



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Aplikasi

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

Sugiari (2014:83), “Aplikasi adalah program yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*).”

Asropuddin (2013:6), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*.”

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan, aplikasi merupakan bagian dari *software* yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu.

2.1.2. Pengertian Perizinan

Perizinan adalah pemberian legalisasi kepada seseorang atau pelaku usaha/kegiatan tertentu, baik dalam bentuk izin maupun tanda daftar usaha. Izin ialah salah satu instrumen yang paling banyak digunakan dalam hukum administrasi, untuk mengemudikan tingkah laku para warga. Selain itu izin juga dapat diartikan sebagai dispensi atau pelepasan/pembebasan dari suatu larangan.

<http://digilib.unila.ac.id/8760/13/BAB%2011.pdf>

2.1.3. Pengertian Angkutan Kota

Angkutan kota merupakan unsur yang penting dan mempunyai pengaruh yang kuat dalam pembentukan lingkungan kehidupan kota yang produktif dan merupakan suatu aspek dari kehidupan kota yang lengkap.

<http://etd.repository.ugm.ac.id/...1/S1-2014-196469-chapter 1.pdf>



2.1.4. Pengertian Perizinan Angkutan Kota

Suatu bentuk pelaksanaan fungsi pengaturan dan bersifat pengendalian yang dimiliki oleh pemerintah terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dari suatu tempat ke tempat lain dalam wilayah suatu kota dengan menggunakan mobil bis umum dan/atau mobil penumpang umum yang terikat pada trayek tetap dan teratur.

2.1.5. Pengertian Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan

Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika atau yang lebih dikenal dengan Dishubkominfo merupakan suatu instansi pemerintah yang bergerak di bidang pelayanan perhubungan darat, laut dan udara serta jaringan komunikasi dan informasi.

Secara resmi, Dishubkominfo didirikan berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Sumatera Selatan dan Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah. Dishubkominfo yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan desentralisasi dan tugas dekonsentrasi di bidang Perhubungan telah membangun banyak infrastruktur di provinsi Sumatera Selatan, seperti jalur kereta api yang menghubungkan antar kota/kabupaten, jembatan, jalan raya, bandara, dermaga, serta yang sedang tahap pengerjaan adalah LRT (*Light Rail Transit*) yang rencananya akan selesai pada 2018 mendatang.

2.1.6. Pengertian *Web*

Sibero (2013:11), "*Web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet."



Menurut penulis, *web* adalah suatu sistem yang digunakan untuk memperoleh informasi yang berada di jaringan internet yang dapat diakses oleh pengguna internet.

2.1.7. Pengertian Internet

Sibero (2013:10), “Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas.”

2.1.8. Pengertian Aplikasi Perizinan Angkutan Kota Antar Provinsi Sumatera Selatan pada Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Perizinan Angkutan Kota Antar Provinsi Sumatera Selatan Pada Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan adalah suatu aplikasi yang berfungsi untuk mengolah suatu data izin angkutan kota pada Seksi Lalu Lintas Angkutan Jalan (LLAJ) Dishubkominfo Provinsi Sumatera Selatan yang dibuat menggunakan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *MySQL* sebagai *Database*.

2.1.9. Metode Pengembangan Sistem

Rosa dan Salahuddin (2013:28), menjelaskan metode pengembangan sistem yang sering digunakan dalam tahapan pengembangan sistem yaitu model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model *sekuensial* atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.



b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan orogram perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. Pembuatan kode program

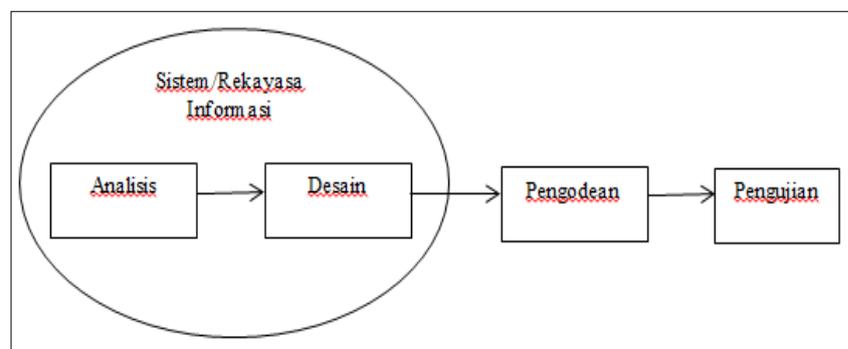
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.



