



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Umum**

##### **2.1.1. Pengertian Komputer**

Blissmer (1985) dalam Pratama (2014:16),

Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan berbagai tugas, yang mampu melakukan keempat tugas berikut: menerima inputan, memproses inputan, menyimpan perintah dan hasil pemrosesan, serta menyediakan output berupa informasi.

##### **2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak**

Pressman (2012:5), perangkat lunak adalah (1) instruksi-instruksi (program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi, dan kinerja-kinerja yang dikehendaki; (2) struktur data yang memungkinkan program-program memanipulasi informasi, dan (3) informasi deskriptif pada salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program.

Pratama (2014:12), perangkat lunak mencakup semua perangkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi di dalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, penghitungan data dan lain-lain.

Jadi, perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang dapat melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi dan penghitungan data.

##### **2.1.3. Pengertian Data**

Al-fatta (2012:9), data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun.

---



McFadden (1999) dalam Nugroho (2011:5), data adalah fakta-fakta tentang segala sesuatu di dunia nyata yang dapat direkam dan disimpan pada media computer.

Jadi, data adalah suatu nilai kenyataan atau fakta yang dapat berupa angka-angka, huruf, ataupun simbol-simbol.

#### **2.1.4. Pengertian Sistem**

Fathansyah (2012:11), sistem adalah sebuah tatanan (Keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu.

Al Fatta (2012:3), sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variable-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain.

Jadi sistem adalah kumpulan atau himpunan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional, unsur atau variable-variabel yang saling berhubungan, saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain untuk memenuhi suatu proses tertentu.

#### **2.1.5. Karakteristik Sistem**

Al Fatta (2012:5), karakteristik Sistem terdiri dari:

a. Batasan (*boundary*)

Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.

b. Lingkungan (*environment*)

Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.

c. Masukan (*input*)

Sumber daya (data, bahan baku, perlatan, energy) dari lingkungan yang di konsumsi dan di manipulasi oleh suatu sistem.



d. Keluaran (*output*)

Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

e. Komponen (*component*)

Kegiatan\_kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*).

Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.

f. Penghubung (*interface*)

Tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.

g. Penyimpanan (*storage*)

Area yang di kuasai dan di gunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

### 2.1.6. Metodologi Pengembangan Sistem

Al Fatta (2012:25), siklus pengembangan sistem yaitu:

a. Analisis

Bertujuan untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru.

b. Desain

Bertujuan untuk mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

c. Implementasi

Bertujuan untuk mengimplementasikan sistem yang baru.

d. Pemeliharaan

Bertujuan agar sistem dapat berjalan secara optimal.



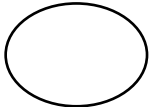
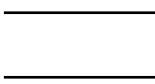
## 2.2. Teori Khusus

### 2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

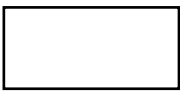

Sukamto dan Shalahuddin (2014:70), *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Sukamto dan Shalahuddin (2014:71), menjelaskan notasi yang digunakan dalam membuat DFD ada empat buah, yaitu sebagai berikut:

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

No	Simbol	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.  catatan:  nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.
2.		<i>File</i> atau basis data atau penyimpanan ( <i>storage</i> ); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data ( <i>Entity Relationship</i>

Lanjutan Tabel 2.1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

		<p><i>Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)</i></p> <p>catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya berupa kata benda.</p>
3.		<p>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.</p> <p>catatan: nama yang diberikan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari 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: Sukamto dan Shalahuddin (2014:71)*)

Sukamto dan Shalahuddin (2014:72), berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0



digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

## 2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

## 3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

## 4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya


DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2

### 2.2.2. Pengertian Blockchart

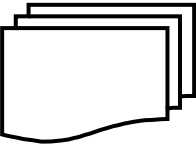


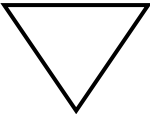
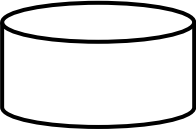

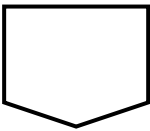
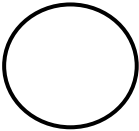

Kristanto (2011:68), blockchart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”. Pembuatan blockchart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Kristanto (2011:68), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam Blockchart, yaitu:

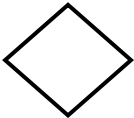


**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Blockchart*

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

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol *Blockchart*

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 sistem.

