



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Perangkat Lunak

Rosa dan Shalahuddin (2015:2) menyatakan bahwa, “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Rusdiana dan Irfan (2014:212), “*Software* (perangkat lunak), adalah rangkaian prosedur dan dokumentasi program yang berfungsi untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dikehendaki”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak merupakan rangkaian prosedur dari program komputer yang berfungsi menyelesaikan berbagai masalah dalam dokumentasi program.

2.1.2. Pengertian Komputer

Hartono (2013:27), “Komputer adalah sebuah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian urutan penghitungan atau proses-proses yang diurutkan secara logis”.

Arifin (2011:9), “Komputer adalah sebuah alat elektronika yang memiliki kemampuan untuk melakukan pengolahan data informasi yang berupa teks, gambar, maupun suara untuk menghasilkan keluaran yang dikehendaki”.

Dapat disimpulkan bahwa definisi dari Komputer adalah sebuah alat yang mengolah data digital dan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya sehingga dapat membantu terhadap pekerjaan manusia dengan mudah dan cepat.

2.1.3. Pengertian Internet

Prasojo dan Riyanto (2011:178), “Internet merupakan kependekan dari *interconnected networking*, yaitu kumpulan yang luas dari jaringan komputer



besar dan kecil yang saling berhubungan dengan menggunakan jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia”.

Sujatmiko (2012:138), “Internet adalah *interconnected Network* jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit”.

Dapat disimpulkan bahwa definisi dari Internet merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan yang ada di seluruh dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesinnya.

2.1.4. Pengertian Data

Rusdiana dan Irfan (2014:68), “Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya pengolahan”.

Menurut Susanto (dikutip Rusdiana dan Irfan, 2014:68) menyatakan bahwa, “Data adalah fakta yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa data adalah sesuatu yang berupa benda, kejadian dan lainnya yang belum memiliki arti dan selanjutnya dibutuhkan pengolahan untuk menghasilkan informasi.

2.1.5. Pengertian Basis Data (*Database*)

Rusdiana dan Irfan (2014:302) menyatakan bahwa, “*Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari basis data”.

Rusdiana dan Irfan (2014:304) yakni, “Basis data adalah kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Basis Data merupakan kumpulan data yang disusun secara terstruktur dan saling terhubung dan kemudian disimpan di dalam sebuah media penyimpanan di dalam komputer.



2.1.6. Metode Pengembangan Sistem

Rosa dan Shalahuddin (2013:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfal*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

b. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan kode program

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

d. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

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

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses

pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2015:73), “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada Kamus Data

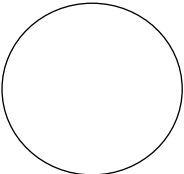
No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik...atau...
4.	{ ⁿ }	N kali/ bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:74)

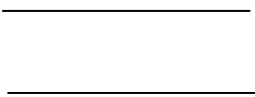
2.2.2. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

S. Rosa A. dan Shalahuddin (2015:70), “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 dan keluaran. Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada DFD

No.	Notasi	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



No.	Notasi	Keterangan
		di dalam kode program catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
2.		<i>File</i> atau basisdata 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 kata benda
3.		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 digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda

No.	Notasi	Keterangan
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”

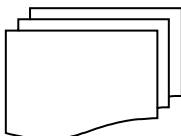
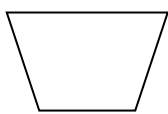
Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:71)

2.2.3. Pengertian *Blockchart*

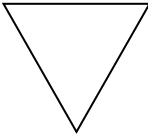
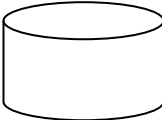
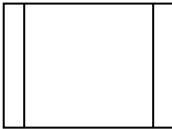
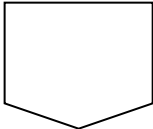
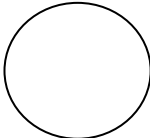
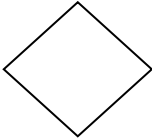
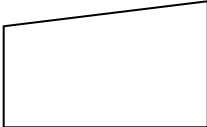
Menurut Kristanto (2008:75), “*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* (sig! dapat) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Blockchart*

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



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

Sumber : Kristanto (2008:75)

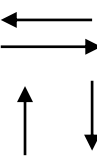
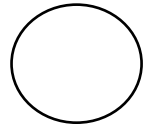
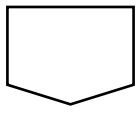
2.2.4. Pengertian *FlowChart*

Ladjamudin (2013:211), “*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah.”