Gambar 2.1. Gambar Ilustrasi Model *Waterfall*

(Sumber: Rosa dan Salahuddin, 2013:29)



2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

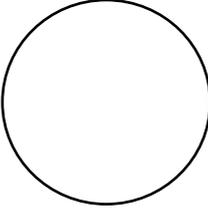
Supardi (2013:5), “DFD sering juga disebut DAD (Diagram Aliran Data) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).”

Kristanto (2011:65), “DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.”

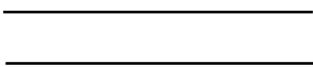
Rosa dan Salahuddin (2014:70), “DFD atau Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik untuk perancangan pemrograman terstruktur yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).”

Supardi (2013:8), menjelaskan notasi atau simbol pada DFD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Simbol-Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Keterangan
1.		Proses (<i>Process</i>) atau fungsi (<i>Function</i>) atau prosedur (<i>Procedure</i>). Pada pemrograman terstruktur, notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama proses biasanya berupa kata kerja.

Lanjutan Tabel 2.1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Keterangan
2.		<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemrograman terstruktur. Notasi inilah yang harusnya menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan. Tabel-tabel ini harus sesuai dengan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>), CDM (<i>Conceptual Data Model</i>), PDM (<i>Physical Data Model</i>).</p> <p>Catatan: Nama penyimpanan biasanya berupa kata benda.</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p>
4.		<p>Aliran data merupakan data yang dikirim antar-proses 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: Supardi, 2013:8)

Supardi (2013:9) menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu:

1. Membuat DFD level 0 atau sering juga disebut CD (*Context Diagram*)



2. Membuat DFD level 1 merupakan hasil uraian (breakdown) DFD level 0 yang sebelumnya sudah dibuat, dan seterusnya.

2.2.2. Black-blox Testing

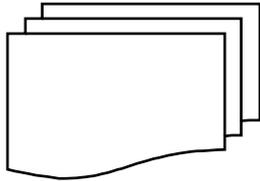
Sukanto dan Shalahuddin (2013:275) menjelaskan bahwa *black-box testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.2.3. Pengertian Blockchart

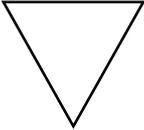
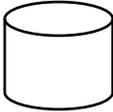
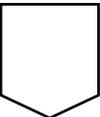
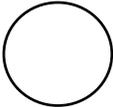
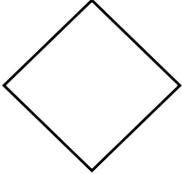
Kristanto (2011:68), "*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi."

Kristanto (2011:68) menjelaskan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2. Simbol-Simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/benda/berkas/cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
4.		Proses yang dilakukan oleh computer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (decision)

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

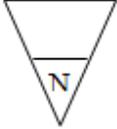
(Sumber: Kristanto, 2011:68)

2.2.4. Pengertian *Flowchart*

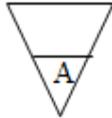
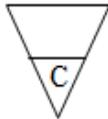
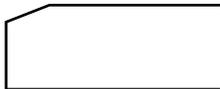
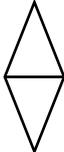
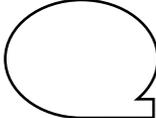
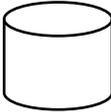
Supardi (2013:51), “*Flowchart* merupakan Diagram Alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program.”

Supardi (2013:53) menjelaskan tentang beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yaitu sebagai berikut:

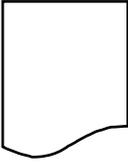
Tabel 2.3. Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Simbol dokumen yang menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Simbol kegiatan manual yang menunjukkan pekerjaan manual.
3.		Simbol simpanan offline yang berupa file non komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)

Lanjutan Tabel 2.3. Simbol-simbol *FlowChart*

No	Simbol	Keterangan
4.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsipurut huruf (<i>alphabetical</i>).
5.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsipurut tanggal (<i>chronological</i>).
6.		Simbol kartu plong yang menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
7.		Simbol proses yang menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8.		Simbol operasi luar luar yang menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
9.		Simbol pengurutan offline yang menunjukkan proses pengurutan data dari luar proses komputer.
10.		Simbol pita magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
11.		Simbol hard disk yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
12.		Simbol diskette yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .

