



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Sujatmiko (2013:156) mengemukakan “Komputer adalah mesin yang dapat mengelola data digital dengan serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi informasi”.

Jadi, komputer adalah mesin yang dipakai untuk mengolah data, memproses data, serta menghasilkan keluaran berupa informasi.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak

Sukanto dan Shalahuddin (2013:2) menyatakan “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Sujatmiko (2013:201) berpendapat “Perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diinformasi dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer”.

Jadi, perangkat lunak adalah data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer, sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

2.1.3. Pengertian Data

Yusi dan Idris (2009:101) menyatakan “Data adalah kumpulan angka, fakta, fenomena, atau keadaan lainnya yang disusun menurut logika tertentu merupakan hasil pengamatan, pengukuran atau pencacahan dan sebagainya terhadap variabel dari suatu objek kajian, yang berfungsi untuk membedakan objek yang satu dengan yang lain pada variabel yang sama.



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

Jadi, data adalah kumpulan angka, fakta maupun karakter yang disusun sehingga menghasilkan informasi.

2.1.4. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukanto dan Shalahuddin (2013:43) menyatakan “Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.

Sujatmiko (2013:76) menyatakan “Basis data merupakan representasi kumpulan data yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan”.

Jadi, basis data (*database*) adalah kumpulan data yang saling berhubungan, tersimpan di komputer, kemudian diolah menjadi suatu informasi yang berguna.

Di dalam basis data terdapat komponen yang terdiri dari:

a. Tabel

Tabel adalah daftar yang berisi ikhtisar sejumlah data informasi yang biasanya berupa kata ataupun bilangan yang tersusun dengan garis pembatas, contohnya tabel karyawan.

b. Field

Field adalah representasi suatu atribut yang menunjukkan suatu item dari data, contohnya nama, alamat, dan lain-lain

c. Record

Record adalah kumpulan dari field yang menggambarkan suatu unit dari data individu yang tertentu, contohnya data mahasiswa.



2.1.5. Pengertian Sistem

Kristanto (2011:1) menyatakan “Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Sutabri (2012:10) mengemukakan “Sistem merupakan kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.”

Jadi, sistem merupakan suatu kumpulan yang terdiri prosedur kerja yang saling berhubungan satu sama lain untuk menyelesaikan suatu masalah.

2.1.5.1. Karakteristik Sistem

Sutabri (2012:13-14) menjelaskan bahwa sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud, yaitu:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan.
2. **Batasan Sistem (*Boundary*)**
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisah.
3. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**
Lingkungan luar sistem merupakan bentuk apapun yang ada di luar sistem yang akan mempengaruhi operasi sistem.
4. **Penghubung Sistem (*Interface*)**
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface.
5. **Masukan Sistem (*Input*)**
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem yang dapat berupa pemeliharaan (*maintanance input*) dan sinyal (*signal input*).



6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Suatu sistem mempunyai proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki sasaran dan tujuan yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dapat dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Sukanto dan Shalahuddin (2013:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup yang terurut, mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.

1. Analisis

Tahap analisis dilakuakn secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan.

2. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pengkodean

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program siste. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

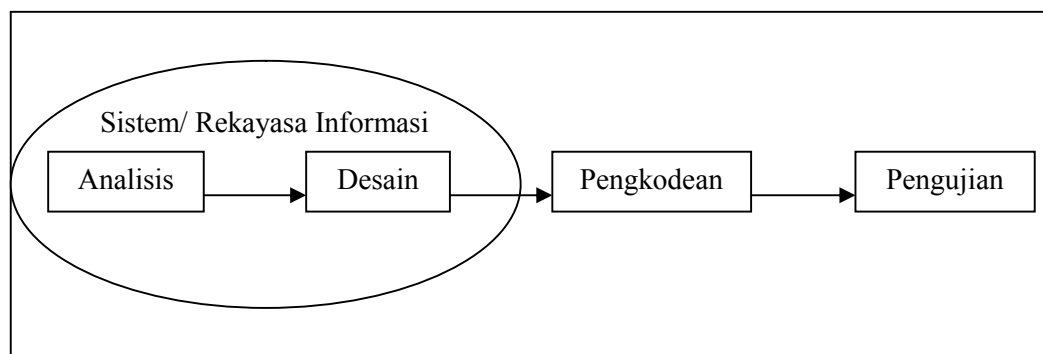


4. Pengujian

Tahap pengujian berfokus pada sistem dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan bahwa keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem yang baru.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model Waterfall