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol *Blockchart*

11.		Pengambilan keputusan (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

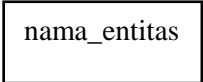
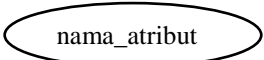
(Sumber: Kristanto (2011:68))

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

Sukanto dan Shalahuddin (2014:50), *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.

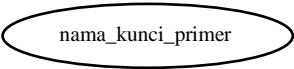
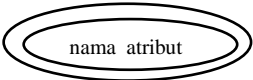
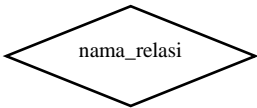

Sukanto dan Shalahuddin (2014:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

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

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/entity 	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 lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



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

3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> 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 multivalai/ <i>multivalue</i> 	<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 / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin (2014:50))




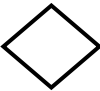

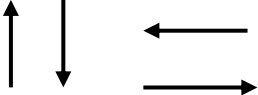



#### 2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Supardi (2013:51) flowchart merupakan diagram alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program. Namun, flowchart juga dapat menggambarkan jalannya sistem.





Supardi (2013:59), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam flowchart, yaitu:

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

No	Simbol	Arti
1.	Simbol Titik Terminal 	Simbol titik terminal (terminal point symbol) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari seluruh proses.
2.	Simbol Proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses.
3.	Simbol input/ output 	Simbol input / output digunakan untuk mewakili data input atau output.
4.	Simbol Keputusan 	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
5.	Simbol Penghubung 	Simbol penghubung digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagian alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya.
6.	Simbol garis alir 	Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
7.	Simbol display 	Simbol display digunakan untuk menunjukkan output yang di tampilkan di monitor.
8.	Simbol kegiatan manual 	Simbol kegiatan manual digunakan untuk menunjukkan pekerjaan manual.
9.	Simbol dokumen 	Simbol dokumen menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.

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

10.	Simbol proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
11.	Simbol pita magnetik 	Simbol pita magnetik menunjukkan input/output menggunakan pita magnetik.

(*Sumber: Supardi (2013:59)*)

### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2014:73), 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).

Sukamto dan Shalahuddin (2014:74), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data, yaitu:

**Tabel 2.5** Simbol-simbol dalam kamus data

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

(*Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2014:74)*)



## **2.3. Teori Judul**

### **2.3.1. Pengertian Aplikasi**

Budiharto (2013:5), aplikasi merupakan program yang dapat berjalan di komputer tersendiri (*stand alone computer*), dari mulai program yang simple sampai dengan program besar dan rumit.

### **2.3.2. Pengertian Evaluasi**

Artikelsiana (2015) evaluasi adalah suatu proses dalam menyediakan informasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut telah dicapai. Evaluasi mengukur suatu pekerjaan atau hal-hal yang kita lakukan, evaluasi sangat berguna atau bermanfaat karna kita dapat mengetahui tingkatan pekerjaan kita dan juga sebagai penilaian terhadap apa yang kita kerjakan atau lakukan.

### **2.3.3. Pengertian Kinerja**

Jelantik (2015:137), kinerja atau *performance* adalah usaha yang dilakukan dari hasil kerja yang dapat dicapai seseorang atau sekelompok orang dalam suatu organisasi sesuai dengan tugas dan tanggung jawab.

### **2.3.4. Pengertian Karyawan**

Subri (2002), karyawan merupakan setiap penduduk yang masuk ke dalam usia kerja (berusia di rentang 15 hingga 64 tahun), atau jumlah total seluruh penduduk yang ada pada sebuah negara yang memproduksi barang dan jasa jika ada permintaan akan tenaga yang mereka produksi, dan jika mereka mau berkecimpung / berpartisipasi dalam aktivitas itu.

