



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

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

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**

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.”

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.”

Jadi, perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.

##### **2.1.3. Pengertian Program**

Munir (2011:13), “Program adalah algoritma yang ditulis dalam bahasa komputer”.



#### **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”.

#### **2.1.5. Metodologi pengembangan Sistem**

Al-Fatta (2008:25), “Beberapa ahli membagi proses-proses pengembangan sistem ke dalam sejumlah urutan yang berbeda-beda, sebagai berikut:”

##### **1. Identifikasi dan seleksi proyek**

Merupakan langkah pertama dalam SDLC keseluruhan informasi yang dibutuhkan oleh sistem:

- a.) Mengidentifikasi proyek-proyek yang potensial. Potensi dari proyek yang dimaksud adalah seberapa besar keuntungan yang yang bisa diperoleh, durasi waktu yang tersedia apakah sumber daya yang dimiliki mampu untuk menyelesaikan proyek..
- b.) Melakukan klasifikasi dan meranking proyek. Jika pada saat yang bersamaan ada beberapa proyek yang harus dikerjakan sekaligus maka perlu dibuat klasifikasi dan ranking proyek, dari proyek yang paling layak untuk dikerjakan sampai proyek yang dirasa tidak menguntungkan untuk dikerjakan.
- c.) Memilih proyek untuk dikembangkan. Jika klasifikasi dan ranking telah ditetapkan maka selanjutnya adalah menentukan proyek yang harus dikerjakan.

##### **2. Inisiasi dan perancangan proyek**

Dalam tahapan ini, proyek SI yang potensial dijelaskan dan argumentasi untuk melanjutkan proyek dikemukakan. rencana kerja yang matang juga disusun untuk menjalankan tahapan-tahapan lainnya, pada tahap ini ditentukan secara detail rencana kerja yang harus dikerjakan, durasi yang diperlukan masing-



masing tahap, sumber daya manusia, perangkat lunak, perangkat keras, maupun finansial *diestimnasi*.

### 3. Tahapan analisis

Tujuan utama dari fase analisis adalah untuk memahami dan mendokumentasikan keseluruhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru. Ada enam aktivitas utama dalam fase ini:

#### a.) Pengumpulan informasi

Langkah awal pada tahapan analisis adalah mengumpulkan informasi tentang bagaimana proses-proses bisnis yang ada pada sistem lama berjalan.

#### b.) Mendefinisikan sistem *requirement*

dari informasi kelemahan sistem yang didapat, analisis sistem kemudian mendefinisikan apa saja sebenarnya yang dibutuhkan oleh sistem lama untuk mengatasi masalahnya.

#### c.) Memprioritaskan kebutuhan

dalam beberapa kasus, kebutuhan yang diperoleh sangat lengkap dan rumit. Kesediaan waktu dan sumber daya lain untuk menyelesaikan keseluruhan *requirement* bisa saja tidak mencukupi.

#### d.) Menyusun dan mengevaluasi alternatif

satu hal yang tidak boleh dilupakan analisis adalah rencana kedua setelah menyusun dan memprioritaskan kebutuhan, analisis harus menyiapkan kebutuhan alternatif jika seandainya susunan kebutuhan nantinya akan ditolak oleh klien.

#### e.) Mengulas kebutuhan dengan pihak manajemen

langkah terakhir adalah mengulas kebutuhan yang sudah ada dengan pihak klien, karena pihak klien lah yang tahu kebuthan mereka.



#### 4. Tahapan desain

Tahapan desain adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

##### a.) Desain logis

desain logis adalah bagian dari fase desain dalam SDLC dimana semua fitur-fitur fungsional dari sistem dipilih dari tahapan analisis dan dideskripsikan terpisah dari platform komputer yang nanti digunakan.

##### b.) Desain Fisik

pada tahap ini, spesifikasi logis diubah ke dalam detail teknologi yang dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan.

#### 5. Implementasi

Pada tahapan ini kelima SDLC ini terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu:

a.) Testing, yaitu menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik.

b.) Instalasi, setelah program lulus uji coba, maka perangkat lunak dan perangkat keras akan diinstal pada organisasi atau perusahaan klien dan secara resmi mulai digunakan untuk menggantikan sistem lama.

#### 6. Pemeliharaan

Langkah terakhir dari SDLC dimana pada tahapan ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat. Perbaikan yang dilakukan tingkatannya bisa sangat variatif, mulai dari memperbaiki program yang *crash* hingga berfungsi kembali sampai pada penambahan modul-modul program yang baru sebagai jawaban atas perubahan kebutuhan pengguna.



