



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Menurut Dauly (2007 :17), “Komputer didefinisikan sebagai sekumpulan alat logik yang dapat menerima data, mengolah data, dan menyimpan data dengan menggunakan program yang terdapat pada memori sistem komputer kemudian memberikan hasil pengolahan tersebut dalam bentuk output. Dengan kata lain komputer juga bisa diartikan sebagai kumpulan perangkat elektronika yang terdiri dari unit input, proses, output.”

Menurut 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.”

Dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat melakukan kegiatan input, proses, dan output serta menghasilkan informasi dari kegiatan tersebut.

2.1.2. Pengertian Internet

Sibero (2014:10), “Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas”.

Rafi’i (2008:1), “Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum, dan budaya.”

Dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan komputer yang saling terhubung secara global.



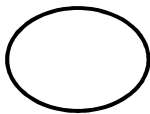

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)



Sukanto 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*).

Sukanto 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.		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 masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.

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

No	Simbol	Keterangan
3.		<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>)</p> <p>catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan 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))

Menurut 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*

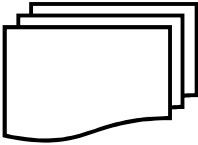


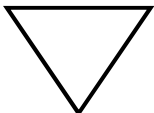
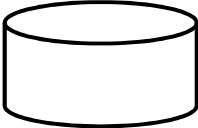

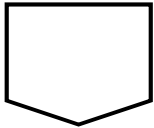
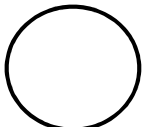

Kristanto (2011:68), "*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu". Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

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

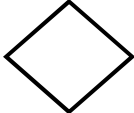
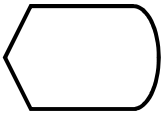

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

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

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
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 sistem.

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

No	Simbol	Keterangan
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13.		Pemasukan data secara manual

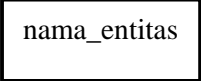
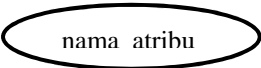
(*Sumber: Kristanto (2011:68)*)

2.2.3 Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

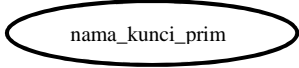



Sukanto dan Shalahuddin (2014:50), “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.”

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/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya 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)

No	Simbol	Keterangan
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: Sukamto dan Shalahuddin (2014:50)*)






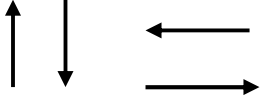

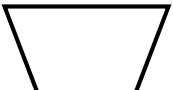

2.2.4 Pengertian *Flowchart*

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	Keterangan
1.	Simbol Titik Terminal 	Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari seluruh proses.
2.	Simbol Proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses.
3.	Simbol <i>input/ output</i> 	Simbol <i>input / output</i> digunakan untuk mewakili data <i>input</i> atau <i>output</i> .
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 <i>output</i> yang di tampilkan di monitor.
8.	Simbol kegiatan manual 	Simbol kegiatan manual digunakan untuk menunjukkan pekerjaan manual.
9.	Simbol dokumen 	Simbol dokumen menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.

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

No	Simbol	Keterangan
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 <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.

(Sumber: Supardi (2013:59))

2.2.5 Pengertian Kamus Data

Sukanto 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).”

Sukanto 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	{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
5	()	Data opsional
6	*...*	Batas komentar

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin (2014:74))



2.2.6. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)

Al Fatta (2007:51), “Analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi masalah terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan”.

2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Web

Sibero (2014:11), “*World Wide Web (W3)* 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.”

2.3.2. Pengertian Informasi

Al Fatta (2007:9), “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.”

Kristanto (2008:7), “Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.”

Jadi dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang diolah untuk menghasilkan sesuatu bentuk yang bermanfaat bagi penerimanya.

2.3.3. Pengertian Pelayanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:797), “Pelayanan memiliki tiga makna, (1) perihal atau cara melayani; (2) usaha melayani kebutuhan orang lain dengan memperoleh imbalan (uang); (3) kemudahan yang memberikan sehubungan dengan jual beli barang atau jasa.”

Menurut Hardiansyah (2011:10), “Pelayanan adalah produk yang tidak ada wujud atau bentuknya sehingga tidak ada bentuk yang dapat dimiliki, dan



berlangsung sesaat atau tidak tahan lama, tetapi dialami dan dapat dirasakan oleh penerima layanan.”

Jadi, pelayanan merupakan kegiatan yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang tidak berwujud.