Hasibuan (2002), pengertian karyawan adalah setiap orang yang menyediakan jasa (baik dalam bentuk pikiran maupun dalam bentuk tenaga) dan mendapatkan balas jasa ataupun kompensasi yang besarnya telah ditentukan terlebih dahulu.



Jadi, karyawan adalah setiap orang yang telah masuk dalam rentang usia kerja dan memberikan jasa kepada perusahaan, instansi atau organisasi yang membutuhkan jasa tenaga kerja, yang mana dari jasa tersebut, karyawan akan mendapatkan gaji dan kompensasi-kompensasi lainnya.

## 2.4. Teori Program

### 2.4.1. Sekilas Tentang *PHP*

#### 2.4.1.1. Pengertian *PHP*

Raharjo dkk (2010:41) *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil *web browser*, program yang ditulis dengan *PHP* akan di-parsing di dalam *web-server* oleh interpreter *PHP* dan diterjemahkan ke dalam dokumen *HTML*, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web-browser*.

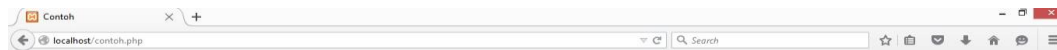
#### 2.4.1.2. *Script PHP*

Berikut contoh kode *PHP* yang berada dalam kode *HTML* (disimpan dengan ekstensi *.php*) :

```
<html>
<head>
    <title> Contoh</title>
</head>
<body>
<?php echo "Hai, saya dari script PHP!" ; ?>
</body>
</html>
```



Bila dijalankan melalui browser, maka kode tersebut akan membentuk tampilan seperti berikut:



Hai, saya dari script PHP!

**Gambar 2.1** Contoh Script PHP

## 2.4.2. Sekilas Tentang Basis Data (*Database*)

### 2.4.2.1. Pengertian Basis Data

Puspitosari (2011:15), basis data (*database*) adalah kumpulan data yang tersusun secara sistematis sehingga akan memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengelola data untuk mendapatkan informasi yang efektif dan efisien.

### 2.4.2.2. Operasi Dasar Basis Data

Fathansyah (2012:5) Operasi-operasi dasar basis data meliputi :

1. Pembuatan basis data baru (*create database*), yang identik dengan pembuatan lemari arsip yang baru.
2. Penghapusan basis data (*drop database*), yang identik dengan perusakan lemari arsip (sekaligus beserta isinya, jika ada).
3. Pembuatan tabel baru kesuatu basis data (*create table*), yang identik dengan penambahan map arsip baru kesubuah lemari arsip yang telah ada.
4. Penghapusan tabel dari suatu basis data (*drop table*), yang identik dengan perusakan map arsip lama yang ada di sebuah lemari arsip.
5. Penambahan/pengisian data baru kesebuah tabel disebuah basis data (*insert*), yang identik dengan penambahan lembaran arsip kesebuah map arsip.
6. Pengambilan data dari sebuah tabel (*query*), yang identik dengan pencarian lembaran arsip dari sebuah map arsip.



7. Perubahan data dari sebuah tabel (*update*), yang identik dengan perbaikan isi lembaran arsip yang ada di sebuah map arsip.
8. Penghapusan data dari sebuah tabel (*delete*), yang identik dengan penghapusan sebuah lembaran yang ada di sebuah map arsip.

#### **2.4.3. Pengertian HTML**

Suryana dan Koesheryatin (2014:29), *HyperText Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web.

#### **2.4.4. Pengertian Cascading Style Sheet (CSS)**

Suryana dan Koesheryatin (2014:101), CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan.

#### **2.4.5. Pengertian MySQL**

Raharjo (2011:21), MySQL merupakan *software* RDBMS (atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

#### **2.4.6. Pengertian Javascript**

Suryana dan Koesheryatin (2014:181), JavaScript adalah bahasa script berdasar pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML, Di mana objek tersebut dapat berupa suatu window, frame, URL, dokumen, form, button, atau item yang lain.



### **2.4.7. Pengertian XAMPP**

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

### **2.4.8. Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS5**

#### **2.4.8.1. Pengertian Adobe Dreamweaver**

Wahana Komputer (2012:2), Adobe Dreamweaver merupakan program aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain halaman website secara visual. Dalam mendesain halaman website, aplikasi ini menyediakan fasilitas-fasilitas yang memberikan kemudahan bagi para pengembang web, juga bagi para pemula yang belajar membangun sebuah website.