Simbol-simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yakni sebagai berikut:

1. *Flow Direction Symbols*

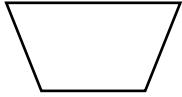
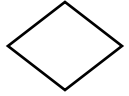
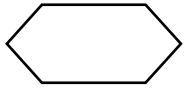
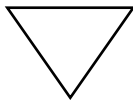
Digunakan untuk menghubungkan antara simbol satu dengan simbol yang lain. Simbol-simbol tersebut adalah sebagai berikut :

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol arus / flow Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
2.		Simbol Communication link Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya
3.		Simbol Connector Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang sama.
4.		Simbol Offline Connector Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.

Sumber : Ladjamudin (2013:266)

2. *Processing Symbols*

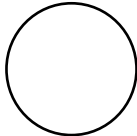
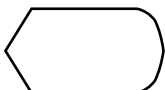
Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses / prosedur. Simbol-simbol tersebut adalah sebagai berikut:

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol Offline Connector Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.
2.		Simbol Manual Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual).
3.		Simbol Decision/ logika Untuk menunjukan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya/tidak.
4.		Simbol Predefined Proses Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk member harga awal.
5.		Simbol Terminal Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
6.		Simbol Keying Operation Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard
7.		Simbol off-line storage Untuk menunjukan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
8.		Simbol Manual input Untuk memasukan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.

Sumber: Ladjamudin (2013:267)

3. Input -Output Symbols

Simbol yang menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media *input* atau *output*. Simbol-simbol tersebut adalah sebagai berikut:

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol Input-output Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
2.		Simbol Punched Card Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
3.		Simbol Magnetic-tape unit Untuk menyatakan input berasal dari pita magnetic atau output disimpan ke pita magnetic.
4.		Simbol Disk storage Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
5.		Simbol Document Untuk mencetak laporan ke printer.
6.		Simbol Display Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer).

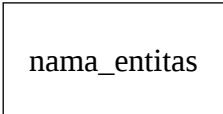
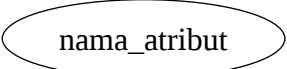
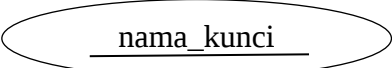
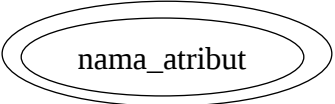
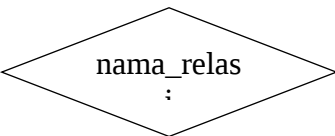
Sumber: Ladjamudin (2013:268)

2.2.5. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

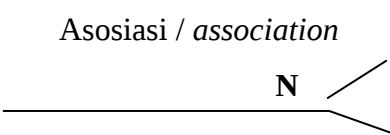
Rosa dan Shalahuddin (2015:50), Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's

Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
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 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



No.	Simbol	Deskripsi
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.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:50)

2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23), “Aplikasi merupakan program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

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

2.3.2. Pengertian Berita Acara

Suparjati (2008:79), “Berita acara adalah catatan resmi mengenai berlangsungnya suatu kegiatan atau kejadian, misalnya serah terima jabatan, penerimaan barang, dan lain-lain.

Berita acara adalah catatan laporan yang dibuat mengenai waktu terjadi, tempat, keterangan, dan petunjuk lain tentang suatu perkara atau peristiwa.

(https://id.wiktionary.org/wiki/berita_acara)

2.3.3. Pengertian Iregularitas

Iregularitas adalah tidak beraturan; susunan tak beraturan atau ketidaksesuaian.

(<https://www.ahlibahasa.com/2013/06/iregularitas.html>)



2.3.4. Pengertian Kiriman

Kiriman adalah barang yang dikirimkan. barang yang dititipkan (dijamin) untuk disimpan (dijual dan sebagainya).