## 2.2. Teori Khusus

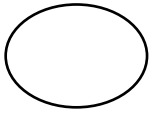
### 2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Rosa 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*).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan gambaran dari suatu sistem yang di susun dalam bentuk kumpulan komponen yang saling berhubungan dan digunakan untuk merancang maupun untuk merencanakan sistem yang baru.

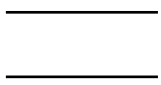


Rosa dan Shalahuddin (2014:71), menjelaskan notasi yang digunakan dalam membuat DFD ada empat buah, yaitu sebagai berikut:

**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.



**Lanjutan Tabel 2.1.** Simbol-Simbol Data *flow diagram*

2.		<p><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 Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>) 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. catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</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>). 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>



Menurut Rosa 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*.


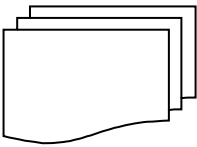


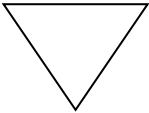
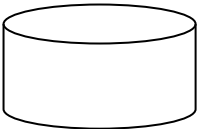

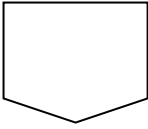
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

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.

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6.		Data penyimpanan (data storage).
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.

(sumber: Kristanto, 2008:68)




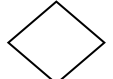
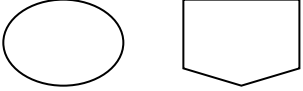
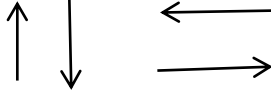

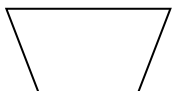





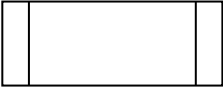

### 2.2.3. Pengertian *Flowchart*

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

**Tabel 2.3.***Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
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

Lanjutan Tabel 2.3. *flowchart*

9.	Simbol dokumen 	Simbol dokumen menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau computer
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 magnetic

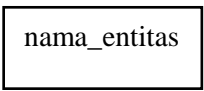
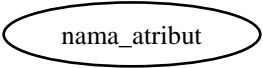
(*sumber: Supardi, 2013:53*)

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

Rosa 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.”

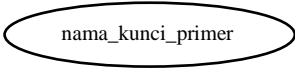
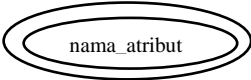
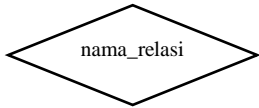

Rosa dan Shalahuddin (2014:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

Tabel 2.4. 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 computer; 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 2.4.** 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: Rosa dan Salahudin, 2014:50)



### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Rosa 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).”

Rosa 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: Rosa dan Salahudin, 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 Data

Kristanto (2011:7), “Data adalah Penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.”



### **2.3.3. Pengertian Pengolahan data**

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

### **2.3.4. Pengertian Penduduk**

Purwanto dan Sunardi (2006:12), “Penduduk adalah orang yang bertempat tinggal disuatu daerah atau wilayah negara (menetap), secara turun-temurun tinggal diwilayah itu.”

### **2.3.5. Pengertian Kelahiran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:794), “Kelahiran adalah **1** perihal lahir; **2** sesuatu yang bertalian dengan perihal lahir (seseorang)”

### **2.3.6. Pengertian Kematian**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:928), “Kematian adalah **1** perihal mati; **2** menderita karena salah satu anggota keluarga meninggal; **3** menderita karena sesuatu.

### **2.3.7. Aplikasi Pengolahan Data Kependudukan Kelahiran dan Kematian pada Kantor Camat Kecamatan Pemulutan Selatan berbasis Web**

Aplikasi pengolahan data kependudukan kelahiran dan kematian pada kantor camat kecamatan Pemulutan Serlatan adalah aplikasi baru yang akan diajukan pada Kantor Camat Kecamatan Pemulutan Selatan yang berguna untuk mengolah data penduduk kelahiran dan kematian yang mungkin akan digunakan oleh kepala seksi pemerintahan dan camat pada kecamatan pemulutan selatan dalam mempermudah pembuatan laporan bulanan.



## **2.4. Teori Program**

### **2.4.1. Pengertian Basis Data (*Database*)**

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. Pengertian *HTML***

Wahana Komputer (2014: 2), “HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language. HTML merupakan bahasa (kode) yang digunakan untuk membuat halaman web.”