2.3.4. Pengertian *Wedding Organizer*

Menurut Indra (2013), *Wedding organizer* adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

2.3.5. Pengertian Aplikasi Pemesanan *Wedding Organizer* Berbasis Web pada CV. Vinca Palembang

Aplikasi Pemesanan *Wedding Organizer* Berbasis Web pada CV. Vinca Palembang adalah suatu aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL* dengan tujuan untuk membantu proses pencatatan data pesanan pelanggan sehingga dapat mengoptimalkan kinerja pencatatan data pesanan paket pernikahan yang terjadi di pada CV. Vinca Palembang.

2.4. Teori Program

2.4.1. Basis Data (*Database*)

Menurut 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.”

Menurut Kadir (2008:3), “Basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat (*harddisk*) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat.”



2.4.2. Pengertian *HTML*

Menurut Rozi, Zaenal A., dkk. (2016:17), “*HTML* singkatan dari *HyperText Markup Language*. *HTML* adalah bahasa pengkodean yang digunakan untuk membuat halaman web agar bisa ditampilkan melalui web browser.”

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

Dapat disimpulkan bahwa *HTML* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis halaman web.

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

Menurut 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.”

Menurut Sibero (2014:112) , “*Cascading Style Sheet* dikembangkan untuk menata gaya pengaturan halaman *web*. *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”.

2.4.4. Pengertian *MySQL*

Menurut Nugroho (2004:29), “*MySQL* (*My Structure Query Language*) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal.”

Menurut Kadir (2008:2), “*MySQL* merupakan *software* yang tergolong sebagai *DBMS* (*Database Management System*) yang bersifat *Open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau



kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara men-*download* (mengunduh) di Internet secara gratis.”

2.4.5 Pengertian Javascript

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

Menurut 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*)

Menurut Sidik (2006:3) “*PHP* merupakan *script* untuk pemrograman *script* web *server-side*, *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML”.

Menurut Wahana Komputer (2014:33), “*PHP* merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan didalam server baru kemudian diproses. Kemudian hasil pemrosesan dikirimkan kepada web *browser* klien. Bahasa pemrograman ini dirancang khusus untuk membentuk web dinamis.”

2.4.6.2 Script PHP

Menurut Sidik (2006:23), “Setiap program *PHP* disebut dengan *script*. *Script* berupa *file* teks, yang dapat dibuat dengan menggunakan program editor *file* teks biasa seperti *notepad* atau pun lainnya”.



Script PHP diawali dengan tag `<?>` Kemudian diakhiri dengan tag `?>`. Berikut adalah contoh dari *script PHP*.

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

Gambar 2.1. Contoh *script PHP*

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



Gambar 2.2. Hasil *Script PHP*

2.4.7 Pengertian XAMPP

Menurut 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 Pengertian PHPMyAdmin

Menurut Nugroho (2014:64), “*PHPMyAdmin* adalah suatu program *open source* yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *PHP*. Program ini digunakan untuk mengakses *database MySQL*.”

2.4.9 Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS5.5

2.4.9.1 Pengertian Adobe Dreamweaver

Menurut 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*.”

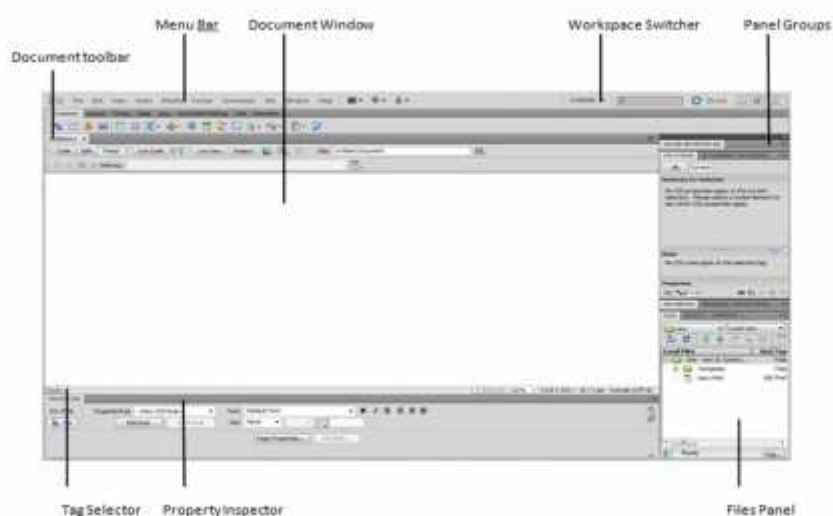
2.4.9.2 Pengertian Adobe Dreamweaver CS5.5

Menurut 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.



2.4.9.3 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 2.3 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 teks/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.