



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Sibero (2013:09), “Istilah komputer berasal dari kata *Compute* yang juga berasal dari bahasa latin *Computare* yang artinya menghitung”.

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).

Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah Semua peralatan yang melakukan pengolahan data mulai dari menerima data, menyimpan data, memproses data, serta dapat menghasilkan dalam bentuk lain.

2.1.2. Pengertian Aplikasi

Teknologi komputer yang ada pada saat ini sudah berbagai macam yang dapat mendukung suatu pekerjaan menjadi lebih efektif dalam pengerjaannya. Begitu pula pada setiap instansi atau perusahaan baik skala kecil hingga yang besar tentunya telah menggunakan sistem yang terkomputerisasi untuk mendukung kegiatan operasional perusahaannya.

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

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

Dari kedua definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi adalah software yang difungsikan khusus dan terpadu untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.



2.1.3. Pengertian WWW/Web

Web yang ada pada saat ini sudah menjadi wadah atau media sebagai tempat berkembangnya informasi. Web dapat diakses apabila kita memiliki jaringan internet. Web juga dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, sehingga penggunaan web pada saat ini sudah sangat banyak.

Sibero (2013:11) menyatakan, “WWW atau yang dikenal juga dengan istilah *web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet”.

2.1.4. Pengertian Permintaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, “permintaan adalah perbuatan (hal dan sebagainya) meminta”.

2.1.5. Pengertian Pesanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, “Pesanan adalah permintaan hendak membeli (supaya dikirim, dibuatkan, dan sebagainya); barang yang dipesan”.

2.1.6. Pengertian Grafis

Menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia *online*, “Grafis adalah bersifat graf; bersifat huruf; dilambangkan dengan huruf; bersifat matematika, statistika, dan sebagainya dalam wujud titik-titik, garis-garis, atau bidang-bidang yang secara visual dapat menjelaskan hubungan yang ingin disajikan secara terbaik tentang penyajian hasil penghitungan; bersifat grafik”.

2.1.7. Pengertian Animasi

Menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia *online*, “Animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak”.



2.1.8. Pengertian Aplikasi Web Permintaan Pesanan Grafis Animasi pada Kompas TV Palembang

Penulis mendefinisikan judul laporan akhir yang penulis buat bertujuan untuk membantu produser dalam melakukan pemesanan grafis animasi yang berupa iklan, video, dan lainnya agar menjadi lebih mudah dalam pelaksanaannya yang dilakukan oleh editor. Dengan menggunakan aplikasi yang sudah penulis buat akan membantu produser dalam memantau daftar pesanan grafis animasi dan membuat daftar pesanan pada editor menjadi lebih terjadwal agar selesai tepat pada waktunya.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pemrograman Berorientasi Objek

2.2.1.1. Pengertian Berorientasi Objek

Sukamto dan Shalahuddin (2013:100), menjelaskan bahwa berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Jadi, penulis menyimpulkan bahwa pemrograman berbasis objek adalah strategi pembangunan perangkat lunak yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya.

2.2.2. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:133), menjelaskan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Jadi, UML merupakan bahasa untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.2.3. Class Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:141), menjelaskan bahwa Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi

pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut:

1. Kelas main

Kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.

2. Kelas yang menangani tampilan sistem (*view*)

Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.

3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* (*controller*)

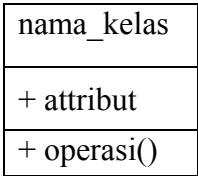
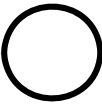
Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *use case*, kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak.






4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (*model*)

Kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.1 Simbol diagram kelas

No.	Simbol	Keterangan
1.		Kelas pada struktur sistem
2.		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek

No.	Simbol	Keterangan
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:146)

2.2.4. Use Case Diagram

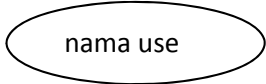



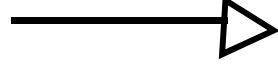
Sukamto dan Shalahuddin (2013:155) menjelaskan, “*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

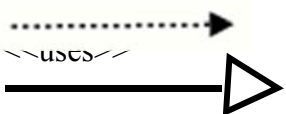
Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 2.2 Simbol diagram *use case*

No	Simbol	Keterangan
1.	<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.	Aktor / aktor  nama aktor nama_interface	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya
5.	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya: Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).



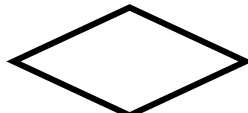


No	Simbol	Keterangan
6.	Menggunakan / <i>include / uses</i> << include >> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:156)

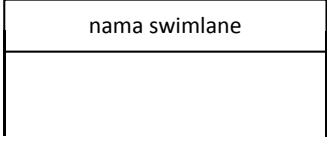

2.2.5. Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:161) “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel 2.3 Simbol-simbol diagram aktivitas

No.	Simbol	Keterangan
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



No.	Simbol	Keterangan
6.	<p>Swimlane</p>  <p>Atau</p> 	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi


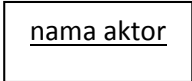

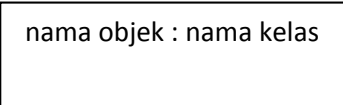

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:162)

2.2.6. Sequence Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:165) “*Sequence diagram* atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek”.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sekuen:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Aktor  nama aktor atau  tanpa waktu aktif	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
2.	Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:165)

2.3. Teori Program

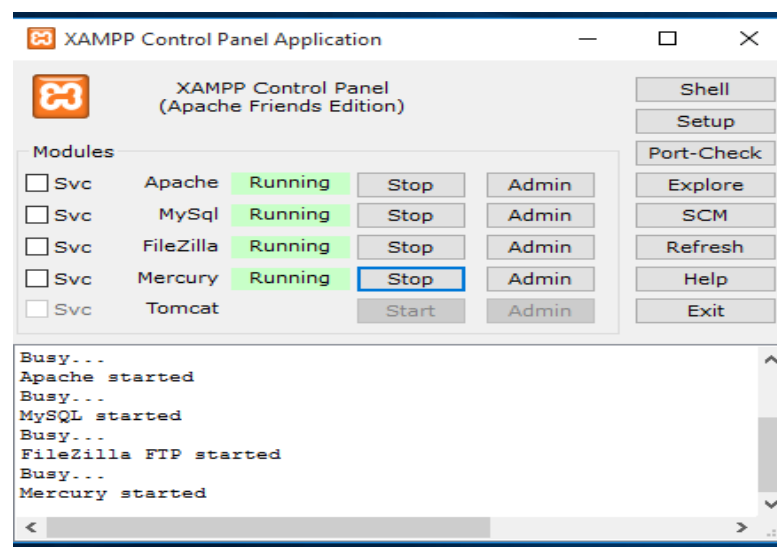
2.3.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukamto dan Shalahuddin (2014:43) menyatakan bahwa, “Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya

basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

2.3.2. Pengenalan XAMPP

Wahana (2014:72) menjelaskan, “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, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Versi XAMPP terbaru pada saat ini adalah versi 1.8.1 (untuk windows) yang terdiri atas aplikasi-aplikasi berikut :

1. Apache 2.4.3MySQL 5.5.27
2. PHP 5.4.7
3. PhpMyAdmin 3.5.2.2
4. FileZilla FTP server 0.9.41
5. Tomcat 7.0.30 (with mod_proxy_ajp as connector).
6. Strawberry Perl 5.16.1.1 Portable
7. XAMPP Control Panel 3.1.0 (from hackattack142)



2.3.3. Pengertian *HTML*

Sibero (2013:97) menyatakan, “HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.

2.3.4. Pengertian *CSS*

Sibero (2013:112) menyatakan, “*Cascading Style Sheet* memiliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak dan telah diformat, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya”.

2.3.5. Pengertian *MySQL*

Sibero (2013:97) menyatakan, “MySQL atau dibaca “*My Sekuel*” dengan adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”.

Wahana (2014:73) menyatakan, “MySQL disebut juga SQL (*Structured Query Language*) merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. MySQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open source”.

2.3.6. Sekilas Tentang *PHP*

2.3.6.1. Pengertian *PHP*

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

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

2.3.6.2. *Script Dasar PHP*

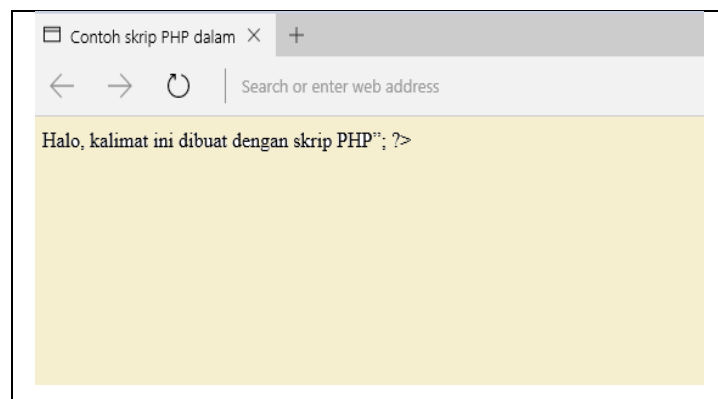
PHP merupakan bahasa pemrograman web yang dalam penerapannya dapat berdampingan dengan tag-tag HTML dalam sebuah file. Dalam penulisannya, skrip

dasar PHP diawali dengan tag `<?php` dan di akhiri dengan tag `?>`. Dengan adanya tag ini, *web server* akan menerjemahkan semua instruksi PHP.

Contoh dari skrip PHP adalah sebagai berikut :

```
<html>
  <head>
    <title>Contoh skrip PHP dalam dokumen HTML</title>
  </head>
  <body>
    <?php
      echo "<center>Halo, kalimat ini dibuat dengan skrip
        PHP</center>";
    ?>
  </body>
</html>
```

Ada tiga baris instruksi PHP yang disisipkan dalam dokumen tersebut. Karena mengandung instruksi PHP, dokumen ini harus disimpan dengan format file PHP, yaitu dengan menggunakan ekstensi `.php`. Bila dijalankan melalui *browser*, maka tampilannya sebagai berikut :



Gambar 2.2. Tampilan Skrip Dasar PHP

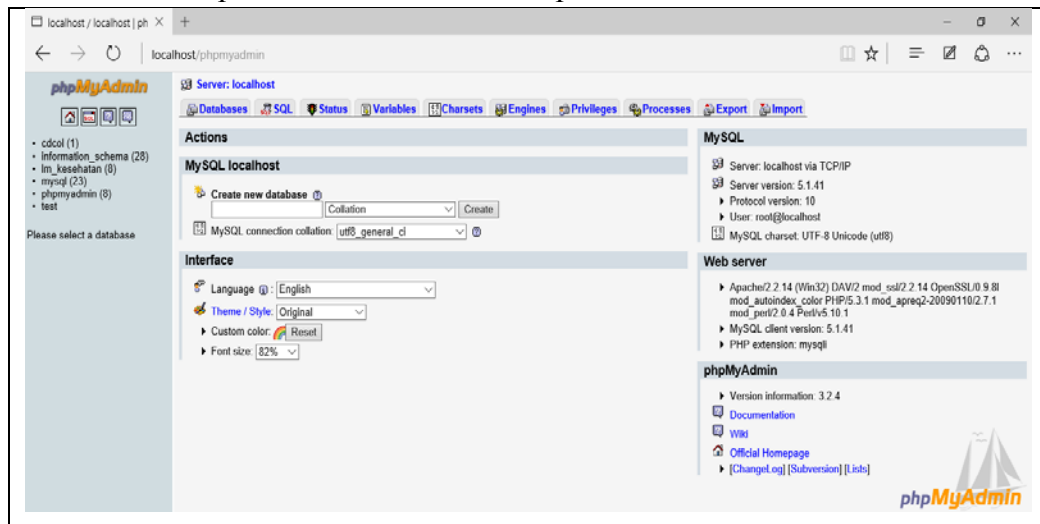
2.3.7.3. Tata Bahasa Dasar PHP (*Basic Syntax*)

Menurut 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), diguakan tanda \ kemudian diikuti dengan tanda baca.

2.3.7. Pengertian PhpMyAdmin

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



Gambar 2.3. Tampilan Awal pada PhpMyAdmin

Hal-hal yang dapat dilakukan oleh PhpMyAdmin sebagai berikut :

1. Membuat database



Untuk membuat database baru, pilih menu basisdata kemudian ketikkan nama database pada text box di bagian Buat Database Baru.

2. Memilih/mengaktifkan database

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

3. Membuat table

Setelah database dipilih, ketikkan nama tabel dan jumlah field-nya pada bagian Buat table baru.

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

8. Klik ubah setelah datanya ditampilkan, kemudian akan muncul form. Selanjutnya, data diubah dan klik Go.

9. Dump table dan data

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

10. 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.

2.3.8. Adobe Dreamweaver CS6

2.3.8.1 Pengertian Adobe Dreamweaver CS6

Sibero (2014:384) menyatakan, “*Adobe Dreamweaver* adalah suatu produk Web Developer yang dikembangkan oleh *Adobe Systems Inc*, sebelumnya produk dreamwaver dikembangkan oleh *Macromedia Inc* yang kemudian sampai dengan saat ini pengembangannya diteruskan oleh *Adobe Systems Inc*.

2.3.8.2 Ruang Kerja (*Workspace*) Adobe Dreamweaver CS3

Sibero (2014:384) menyatakan, “Ruang Kerja atau *Workspace* Adobe Dreamweaver CS3 adalah bagian keseluruhan tampilan *Adobe Dreamweaver CS3* yang terdiri dari:

1. *Welcome Screen*

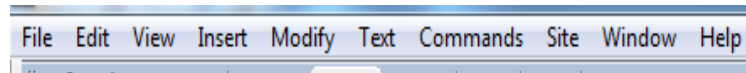
Welcome Screen adalah layar pada *workspace* yang digunakan untuk memudahkan pengguna membuat file baru atau membuka kembali file yang pernah digunakan.



Gambar 2.4. Tampilan *Welcome Screen*

2. *Menu*

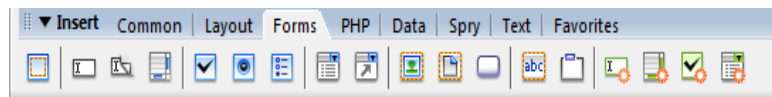
Menu adalah media yang digunakan untuk melakukan atau menjalankan perintah pada Adobe Dreamweaver.



Gambar 2.5. Tampilan *Menu*

3. *Insert Bar*

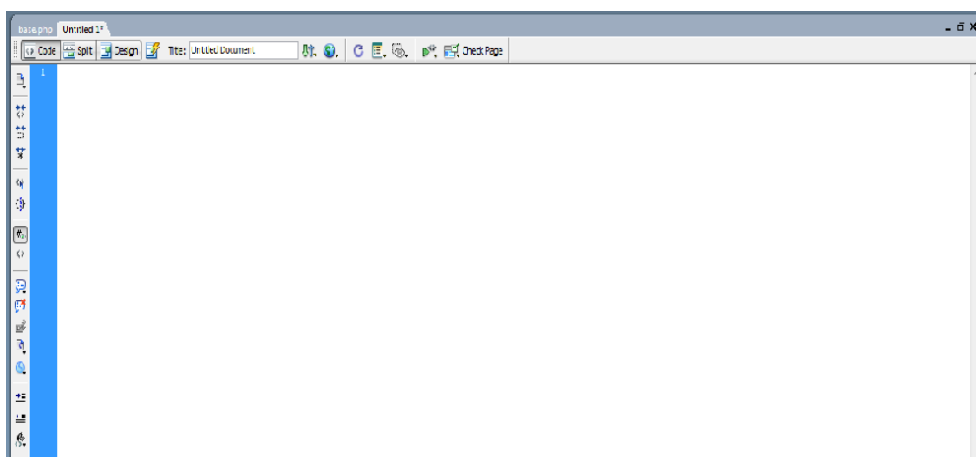
Insert Bar adalah suatu bentuk toolbar yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



Gambar 2.6. Tampilan *Insert Bar*

4. *Document Window*

Document Window adalah Editor text atau visual pada ruang kerja (*workspace*) yang menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual serta membantu pengguna untuk melihat tampilan akhir dokumen pada web browser.



Gambar 2.7. Tampilan *Document Window*

5. Panel Groups

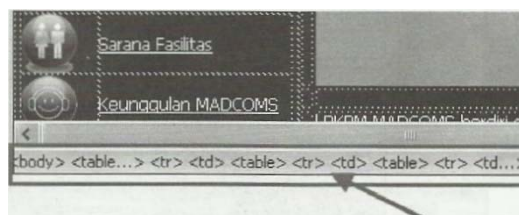
Panel groups adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya.



Gambar 2.8. Tampilan *Panel Groups*

6. Tag Selector

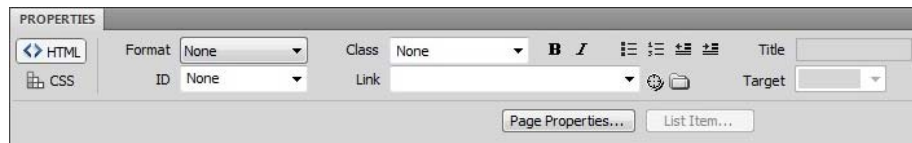
Tag selector diletakkan di bagian bawah jendela dokumen. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut.



Gambar 2.9. Tampilan *Tag Selector*

7. Property Inspector

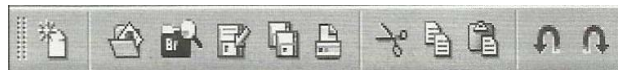
Property inspector digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks yang ada dalam jendela *design*.



Gambar 2.10. Tampilan *Property Inspector*

8. *Toolbar Standard*

Toolbar standard, baris ini berisi tombol - tombol yang mewakili perintah pada menu File dan Edit, diantaranya perintah *New*, *Open*, *Save*, *Save All*, *Cut*, *Copy*, *Paste*, *Undo*, dan *Redo*. Pilih menu *View* ► *Toolbar* ► *Standard* untuk menampilkannya.



Gambar 2.11. Tampilan *Toolbar Standard*

9. *Toolbar Style Rendering*

Toolbar style rendering secara *default* disembunyikan. *Toolbar* ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan desain dalam media yang berbeda. Selain itu juga digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan *style CSS*. Untuk menampilkannya, pilih menu *View* ► *Toolbar* ► *Style Rendering*.



Gambar 2.12. Tampilan *Toolbar Style Rendering*

10. *Toolbar Coding*

Toolbar coding berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. *Toolbar* ini hanya tampil pada jendela *Code*.



Gambar 2.13. Tampilan *Toolbar Coding*