(Sumber: Rosa dan Shalahudin, 2013:28)

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Data Flow Diagram (DFD)

2.2.1.1. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

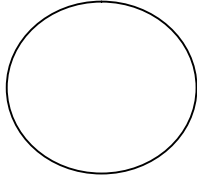
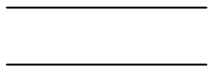
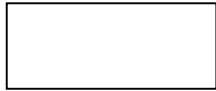
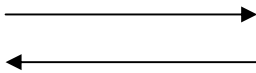
Sukamto dan Shalahuddin (2013:70) menyatakan “*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi diagram alir data adalah representatif grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.



2.2.1.2. Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram (DFD)*

Edward Yourdon dan Tom DeMarco membagi simbol atau notasi pada *Data Flow Diagram* menjadi 4 (empat) buah, yaitu sebagai berikut:

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

No	Nama dan Simbol	Keterangan
1.	Proses 	Digunakan untuk menggambarkan proses pengolahan data atau transformasi data.
2.	Basis data 	Diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur sehingga dibuat menjadi tabel basis data yang dibutuhkan.
3.	Entitas Luar (<i>External Entity</i>) 	Digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.
4.	Data Flow 	Digunakan untuk menggambarkan aliran data yang sedang berjalan.

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin 2013:50)

2.2.2. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

2.2.2.1. Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:50) menyatakan “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”.

Entity relationship diagram dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* juga memiliki beberapa aliran notasi atau simbol seperti notasi *Chen* (dikembangkan oleh Peter Chen), notasi *Barker*

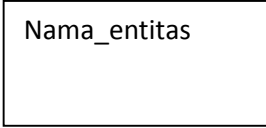
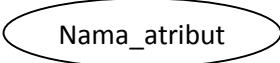
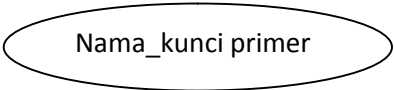
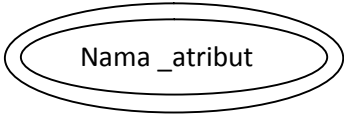


(dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, dan Harry Ellis), notasi *Crow's Foot*, dan juga notasi lainnya.

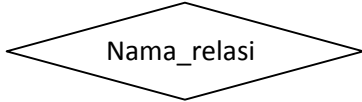
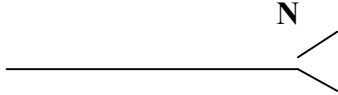
2.2.2.2. Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Peter Chen membagi simbol-simbol yang digunakan dalam *Entity Relationship Diagram* menjadi 6 notasi atau simbol. Adapun notasi atau simbol yang digunakan, yaitu:

Tabel 2.2. Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas/ <i>entity</i>		Merupakan data inti yang akan disimpan sehingga dapat diakses oleh aplikasi komputer.
Atribut		Merupakan <i>field</i> atau kolom data yang akan disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer		Merupakan <i>field</i> atau kolom data yang disimpan dalam suatu entitas serta menggunakan kunci akses <i>record</i> yang diinginkan ataupun unik.
Atribut multinilai/ <i>multivalue</i>		Merupakan <i>field</i> atau kolom data yang disimpan dalam suatu entitas dimana memiliki nilai lebih



		dari satu.
Relasi		Merupakan relasi yang menghubungkan antar entitas dan biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi/association		Merupakan penghubung antara relasi dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> dalam jumlah pemakaian.

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin 2013:50)

2.2.3. Block Chart

2.2.3.1. Pengertian Block Chart

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

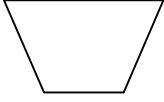
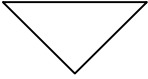
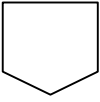
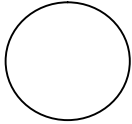
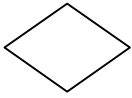
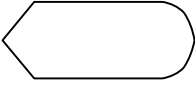
2.2.3.2. Simbol-simbol pada Block Chart

Adapun simbol-simbol dalam *Block Chart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-Simbol pada *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 (<i>data storage</i>)
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 (<i>monitor</i>)



13.		Pemasukan data secara manual
-----	---	------------------------------

(Sumber: Kristanto, 2011:64-70)

2.2.4. Flowchart

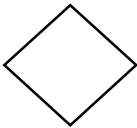
2.2.4.1. Pengertian Flowchart

Ladjamudin (2013:263) menyatakan, “*Flowchart* adalah bagan–bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah–langkah penyelesaian suatu masalah”.

