



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Hasyim (2008:1), “Komputer adalah seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan input, alat yang mengolah input, dan peralatan output yang memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis.”

Pratama (2014:14), “Komputer berasal dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung, tujuannya yaitu untuk membantu manusia di dalam proses perhitungan bersifat matematis.”

Jadi, komputer adalah seperangkat alat elektronik yang dapat digunakan oleh manusia untuk mengolah data menjadi suatu informasi dan tersimpan di memori komputer.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Pressman (2012:5), “Perangkat lunak adalah (1) instruksi-instruksi (program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi, dan kinerja-kinerja yang kehendaki, (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.”

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.”

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



2.1.3 Pengertian Program

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1104), “Program adalah urutan perintah yang diberikan pada komputer untuk membuat fungsi atau tugas tertentu.”

Munir dan Leony (2016:16), “Program adalah algoritma yang ditulis dalam bahasa komputer.”

Jadi, program adalah kumpulan instruksi dalam bahasa komputer untuk dapat melakukan fungsinya dengan cara tertentu.

2.1.4 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.”

Pratama (2014:65), “Internet merupakan jaringan komputer terbesar di dunia, yang menghubungkan semua jaringan komputer (termasuk juga komputer itu sendiri) yang ada di setiap wilayah di dunia ini, baik menggunakan media kabel (*wired*) maupun nirkabel (*wireless*).”

Jadi, internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung dengan suatu jaringan.

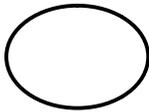
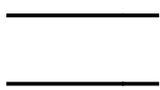
2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sukamto 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*).

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

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

No	Simbol	Keterangan
		catatan: nama yang diberikan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.
4		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”.

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*

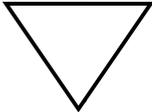
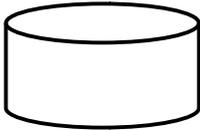
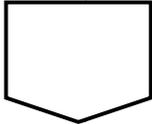
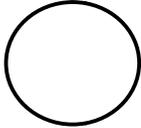
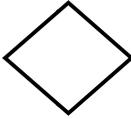
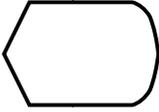
Kristanto (2011:68), "*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu". Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

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

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
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.

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

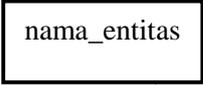
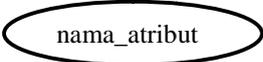
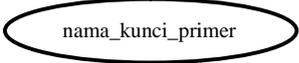
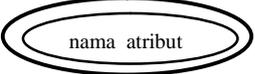
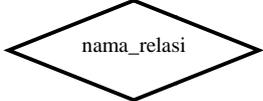
No	Simbol	Keterangan
5		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6		Data penyimpanan (<i>data storage</i>).
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu sistem.
11		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13		Pemasukan data secara manual

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.
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.

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

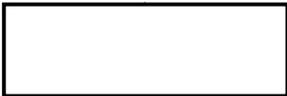
No	Simbol	Keterangan
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.

2.2.4 Pengertian *Flowchart*

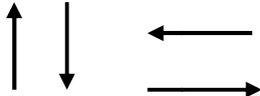
Supardi (2013:51) *flowchart* merupakan diagram alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program. Namun, *flowchart* juga dapat menggambarkan jalannya sistem.

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.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
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.

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

Lanjutan **Tabel 2.5** Simbol-simbol dalam kamus data

No	Simbol	Keterangan
3	[]	Baik...atau...
4	{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
5	()	Data opsional
6	*...*	Batas komentar

2.2.6 Analisis PIECES

Al Fatta (2007:51), “Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*).

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Sistem

Prahasta (2014:78), “Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek, ide, berikut keterkaitannya di dalam mencapai tujuan. Dengan kata lain, sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.”

Pratama (2014:7), “Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”

Jadi, sistem adalah kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu.

2.3.2 Pengertian Informasi

Prahasta (2014:70), “Informasi adalah makna atau pengertian yang dapat diambil dari suatu data dengan menggunakan konvensi-konvensi yang telah umum digunakan di dalam representasinya.”



Pratama (2014:9), “Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.”

Jadi, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya.

