```

2.3.7. Pengertian *Notepad++*

Wahana (2014:69), “*notepad++* adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi *Windows*. *Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk menampilkan dan mengedit teks maupun berkas kode sumber beragam bahasa pemrograman”.

2.3.8. Sekilas tentang *Adobe Dreamweaver*

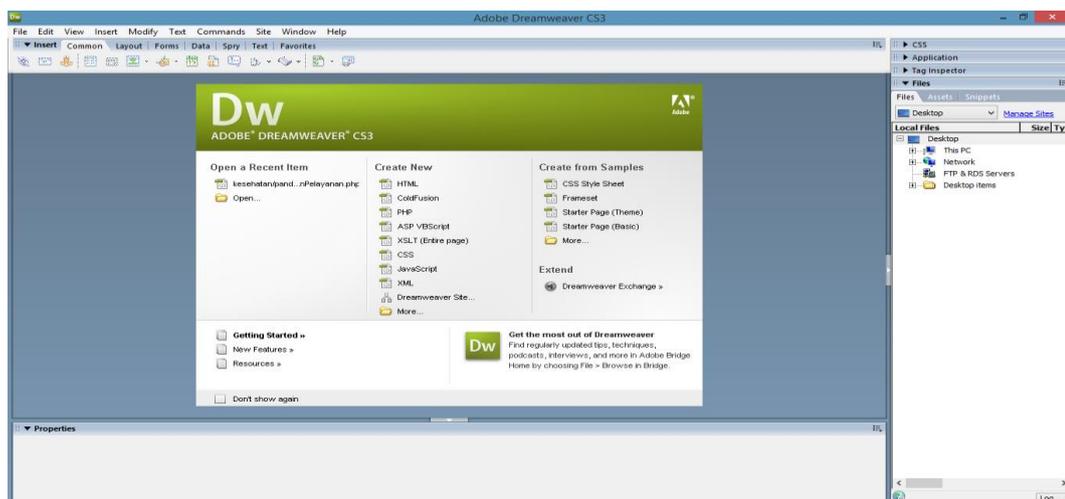
2.3.8.1. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Wahana (2014:52), “adobe dreamweaver merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah website, baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung”.

Sibero (2013:384), “*adobe dreamweaver* adalah suatu produk *Web Developer* yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.*, sebelumnya produk *Dreamweaver* dikembangkan oleh *Macro Adobe System Inc*”.

2.3.8.2. Ruang Kerja (*Workspace*)

Sibero (2013:384), “ruang kerja atau *workspace* adalah bagian keseluruhan tampilan *Adobe Dreamweaver*”.



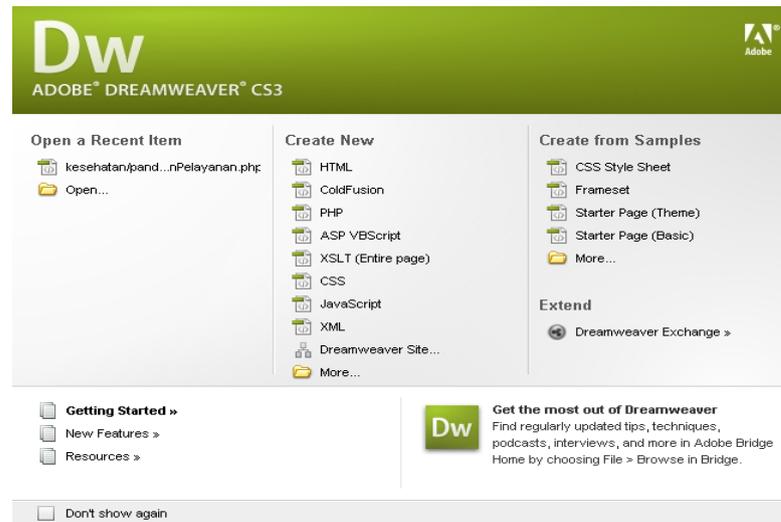
Gambar 2.4. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS3

2.3.8.3. Komponen Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver*

Sibero (2013:384), “Ruang Kerja *Dreamweaver* terdiri dari *Welcome Screen*, *Menu*, *Insert bar*, *Document Window*, *CSS Panel*, *Application Panel*, *Tag Inspector*, *Property Inspector*, *Result Panel* dan *Files Panel*”. Masing-masing dari komponen tersebut memilikifungsi dan aturan, yaitu:

1. *Welcome Screen*

Welcome Screen digunakan untuk memudahkan pengguna membuat file baru atau membuka kembali file yang pernah ada.