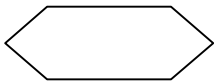
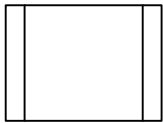
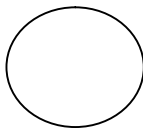
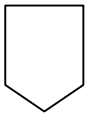
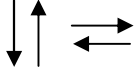
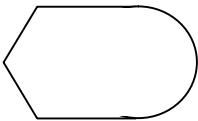
2.2.4.2. Simbol-simbol pada Flowchart

Adapun simbol-simbol *Flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Arti
1.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan operasi yang dilakukan untuk membawa data atau mengirim data dari dan ke piranti input atau piranti output. Data dapat disuplai dari papan ketik (<i>keyboard</i>) atau dari berkas yang disimpan dalam media penyimpanan data.
2.		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan instruksi atau proses pengolahan data. Disini tidak ada perpindahan data antara piranti yang satu dengan piranti yang lain.
3.		Dalam blok tes seting ini diperlihatkan kondisi yang harus dites. Langkah selanjutnya didasar-kan pada hasil tes ini, dan menggambarkan salah satu dari dua atau tiga alternatif yang ditunjukkan.



4.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan awal, akhir atau titik interupsi pada sebuah program.
5.		Instruksi atau sekumpulan instruksi yang akan mengubah program.
6.		Untuk menunjukkan global operasi yang dilaksanakan. Disini tidak dijelaskan detail dari operasi tersebut.
7.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagian <i>flowchart</i> dimana bagian tersebut ada pada halaman yang sama. Didalam lingkaran ini bisa ditambahkan suatu simbol lain untuk menunjukkan sambungan yang tepat.
8.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan sambungan dimana sambungannya pada halaman berbeda.
9.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan arah aliran kegiatan.
10.		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan informasi yang akan ditampilkan melalui layar tampilan atau <i>plotter</i> .

(Sumber: Ladjamudin, 2013:250)

2.2.5. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukanto dan Shalahuddin (2013:73) menyatakan "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).



Kamus data dalam implementasi program dapat menjadi parameter masukan atau keluaran dari sebuah fungsi atau prosedur. Kamus data biasanya berisi:

1. Nama, merupakan nama dari data.
2. Digunakan pada, merupakan proses-proses yang terkait data.
3. Deskripsi, merupakan deskripsi data.
4. Informasi tambahan, merupakan tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.

Kamus data memiliki memiliki beberapa simbol yang bertujuan untuk menjelaskan informasi tambahan. Adapun simbol dari kamus data, yaitu:

Tabel 2.5. Simbol kamus data

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

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin 2013:50)

2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Aplikasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:81), aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.

Sujatmiko (2013:23) berpendapat “Aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas tertentu, misalnya Microsoft Word dan Microsoft Excel”.



2.3.2. Pengertian Tes

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1456), tes adalah ujian tulis, lisan, dan wawancara untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan bakat, dan kepribadian seseorang.

2.3.3. Pengertian IQ (*Intelligence Quotient*)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:262), IQ atau kecerdasan intelektual adalah kecerdasan yang menuntut pemberdayaan otak, hati, jasmani, dan pengaktifan manusia untuk berinteraksi secara fungsional dengan yang lain.

Smart Solution (2015:1), IQ atau *intelligence quotient* adalah pengukuran kecerdasan dan dinyatakan dalam angka.

2.3.4. Pengertian Sekolah

Kamus Besar Bahasa Indonesia, sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran

2.3.5. Pengertian Aplikasi Tes IQ (*Intelligence Quotient*) pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Palembang

Pengertian Aplikasi Tes IQ (*Intelligence Quotient*) pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Palembang merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu guru dalam menghitung tingkat IQ pada setiap siswa sehingga dapat dilakukan kapan saja.