2.3.3 Pengertian Sistem Informasi

Prahasta (2014:81), “Sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian.”

Pratama (2014:10), “Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.”

Jadi, sistem informasi adalah sekumpulan prosedur yang diolah menjadi informasi yang berguna bagi pemakainya.

2.3.4 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 diberikan sehubungan dengan jual beli barang atau jasa.”

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 atau manfaat yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang tidak berwujud.



2.3.5 Pengertian Kesehatan

Tando (2013:152), “Kesehatan adalah salah satu unsur dari masyarakat Indonesia yang sejahtera, yaitu tercapainya hak atas hidup sehat bagi seluruh lapisan masyarakat melalui sistem kesehatan yang dapat menjamin terlindunginya masyarakat dari berbagai resiko yang dapat mempengaruhi kesehatan dan tersedianya pelayanan kesehatan yang bermutu, terjangkau dan merata.”

Bastian (2015:73), “Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis.”

Jadi, kesehatan adalah sesuatu yang seharusnya dimiliki oleh setiap manusia sebagai sumber kehidupan.

2.3.6 Pengertian Sistem Pelayanan Kesehatan

Tando (2013:167), “Sistem Pelayanan Kesehatan adalah suatu jaringan penyedia pelayanan kesehatan (*supply side*) dan orang-orang yang menggunakan pelayanan tersebut (*demand side*) di setiap wilayah.”

2.3.7 Pengertian Puskesmas

Notoatmojo (2011:12), “Puskesmas merupakan sistem pelayanan kesehatan terpadu, yang kemudian dikembangkan oleh pemerintah (Departemen Kesehatan) menjadi Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat (Puskesmas).”

Menurut Departemen Kesehatan (2011), “Puskesmas adalah unit pelaksana teknis dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab menyelenggarakan pembangunan kesehatan di suatu wilayah kerja.”

(<http://www.kajianpustaka.com/2015/07/pengertian-fungsi-kegiatan-pokok.html>, diakses tanggal 12 juni 2016)

Jadi, puskesmas merupakan suatu lembaga kemasyarakatan yang menyediakan layanan kesehatan bagi masyarakat sekitarnya.



2.3.8 Pengertian Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan pada Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) Pembina Palembang

Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan pada Pusat Kesehatan Masyarakat (PUSKESMAS) Pembina Palembang adalah suatu sistem terkomputerisasi yang memberikan pelayanan kesehatan kepada masyarakat berupa berbagai informasi mengenai Puskesmas Pembina Palembang guna meningkatkan pelayanan pada Puskesmas tersebut.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data (*Database*)

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.”

Fathansyah (2015:2) menyatakan, basis data dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti:

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan *file/table/arsip* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

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.”

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

2.4.4 Pengertian *MySQL*

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.”

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)

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”.

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 ScriptPHP

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”.

ScriptPHP diawali dengan tag `<?>` Kemudian diakhiri dengan tag `?>`.

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

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



Gambar 2.1 Contoh Script PHP

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.”

2.4.8 Pengertian PHPMyAdmin

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

2.4.9 Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS5.5

2.4.9.1 Pengertian Adobe Dreamweaver

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*.”

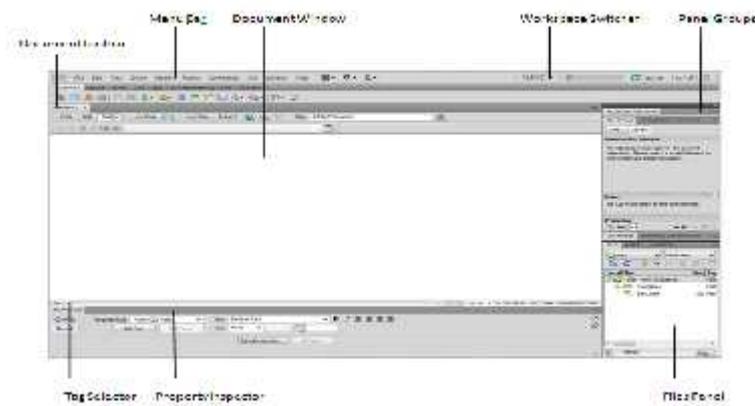
2.4.9.2 Pengertian Adobe Dreamweaver CS5.5

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 2.2 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.