Gambar 2.5. Tampilan *Welcome Sreen* Adobe Dreamweaver CS3

Welcome Screen terdiri dari beberapa bagian:

1. *Open a Recent Item* digunakan untuk membuka *file* yang pernah dibuka, atau daftar *file-file* yang pernah dibuka atau digunakan.
2. *Create New* digunakan untuk membuat *file* baru yang terdiri dari beberapa format *file*.
3. *Create from Samples* digunakan untuk membuat *file* baru menggunakan *template* atau *template* contoh yang disediakan oleh Dreamweaver.
4. *Extend* (*Dreamweaver Exchange*) digunakan untuk mengakses konten-konten yang terdapat pada situs www.adobe.com/go/exchange.
5. *Don't show again* digunakan untuk menampilkan atau tidak menampilkan *Welcome Screen*.

2. Menu

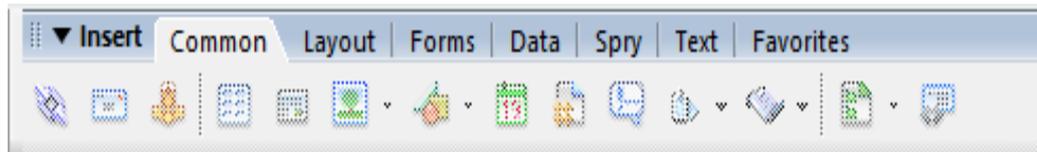
Menu adalah media yang digunakan untuk melakukan atau menjalankan perintah pada Dreamweaver. Menu berisi perintah untuk pembuatan, pengaturan, manipulasi, dan konfigurasi pada Dreamweaver.

File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help

Gambar 2.6. Tampilan Menu Adobe Dreamweaver CS3

3. *Insert Bar*

Insert Bar adalah suatu bentuk toolbar yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



Gambar 2.7. Tampilan *Insert Bar* Adobe Dreamweaver CS3

Insert Bar terdiri dari beberapa perintah seperti di bawah ini:

1. *Common* berisi elemen atau kontrol *HTML* yang umum digunakan.
2. *Layout* berisi elemen atau kontrol *HTML* yang digunakan untuk membuat atau memanipulasi *layout*.
3. *Forms* berisi elemen atau kontrol *HTML* yang digunakan untuk membuat *form*.
4. *PHP* berisi elemen atau kontrol *PHP*, berlaku untuk dokumen dengan format *PHP*
5. *CFML* berisi elemen atau kontrol *ColdFusion*, berlaku untuk dokumen dengan format *ColdFusion*.
6. *CFForm* berisi elemen atau kontrol Form *ColdFusion*, berlaku untuk dokumen dengan format *ColdFusion*.
7. *ASP* berisi elemen atau kontrol *ASP*, berlaku untuk dokumen dengan format *ASP*.
8. *JSP* berisi elemen atau kontrol *JSP*, berlaku untuk dokumen dengan format *JSP*.
9. *XSLT* berisi elemen atau kontrol *XSLT*, berlaku untuk dokumen dengan format *XSLT*.
10. *Data* berisi elemen atau kontrol *Database*.
11. *Spry* berisi elemen atau kontrol *Spry Framework*.
12. *Text* berisi elemen atau kontrol *HTML* yang digunakan untuk memanipulasi teks.

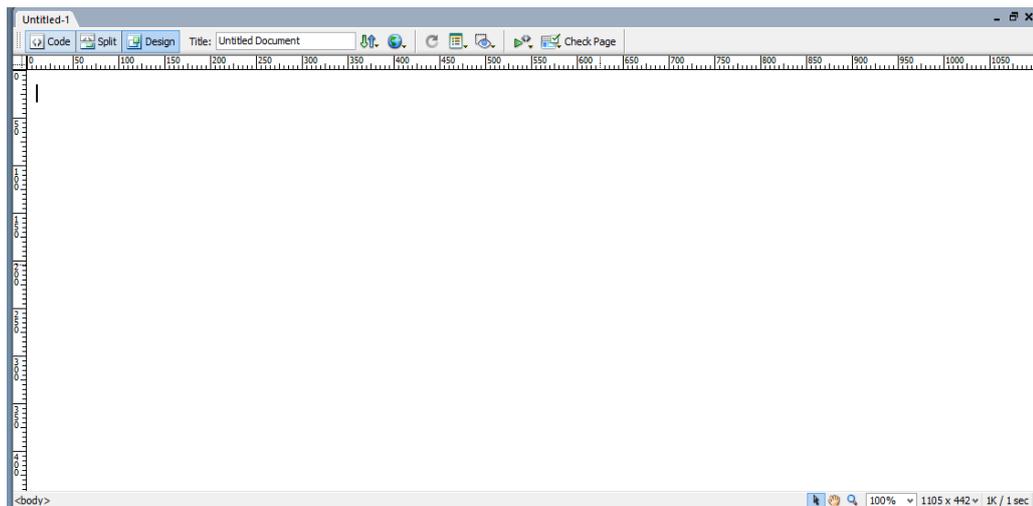


13. *Favorites* adalah suatu tempat untuk mendefinisikan perintah-perintah favorit yang sering digunakan pengguna.

4. Document Window

Document Window adalah editor *text* atau visual pada ruang kerja (*workspace*).

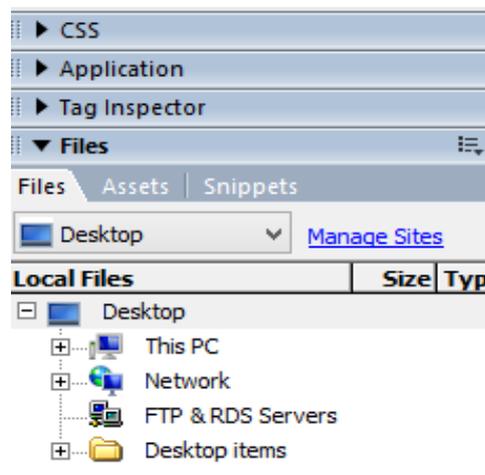
Document Window menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual.



Gambar 2.8. Tampilan *Document Window* Adobe Dreamweaver CS3

5. Panel Group

Panel Group adalah bagian Ruang Kerja (*Workspace*) Dreamweaver yang berisikan kumpulan panel.



Gambar 2.9. Tampilan *Panel Group* Adobe Dreamweaver CS3



6. Property Inspector

Property Inspector digunakan untuk menampilkan informasi property elemen HTML tertentu yang sedang dipilih.



Gambar 2.10. Tampilan *Property Inspector* Adobe Dreamweaver CS3

7. Result Panel

Result Panel digunakan untuk menampilkan informasi dan *utilitas* dokumen.



Gambar 2.11. Tampilan *Result Panel* Adobe Dreamweaver CS3

Result Panel terdiri dari:

1. *Search* digunakan untuk menampilkan hasil pencarian pada dokumen.
2. *Reference* digunakan untuk menampilkan petunjuk penggunaan atau petunjuk perintah dari beberapa yang disediakan oleh Adobe Dreamweaver.
3. *Validation* digunakan untuk menampilkan hasil pengujian validasi dokumen.
4. *Browser Compability Check* digunakan untuk menampilkan hasil pengujian sumber tautan dokumen pada *Site*.
5. *Site Reports* digunakan untuk menampilkan informasi perubahan dalam *Site*.
6. *FTP Log* digunakan untuk menampilkan informasi catatan proses pemindahan atau pengambilan data pada direktori *Remote* yang menggunakan media transportasi *FTP*.
7. *Server Debug* digunakan untuk menampilkan informasi kesalahan (*debugging*) pada dokumen yang bekerja pada *server (server side)* seperti *PHP, ASP, ColdFusion*, dll.