2.4. Teori Program

2.4.1. Sekilas tentang PHP

2.4.1.1. Pengertian PHP

Sidik (2012:5) menyatakan, PHP (*HyperText Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman utama *script server-side* yang disisipkan pada HTML serta dijalankan di server dan bisa digunakan untuk membuat aplikasi dekstop.

PHP pertama kali dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorff dengan tujuan awalnya, yaitu untuk mencatat siapa saja yang berkunjung dan melihat



biodatanya. Versi terbaru dari PHP yaitu PHP 5.4.0 RC4 yang dibuat pada tanggal 22 Desember 2011. Menurut data terakhir dari Netcraft pada bulan Maret 2002, pemakaian PHP telah mencapai 9 juta nama domain.

2.4.1.2. *Script PHP*

Sidik (2012:79-80) menyatakan, *Script PHP* merupakan *script* yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman web. *Script PHP* dapat berupa file teks yang dibuat dengan menggunakan program editor file teks biasa seperti notepad, edit, vi, (dalam lingkungan Unix atau Linux), ataupun lainnya. Adapun cara penulisan *script PHP* dibedakan menjadi dua yaitu *embedded script* dan *non embedded script*.

Script PHP diawali dengan tag `<?php` lalu diakhiri dengan tag `?>`. Setiap statement atau perintah harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;). Dalam script PHP terdapat komentar yang bertujuan untuk menjelaskan maksud dari script yang dituliskan.

Ada tiga macam cara penulisan komentar dalam PHP, yaitu:

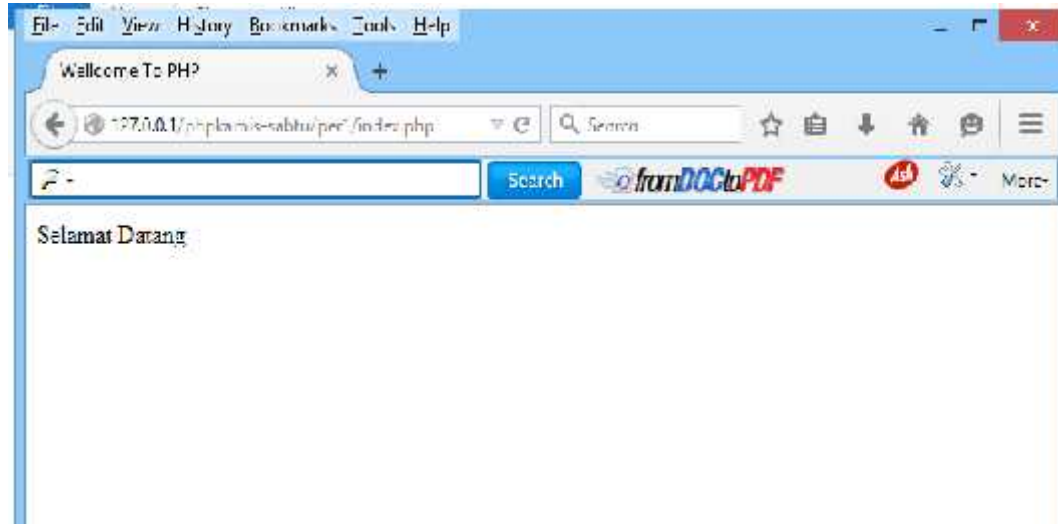
1. Gunakan tag `/*` dan akhiri dengan tag `*/` jika jumlah keterangan lebih dari satu baris.
2. Gunakan tag `//` jika keterangan hanya satu baris.
3. Gunakan tag `#` jika terdiri dari 1 komentar saja.

Script PHP berkedudukan sebagai tag dalam bahasa HTML (*HyperText Markup Language*). Sebagaimana diketahui bahwa HTML merupakan bahasa dasar dalam membuat suatu halaman web. Berikut ini merupakan contoh kode HTML.

```
<html>
  <head>
    <title> Welcome to PHP </title>
  </head>
  <body>
    Selamat Datang </body>
</html>
```



Bila dijalankan di browser, maka tampilannya akan seperti gambar berikut:



Gambar 2.2. Tampilan program HTML pada browser

2.4.2. Sekilas tentang *MySQL*

2.4.2.1. Pengertian *MySQL*

Sidik (2012:313) menyatakan, *MySQL* adalah bahasa standar yang digunakan dalam melakukan akses dan manipulasi database, dalam hal ini database relasional. Perintah SQL yang akan digunakan untuk mengakses data harus disusun menjadi string SQL terlebih dahulu.