#### **2.4.8.2. Pengertian Adobe Dreamweaver CS5.5**

Wahana Komputer (2012:2), Adobe Dreamweaver CS5.5 merupakan versi terbaru dari Adobe Dreamweaver yang sebelumnya adalah Adobe Dreamweaver CS5.5. aplikasi Adobe Dreamweaver CS5.5 memberikan tampilan yang lebih baik dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaannya.

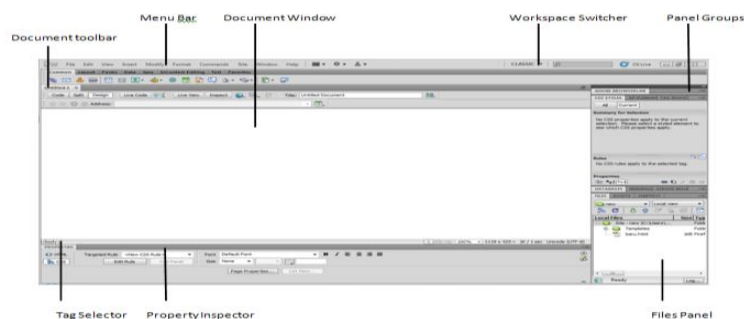
#### **2.4.8.3. Area Kerja Adobe Dreamweaver CS5.5**

Wahana Komputer (2012:5) menjelaskan area kerja Adobe Dreamweaver CS5.5 terdiri dari berbagai macam tool yang memudahkan Anda membangun sebuah website. Tool tersebut meliputi Menu Bar, *Document Toolbar*, *Document Window*, *Panel Groups*, *Workspace Switcher*, dan *Tag Selector*, *Panel Files*, dan *Property Inspector*.





Secara umum tampilan area kerja dapat dilihat seperti gambar berikut.



**Gambar 2.2** Area Kerja Adobe Dreamweaver CS5.5

Berikut penjelasan masing-masing fasilitas sesuai dengan gambar diatas:

#### 1. *Menu Bar*

*Menu Bar* adalah sebuah grup menu yang biasanya terdapat di bagian atas aplikasi yang tersusun dari deretan text/label. Setiap menu terdiri dari beberapa submenu sesuai kategori menu masing-masing.

#### 2. *Workspace Switcher*

*Workspace switcher* adalah fitur baru yang berfungsi untuk mengubah mode tampilan area kerja sesuai kebutuhan perancang web. *Workspace switcher* ini berada sejajar dengan menu bar pada sebelah kanan.

#### 3. *Document Window*

*Document window* adalah area yang digunakan untuk membuka, mengedit, serta menampilkan desain dokumen atau kode dokumen web yang aktif. *Document window* terdiri dari *Related File and Code Navigator*, *Tag Selector*, juga fasilitas lain seperti *zooming*, *hand tool*, *selected tool*, dan informasi lainnya.

#### 4. *Tag Selector*

*Tag selector* berfungsi menampilkan tag yang diseleksi pada area desain. Anda dapat menyeleksi bagian desain dengan memilih tag yang sesuai.

#### 5. *Document Toolbar*

Toolbar adalah kumpulan tombol yang berfungsi mengatur tampilan dokumen.



#### 6. *Panel Groups*

*Panel Groups* merupakan kumpulan panel yang berupa kumpulan tab pilihan dengan kegunaan berbeda-beda. Panel adalah sebuah jendela untuk memudahkan pembuatan web dengan menampilkan informasi pendukung pada jendela informasi dan Anda dapat mengedit, memanfaatkan data yang ada pada area tersebut.

#### 7. *Panel Files*

*Panel Files* digunakan untuk mengelola file dokumen web. Anda dapat menampilkan direktori sistem secara keseluruhan atau hanya folder tertentu yang digunakan mengelola dokumen web Anda.

#### 8. *Property Inspector*

*Property Inspector* digunakan untuk menampilkan properties dari sebuah objek yang terpilih pada desain dokumen.