(<http://kbbi.web.id/kirim>)

2.3.5. Pengertian Pos

Hendry (2010:1), “*Point Of Sales (POS)* adalah sebuah sistem yang terdiri dari hardware dan software yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan beberapa alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi”.

Pos adalah bagian dari sistem pos yaitu sebuah metode yang digunakan untuk mengirimkan informasi atau suatu objek, di mana untuk dokumen tertulis biasanya dikirimkan dengan amplop tertutup atau berupa paket untuk benda-benda yang lain, pengirimannya mampu menjangkau seluruh wilayah di dunia.

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Pos>)

2.3.6. Pengertian Aplikasi Berita Acara Iregularitas Kiriman Pos Pada PT. Pos Indonesia (Persero) Kantor Regional III Palembang

Aplikasi Berita Acara Iregularitas Kiriman Pos Pada PT. Pos Indonesia (Persero) Kantor Regional III Palembang adalah suatu program aplikasi yang digunakan untuk membantu mempermudah Kantor Pos Pemeriksa dalam membuat berita acara ketidaksesuaian/iregularitas kiriman pos lalu menyampaikan ke Kantor Pos Pemeriksa lain (Kantor Tujuan) dan Kantor Regional III Palembang serta mempermudah Bagian Pengendalian Sistem Operasi Kantor Regional III Palembang mencari membuat laporan berita acara iregularitas kiriman pos.



2.4. Teori Program

2.4.1. Sekilas tentang PHP

2.4.1.1. Pengertian PHP

Winarno, dkk (2014:49) menyatakan bahwa, “PHP atau PHP *Hypertext Preprocessor*, adalah sebuah bahasa pemrograman web berbasis server (*server-side*) yang mampu memarsing kode PHP dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client (browser)*”.

Saputra (2012:2), “PHP memiliki kepanjangan PHP *Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang di fungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis”.

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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif dan dinamis.

2.4.2. Sekilas Tentang MySQL

2.4.2.1. Pengertian MySQL

Winarno, dkk (2014:102) menyatakan bahwa, ”MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan”.

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*).”

2.4.2.2. Keuntungan MySQL

Winarno, dkk (2014:102), Ada banyak database untuk PHP, namun MySQL merupakan *software* database yang paling disarankan. Berikut ini adalah keuntungan MySQL :



1. Gratis dan open source.
2. Ada versi komersialnya juga, digunakan jika ingin memberikan dukungan teknis.
3. Biaya yang harus dikeluarkan jauh lebih murah dibandingkan merek lainnya.
4. Tersedia di banyak platform.
5. Menggunakan standar penulisan SQL ANSI.

2.4.3. Pengertian XAMPP

Nugroho (2013:1), “XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman *web* khususnya PHP dan MySQL, Paket ini dapat di *download* secara gratis dan illegal.”

Menurut Nugroho (2013:7), Dibawah folder utama xampp, terdapat beberapa folder penting yang perlu diketahui. Untuk penjelasan dan fungsinya sebagai berikut:

1. Apache : folder utama dari Apache Webserver.
2. Htdocs : Folder utama untuk menyimpan data-data latihan web, baik PHP maupun HTML biasa. Pada folder ini, anda dapat membuat subfolder sendiri untuk mengelompokkan file latihannya. Semua folder dan file program di htdocs bias diakses dengan mengetikkan alamat `http://localhost/` di browser.
3. Manual : Berisi subfolder yang di dalamnya terdapat manual program dan database, termasuk manual PHP dan MySQL.
4. MySQL : Folder utama untuk database MySQL server. Di dalamnya terdapat subfolder data (lengkapnya; `C:\xampp\mysql\data`) untuk merekam semua nama database, serta subfolder bin yang berisi tools klien dan server MySQL.
5. PHP : Folder utama untuk program PHP.

2.4.4 Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS6

2.4.4.1. Pengertian Adobe Dreamweaver CS6

Madcoms (2011:2), “Dreamweaver merupakan software aplikasi yang digunakan sebagai editor HTML untuk mendessain web secara visual”.

Madcoms (2011:3), “Dreamweaver CS6 adalah software terkemuka untuk membangun dari mengedit web dengan menyediakan kemampuan visual dan tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat website berbasis standar dan desain untuk mobile, smartphone, tablet, dan perangkat lainnya”.