Raharjo (2015:16) menyatakan, “*MySQL* merupakan *software* RDBMS (atau *server database*) yang dapat mengolah *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*).

2.4.2.2. Perintah-perintah SQL Dasar

Sidik (2012:314) menjelaskan ada beberapa perintah dasar yang digunakan dalam *MySQL*, sebagai berikut:

1. *Select*

Select digunakan untuk membaca data dari suatu tabel atau *view*.



Sintaks:

Select namafield1, namafield2 ... from namatabel1 where kriteria

Atau

Select * from namatabel1 where kriteria

2. *Insert*

Digunakan untuk menambahkan data ke dalam tabel.

Sintaks:

Insert into namatabel (field1, ...) values ('nilai1', ...)

3. *Update*

Digunakan untuk memperbaiki data suatu field dalam suatu tabel.

Sintaks:

Update namatabel set field1=nilai, field2=nilai2... where kriteria

4. *Delete*

Digunakan untuk menghapus data dari suatu tabel.

Sintaks:

Delete from namatabel where kriteria

2.4.2.3. Fitur-fitur MySQL

Sebagai *software* DBMS, MySQL memiliki sejumlah fitur seperti dibawah ini:

1. Multiplatform

MySQL tersedia pada beberapa platform (Windows, Linux, Unix, dan lain-lain).

2. Andal, cepat, dan mudah digunakan

MySQL tergolong sebagai *database server* (server yang melayani permintaan terhadap database) yang andal, dapat menangani database yang besar dengan



kecepatan tinggi, mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses database, dan sekaligus mudah untuk digunakan.

3. Jaminan keamanan akses

MySQL mendukung pengamanan database dengan berbagai kriteria pengaksesan.

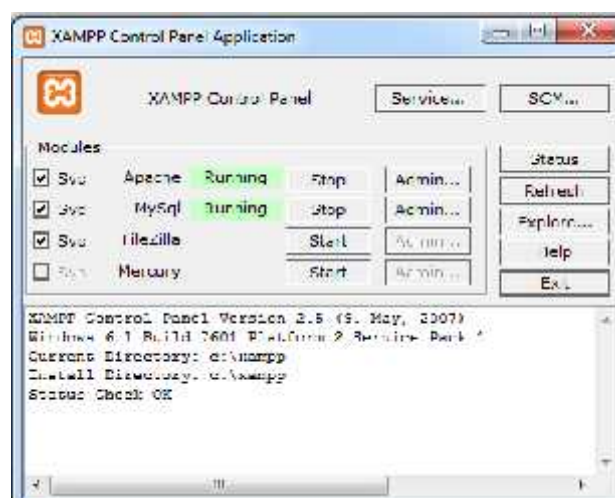
4. Dukungan SQL

MySQL mendukung perintah SQL (*Structured Query Language*). Sebagaimana diketahui, SQL merupakan standar dalam pengaksesan database relasional.

2.4.3. Sekilas tentang XAMPP

Sidik (2012:72) menyatakan, “XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) merupakan paket *server web* PHP dan database MySQL yang paling populer di kalangan pengembang *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya”.

Sebelum menjalankan XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) yang harus dilakukan adalah memastikan bahwa Apache dan MySQL terkoneksi, dengan cara mengubah tombol *stop* pada action menjadi *start*. Berikut adalah tampilan XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) control panel untuk menjalankan Apache dan MySQL.



Gambar 2.3 Tampilan XAMPP Control Panel Application



2.4.4. Sekilas tentang *Adobe Dreamweaver CS6*

2.4.4.1. Pengertian *Adobe Dreamweaver CS6*

Enterprise (2016:1) menyatakan, *Dreamweaver* merupakan salah satu software yang bisa dipilih untuk merancang sebuah website”.