Lanjutan Tabel 2.3. Simbol-simbol *FlowChart*

No	Simbol	Keterangan
13.		Simbol drum magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
14.		Simbol pita kertas terhubung yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita kertas terhubung.
15.		Simbol keyboard yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
16.		Simbol display yang menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
17.		Simbol pita kontrol yang menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
18.		Simbol hubungan komunikasi yang menunjukkan proses transmisi data melalui <i>channel</i> komunikasi.
19.		Simbol persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
20.		Simbol titik terminal yang digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.

(Sumber: Supardi 2013:53)



2.2.5. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

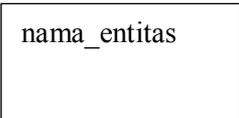
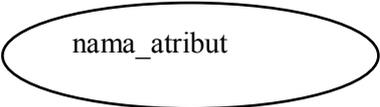
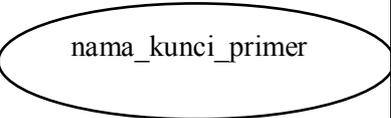
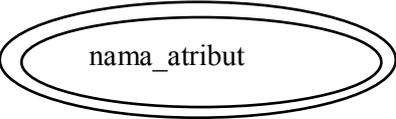
Supardi (2013:13), “ERD merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar-penyimpanan (dalam DFD).“

Ladjamudin (2013:142), “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam item yang abstrak.”

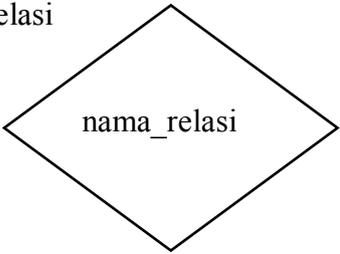
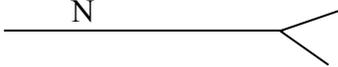
Rosa dan Salahuddin (2013:50), “Entity Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.”

Beberapa simbol-simbol pada *Entity Relational Diagram* (ERD) :

Tabel 2.4. Simbol-Simbol Pada *Entity Relational Diagram*

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.
2.	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record 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 multivalu/ <i>multivalued</i> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-Simbol Pada *Entity Relational Diagram*

No	Simbol	Keterangan
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi/association 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas lain disebut kardinalitas.

(Sumber: Rosa dan Salahuddin 2013:50)

2.2.6. Pengertian Kamus Data

Indrajani (2015:30), “Kamus data sering adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.”

Kristanto (2011:66), “Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem.”

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kamus data adalah kumpulan simbol yang berupa katalog fakta dan digunakan dalam penggambaran suatu sistem informasi.

Kristanto (2011:66) juga menjelaskan simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5. Simbol-Simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Terdiri atas
2.	+	Dan
3.	()	Opsional



Lanjutan Tabel 2.5. Simbol-Simbol Pada Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
4.	[]	Memilih salah satu alternatif
5.	* *	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisalah alternative

(Sumber: Kristanto 2011:66)

2.3. Teori Program

2.3.1. Sekilas Tentang Basis Data (*Database*)

2.3.1.1. Pengertian Basis Data

Sujatmiko (2012:40) menjelaskan, “*database* (basis data) yang paling sederhana adalah kumpulan dari tabel. Satu tabel mempresentasikan suatu entitas tertentu. Suatu entitas terdiri dari beberapa atribut.”

Tim EMS (2016:54) menjelaskan, ”basis data (*database*) merupakan kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.”

Rosa dan Salahuddin (2013:50), “Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah sekumpulan data berupa aktifitas yang saling berhubungan yang disimpan di dalam media penyimpanan.

2.3.1.2. Pengertian Tabel

Sujatmiko (2012:40), “*table* adalah sekelompok data yang dikelompokkan berdasarkan kolom dan baris.”

2.3.1.3. Pengertian *Record*

Sujatmiko (2012:40), “*Record* merupakan sekumpulan data yang terdiri atas beberapa tipe atau sifat pada sebuah tabel.”



2.3.2. Pengertian *HTML*

Asropudin (2013:44), “*HTML* atau *Hyper Text Markup Language* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *webpage*.”