2.4.4.2. Tampilan Awal Adobe Dreamweaver CS6



Gambar 2.1. Tampilan awal Adobe Dreamweaver CS6

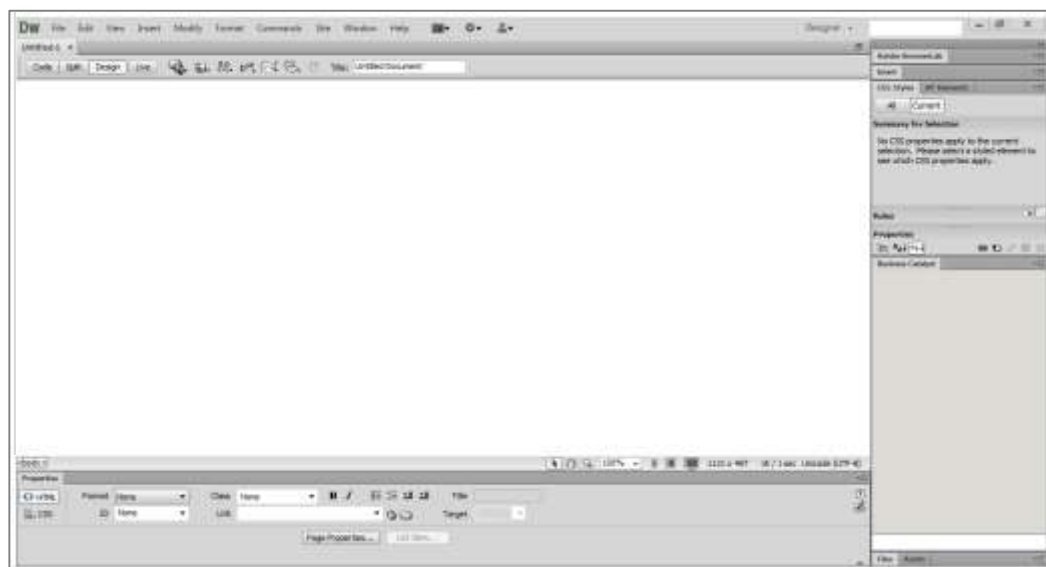
Madcoms (2011:10-11), Welcome screen Dreamweaver terdapat beberapa bagian yang sangat berguna untuk pekerjaan Anda sebagai berikut:

1. *Open a Recent Item* : bagian ini menampilkan file yang pernah terbuka sebelumnya dalam lembar kerja Dreamweaver CS6 Anda. Klik Ikon **Open** untuk membuka file lain.
2. *Create New* : bagian ini menampilkan beberapa pilihan jenis lembar kerja baru yang akan dibuka dalam Dreamweaver CS6, sebagai contoh jika ingin membuat file PHP baru, maka klik pilihan **PHP** dan sebagainya. Selain itu juga dapat digunakan untuk membuat site baru dan konfigurasinya dengan menggunakan pilihan **Dreamweaver Site**. Sedangkan untuk membuat lembar

kerja baru dengan pilihan yang lebih banyak, klik pilihan **More**.

3. *Top Features (Videos)* : bagian ini menampilkan fitur-fitur teratas atau terpopuler dalam Dreamweaver CS6 yang dapat dilihat dalam bentuk tampilan video. Klik pada salah satu daftar untuk melihat videonya dan terhubung langsung secara online ke www.adobe.com.
4. *Getting Strated* : bagian ini berisi link untuk mengikuti tuntunan penggunaan Dreamweaver CS6.

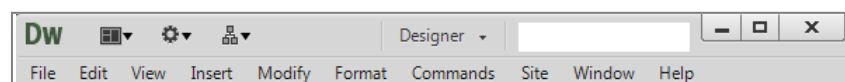
2.4.4.3. Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS6



Gambar 2.2. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS6

2.4.4.3.1. Application Bar Adobe Dreamweaver CS6

Application Bar berada dibagian paling atas jendela aplikasi Dreamweaver CS6. Baris ini berisi tombol Layout, Extend Dreamweaver, Site, Fluid Layout, Menu, dan sebagainya (Madcoms, 2011:12).



Gambar 2.3. Tampilan Application Bar

2.4.4.3.2 . Toolbar Adobe Dreamweaver CS6

Berikut ini adalah toolbar-toolbar didalam Dreamweaver CS6 beserta uraian penjelasannya :

1. **Toolbar Document** berisi tombol-tombol dan menu poo-up untuk mengatur tampilan berbeda dari jendela dokumen (Madcoms 2011:16).



Gambar 2.4. Tampilan *Toolbar Document*

2. **Toolbar Style Rendering** secara default disembunyikan. Toolbar ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan desain Anda dalam media yang berbeda (Madcoms 2011:22).



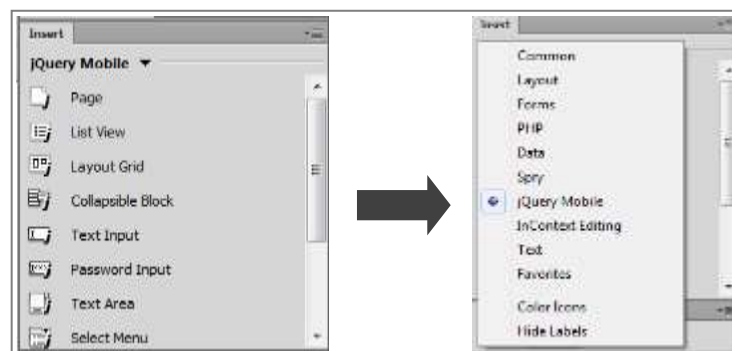
Gambar 2.5 Tampilan *Toolbar Style Rendering*

2.4.4.3.3. Panel Adobe Dreamweaver CS6

Berikut ini adalah panel-panel dalam Dreamweaver yang harus Anda pahami bagian-bagiannya.

1. Panel Insert

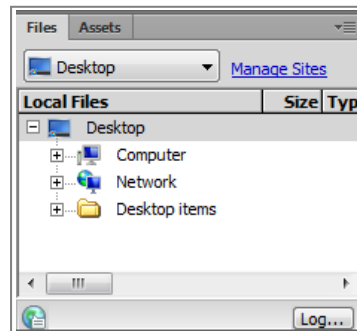
Panel insert berisi tombol-tombol untuk membuaat dan menyisipkan objek, seperti: tabel, gambar dan link (Madcoms 2011:24).



Gambar 2.6. Tampilan *Panel Insert*

2. Panel Files

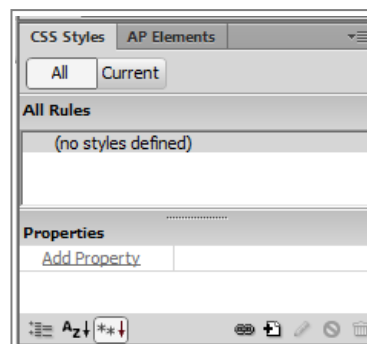
Digunakan untuk menampilkan dan mengolah file-file dalam situs Dreamweaver yang sedang aktif (Madcoms 2011:25).



Gambar 2.7. Tampilan *Panel Files*

3. Panel CSS Styles

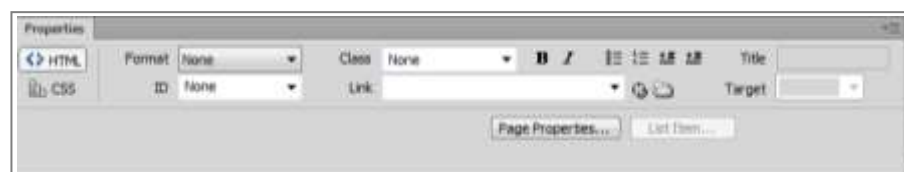
Panel CSS Style menampilkan aturan dan properti CSS yang mempengaruhi suatu unsur halaman yang sedang aktif. Juga menampilkan aturan dan properti yang mempengaruhi seluruh dokumen (Madcoms 2011:27).



Gambar 2.8 Tampilan *CSS Styles*

4. Panel Properties atau Property Inspector

Panel Inspector atau yang biasa disebut dengan nama panel Properties untuk masing-masing objek berbeda-beda (Madcoms 2011:28).



Gambar 2.9. Tampilan *Panel Properties*