Madcoms (2016:30) menyatakan, *Dreamweaver* adalah *software* aplikasi desain web visual yang biasa dikenal dengan istilah WYSIWYG (*What you see is what you get*), artinya tidak harus berurusan dengan tag-tagHTML untuk membuat suatu situs.

Saat ini terdapat banyak *software* Adobe yang digunakan untuk mendesain suatu web. Versi Adobe Dreamweaver CS6 bukan hanya *software* untuk desain web, tetapi juga memiliki beberapa kemampuan untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web antara lain JSP, PHP, ASP, XML, dan ColdFusion.

Berikut ini adalah tampilan dari Adobe Dreamweaver CS6:



Gambar 2.4 Tampilan Adobe Dreamweaver CS6

2.4.4.2. Fasilitas *Adobe Dreamweaver CS6*

Dreamweaver CS6 memiliki peningkatan dalam kemampuan toolbar, yaitu dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan toolbar atau menambahkan fungsi baru. Selain antarmuka pengguna baru, Dreamweaver CS6 memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik. Dreamweaver CS6 juga dapat melakukan print kode pada jendela Code View, serta memiliki fasilitas



Code Hints yang membantu dalam urutan tag–tag, serta Tag Inspector yang sangat berguna dalam menangani tag–tag HTML.

2.4.4.3. Ruang Kerja Dreamweaver CS6

Ruang kerja Dreamweaver CS6 memiliki komponen–komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi Anda saat bekerja. Komponen–komponen yang disediakan oleh ruang kerja Adobe Dreamweaver CS6 antara lain Insert Bar, Document Toolbar, Jendela Dokumen, Panel Group, Tag Selector, dan Property Inspector.

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

1. Menu Utama

Sistem menu yang terdapat pada Dreamweaver CS6 sangat sederhana dan mudah untuk dipahami karena perintah–perintah yang terdapat pada hampir sebagian besar fungsi menu terdapat juga dalam panel. Dengan demikian, Anda tidak akan menghabiskan banyak waktu dengan melakukan perintah yang terdapat pada menu, tetapi juga banyak bekerja dengan mengundang dan menggunakan perintah–perintah yang terdapat pada panel.

2. Insert Bar

Insert Bar terdiri dari tombol–tombol untuk membuat dan menyiapkan objek seperti tabel, layer, dan gambar. Berikut ini adalah tampilan dari Insert Bar.



Gambar 2.5. Tampilan Insert Bar Adobe Dreamweaver CS6



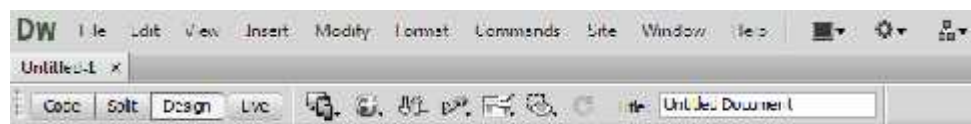
Insert Bar dikategorikan dan digunakan untuk mengatur beberapa pilihan sebagai berikut:

- a. Kategori *Comman*, digunakan untuk membuat dan menyisipkan objek seperti gambar dan tabel.
- b. Kategori *Layout*, digunakan untuk menyisipkan tabel, div tag, layer, dan freame.
- c. Kategori *Form*, berisi tombol-tombol untuk membuat form dan menyisipkan elemen form.
- d. Kategori *Text*, digunakan untuk menyisipkan beberapa teks dan daftar format tag seperti b, em, p, h1, dan u1.
- e. Kategori *Favorites*, berguna untuk mengelompokkan tombol-tombol baris Insert yang digunakan dalam satu wadah.

3. *Document Toolbar*

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

Berikut ini adalah tampilan dari *Document Toolbar* pada Dreamweaver CS6:



Gambar 2.6. Tampilan *Document Toolbar*

4. Jendela Dokumen

Jendela dokumen merupakan bagian yang digunakan untuk mendesign halaman situs web. Jendela dokumen dapat menyisipkan text, image, serta objek lain yang mendukung pembuatan situs web atau tempat untuk membuat desain web.

5. Panel Group



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

6. Tag Selector

Tag Selector terdapat pada bagian bawah jendela dokumen atau pada bagian status bar. Fungsi dari Tag Selector adalah untuk menampilkan hirerarki tag pada *Design View* yang aktif.

7. Property Inspector

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