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

Wahana Komputer (2014:5), “CSS merupakan bahasa pemrograman yang khusus menangani tampilan tiap elemen di dalam dokumen HTML.”

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.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur seluruh tampilan tiap elemen suatu website.

### **2.4.4. 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*).



### 2.4.5. Pengertian *Javascript*

Wahana Komputer (2014:15), “Javascript adalah bahasa pemrograman script pada browser, atau biasa disebut dengan istilah client side programming.”

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.”

### 2.4.6. Sekilas Tentang *PHP*

#### 2.4.6.1. Pengertian *PHP (Hypertext Preprocessor)*

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*”.

Jadi, PHP adalah bahasa pemrograman skrip yang digunakan secara luas untuk membangun aplikasi web dan untuk pembuatan atau pengembangan sebuah situs web.

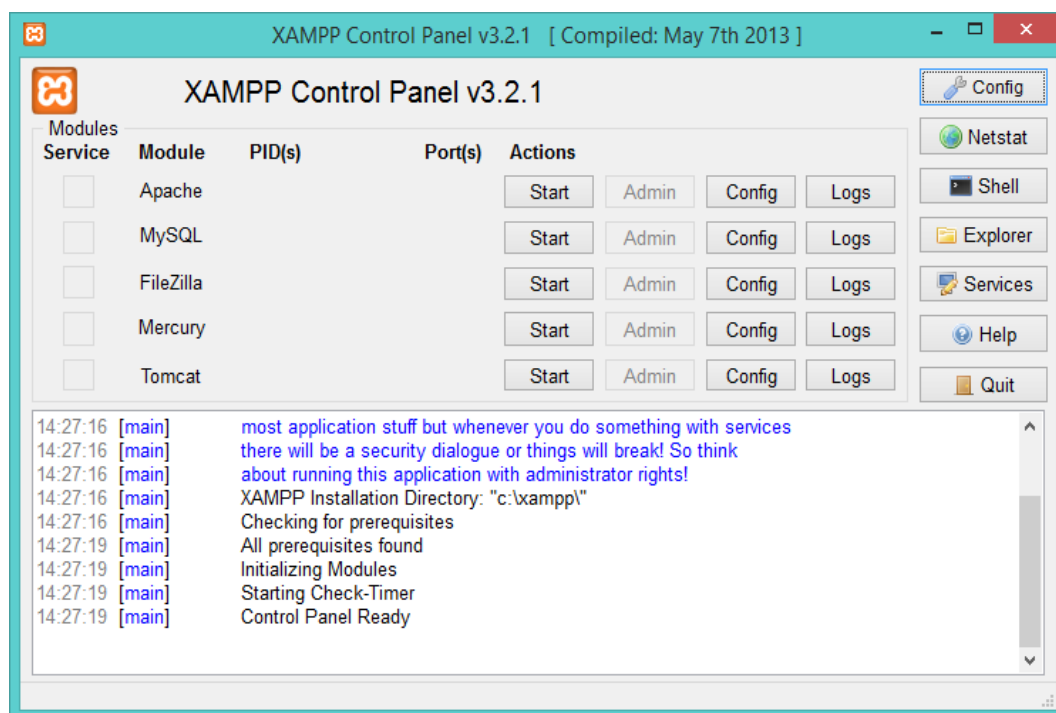
Script PHP diawali dengan tag `<?>` Kemudian diakhiri dengan tag `?>`.