Sujatmiko (2012:40), “*HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web page* atau program yang digunakan untuk menulis (membuat) halaman web di internet. Fasilitas/bahasa ini biasanya mempunyai ekstensi **htm**, **html**, atau **shtml**.”

Saputra (2012:2), “*HTML* merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. *HTML* bisa disebut bahasa paling dasar dan penting yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola tampilan pada halaman website.”

2.3.3. Pengertian *MySQL*

Badiyanto (2013:57), “*MySQL* merupakan sebuah database server *SQL multiuser* dan *multi threaded*.”

Kadir (2008:02), “*MySQL* atau dibaca mai-se-Kyu-el merupakan yang tergolong sebagai *DBMS (Database Management System)* yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dibuat untuk membuat *MySQL*), selain bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi.”

2.3.4. Pengertian *PHP (Hypertext Preprocessor)*

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

Wahana Komputer (2012:76), “*PHP* merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis.”

Sedangkan menurut Kadir (2008:2), “*PHP* adalah bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*, hasilnya dikirim ke klien.”



2.3.5. Tipe Data *PHP*

MADCOMS (2011:212) menjelaskan tentang tipe data *PHP*, yaitu:

1. Tipe Data Integer

Tipe data ini berisikan data semua bilangan bulat yang besarnya *range* sama dengan data pada bahasa C, yaitu antara **-2, 147, 483, 648** sampa **+2, 147, 483, 647** pada platform **32 bit**. Apabila data di luar kisaran tersebut maka *PHP* secara otomatis mengkonversikan data tersebut dari tipe *Integer* menjadi tipe *Floating Point*.

2. Tipe Data Floating Point

Tipe data ini berisikan bilangan pecahan atau bilangan desimal. Kisaran data *floating* adalah antara **1.7E-308** sampai **1.7E+308**. Bentuk dari data ini adalah desimal ataupun dalam bentuk pangkat.

3. Variabel

Dalam program *PHP*, variabel digunakan untuk menyimpan data sementara baik jenis *string*, *integer*, maupun *array*. Variabel dinyatakan dengan tanda \$ di depan nama variabel. Nama variabel dapat berupa huruf, angka maupun garis bawah. Namun dalam penulisannya, variabel harus diawali dengan huruf atau garis bawah (_), kemudian diikuti huruf atau angka. Penulisan variabel yang diawali angka tidak dibenarkan.

2.3.6. Skrip *PHP* (*Hypertext Preprocessor*)

Badiyanto (2013:32), “*PHP* yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada *HTML*, dan skrip *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman *web*. Biasa *file* dituliskan dengan ekstensi *.htm* atau *.html*.”



Contoh :

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> Latihan HTML </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  Mari Belajar Membuat Web
</BODY>
</HTML>
```

2.3.7. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Madcoms (2012:2), “*Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor professional untuk mendesain *web* secara *visual* dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web designer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*.”

2.3.8. Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver CS6*

Madcoms (2012:03) menjelaskan tampilan ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut:

1. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS6*. Baris ini berisi tombol *Workspace (Workspace Swithcer)*, *Menu* dan aplikasi-aplikasi dari *Dreamweaver*.

2. *Toolbar Document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan jendela *design* atau tampilan jendela *code*.

3. Jendela Dokumen

Jendela Dokumen adalah lembar kerja tempat anda membuat dan mengedit desain halaman *web*.

4. *Workspace Swithcer*

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Dreamweaver CS6*. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi tampilan *Classic*, yaitu tampilan ruang kerja *dreamweaver* versi sebelumnya.



5. *Panel Groups*

Panel Groups adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, Panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, *panel group* berisi *panel insert*, *CSS styles*, *Asset*, *AP Element*, dan *Files*.

6. *Tag Selector*

Diletakkan di bagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status bar. 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.

7. *Panel Property*

Panel Property berfungsi untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks pada jendela *design*.

8. *Toolbar Coding*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi *code-code* standar.

9. *Panel Insert*

Berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, *table*, atau objek media ke dalam jendela dokumen.

10. *Panel group*

Kumpulan *panel* yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul, seperti: *insert*, *files*, *css styles*, dan sebagainya.

11. *Panel Files*

Digunakan untuk mengatur *file-file* dan folder-folder yang membentuk situs *web* anda.