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



### 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.”



Sumber: Wahana komputer Tahun 2014 Halaman 72

**Gambar 2.1.**Tampilan XAMPP

### 2.4.8. Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS5

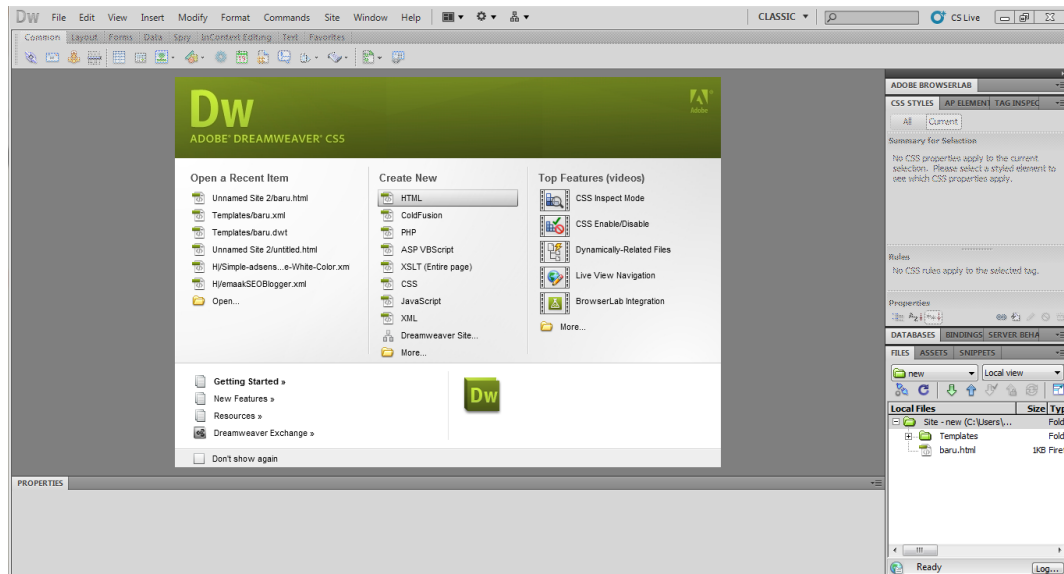
#### 2.4.8.1. Pengertian Adobe Dreamweaver CS5

Wahana Komputer (2012:2), “Adobe Dreamweaver CS5 merupakan versi terbaru dari Adobe Dreamweaver yang sebelumnya adalah Adobe Dreamweaver CS4. Adobe Dreamweaver CS5 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”.





### 2.4.7.2. Startting Page



Sumber: Wahana komputer Tahun 2012 Halaman 4

**Gambar 2.2.**Tampilan Awal Adobe Dreamweaver CS5

Jendela diatas menampilkan 4 menu pilihan, yaitu:

#### 1. Open a Recent Item

Menu ini menampilkan daftar nama dokumen yang pernah dibuka oleh *Adobe Dreamweaver CS5*. Dokumen tersebut dapat dibuka dengan cara memilih nama dokumen yang ada.

#### 2. Create New

Menu ini digunakan untuk membuat dokumen *web* yang baru. Dokumen *web* dapat dibuat dengan beberapa tipe yang disediakan oleh *Adobe Dreamweaver CS5*.

#### 3. Help online

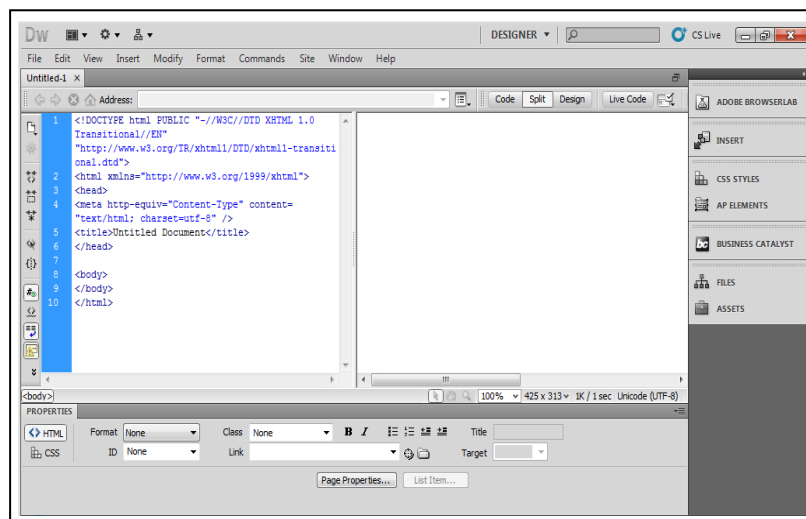
Merupakan menu pilihan untuk menampilkan fasilitas *help* secara *online* melalui *internet*.



### 2.4.8.2. Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS5

Saat pertama kali menjalankan *Dreamweaver* dengan, akan ditampilkan sebuah kotak dialog *Workspace Setup* yang digunakan untuk memilih tampilan ruang kerja.

1. **Document Window**, menampilkan dokumen dari halaman web yang aktif atau dokumen yang sedang diedit.
2. **Show Code view**, adalah Tampilan layar code hanya akan menampilkan kode-kode script halaman web. Disebelah kiri layar terdapat coding tool yang digunakan untuk mengedit atau script tersebut.



**Gambar 2.3.** Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS5