



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. 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. Aplikasi berbeda dengan sistem operasi (yang menjalankan komputer), *atilly* (yang melaksanakan perawatan atau tugas-tugas umum) dan bahasa.”

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

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

2.1.2. Pengertian Agenda

Menurut Kamus Saku Bahasa Indonesia, “Agenda merupakan buku catatan yang bertanggung untuk satu tahun acara (yang akan dibicarakan dalam rapat)”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa agenda adalah catatan yang dibuat untuk mengingatkan suatu kegiatan.

2.1.3. Pengertian Kegiatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kegiatan adalah aktivitas, usaha, pekerjaan atau kekuatan dan ketangkasan serta kegairahan.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan adalah suatu peristiwa atau kejadian yang pada umumnya tidak dilakukan secara terus menerus.



2.1.4. Pengertian Direktur

Menurut Kamus Saku Bahasa Indonesia, “Direktur merupakan pimpinan tertinggi suatu perusahaan”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa direktur adalah seseorang yang memiliki perusahaan tersebut atau orang profesional yang ditunjuk oleh pemilik usaha untuk menjalankan dan memimpin perseroan terbatas.

2.1.5. Pengertian Politeknik Negeri Sriwijaya

Politeknik Negeri Sriwijaya adalah perguruan tinggi negeri yang terdapat di kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. Politeknik Negeri Sriwijaya, dahulunya bernama Politeknik Negeri Sriwijaya secara resmi dibuka pada tanggal 20 September 1982.

2.1.6. Pengertian Aplikasi Agenda Kegiatan Direktur pada Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pengertian Aplikasi Agenda Kegiatan Direktur pada Politeknik Negeri Sriwijaya adalah aplikasi yang dibangun untuk membantu sekretaris dalam mempermudah mengolah data agenda kegiatan direktur. Diharapkan program yang dibuat ini dapat membantu sekretaris dalam mengingat jadwal agenda kegiatan direktur.

2.1.7. Pengertian Komputer

Asropudin (2013:19) menjelaskan bahwa, “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.”

Sujatmiko (2012:156) mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dapat mengelola digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan suatu alat elektronik yang mampu melakukan keempat tugas berikut: menerima inputan,



memproses inputan, menyimpan perintah dan hasil pemrosesan, serta menyediakan *output* berupa informasi.

2.1.8. Pengertian Data

Sujatmiko (2012:76) mengemukakan bahwa, “Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa data adalah kumpulan dari angka, huruf, dan karakter yang tidak mempunyai makna untuk mendeskripsikan tentang sesuatu kejadian ataupun benda.

2.1.9 Pengertian Informasi

Sutabri (2012:22), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu keterangan yang diolah menjadi sebuah data yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengambilan keputusan saat mendatang dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.10 Metode Pengembangan Sistem

Rosa dan Salahuddin (2013:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. 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.

a. Analisis

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 focus 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. Pengodean

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

d. Pengujian

Tahap pengujian focus 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. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

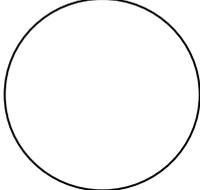
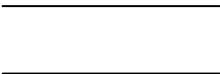
Ladjamudin (2013:64) mengemukakan bahwa, “Diagram aliran data/ data flow diagram (*dfd*) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.”



Rosa, dan M. Shalahuddin (2016:70) mengemukakan bahwa, “Dfd dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.”

Rosa dan Shalahuddin (2014:71) menjelaskan, “Notasi- notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut: “

Tabel 2.1. Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

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 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</i>).
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 system lain yang terkait dengan aliran data dari system yang dimodelkan.



		<p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) 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:</p> <p>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 : Rosa dan Shalahuddin, 2014:71)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan system yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun system lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara system yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam system 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 system, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di- *breakdown*.



4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

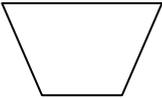
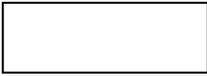
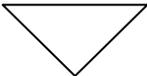
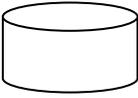
DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.2.2. Blockchart

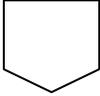
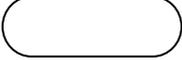
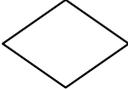
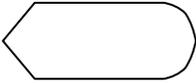
Kristanto (2011:68) mengemukakan bahwa, *block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Kristanto (2011:68) menjelaskan, “Simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* 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/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i> .)



No.	Simbol	Keterangan
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 menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
10.		Pengambilan keputusan (decision).
11.		Layar peraga (monitor).
12.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber : Kristanto , 2011:68)

2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

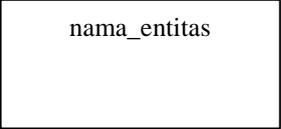
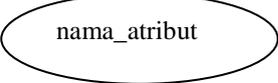
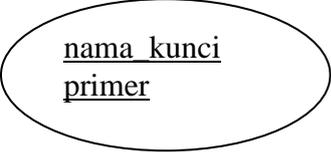
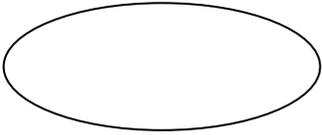
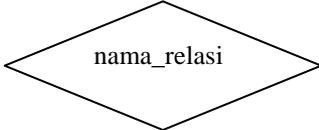
Rosa dan Shalahuddin (2014 : 50) menjelaskan, tentang pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah: menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. 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.

Rosa dan Shalahuddin(2014:71) menjelaskan, "Berikut adalah symbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.3. Simbol-simbol ERD dengan notasi Chen

No	Simbol	Deskripsi
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 computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
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 multivali / <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/Association 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2014:71)

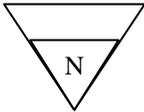
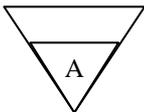
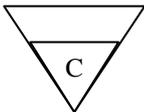
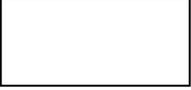
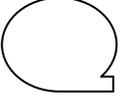
ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua buah entitas). Beberapa metode perancangan ERD menoleransi hubungan relasi *ternary* (satu relasi menghubungkan tiga buah relasi) atau *N-ary* (satu relasi menghubungkan banyak entitas), tapi banyak metode perancangan ERD yang tidak mengizinkan hubungan *ternary* atau *N-ary*

2.2.4. Pengertian *Flowchart*

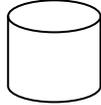
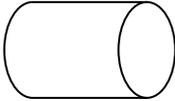
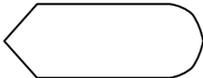
Supardi (2013:51) mengemukakan bahwa, “Bagan alir (*flowchart*) merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika.”

Ladjamudin (2013:211) mengemukakan bahwa, “*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.”

Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	Simbol dokumen		Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.	Simbol kegiatan manual		Menunjukkan pekerjaan manual.
3.	Simbol simpanan offline		File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>).
			File non-komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>).
			File non-komputer yang diarsip urut tanggal (<i>Chronological</i>).
4.	Simbol kartu plong		Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
5.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
6.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
8.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita magnetic.



No.	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
9.	Simbol <i>hard disk</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
10.	Simbol <i>diskette</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
11.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
12.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
13.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
14.	Simbol <i>display</i>		Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
15	Simbol pita kontrol		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
16.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
17.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih



No.	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
18.	Simbol input/output		Simbol input/output (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data input/output.
19.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
20.	Simbol keputusan		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
21.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi (<i>predifined prosesmsymbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
22.	Simbol persiapan		Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
23.	Simbol titik terminal		Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk awal dan akhir dari suatu proses.

(Sumber :Supardi, 2013 : 53—59)

2.2.5. Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2014:73) menjelaskan, “Kamus data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Kamus data memiliki beberapa symbol untuk menjelaskan informasi tambahan



sebagai berikut:

Tabel 2.5. Simbol-simbol dalam Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	baik ...atau...
{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
()	data opsional
...	batas komentar

2.2.6 Pengertian Database

Sujatmiko (2012:76) mengemukakan bahwa, “Database merupakan basis data atau representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.”

Kadir (2003:254) mengatakan bahwa, “Database adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.”

Terdapat empat komponen database yang paling penting adalah:

- a. Table : struktur dasar tempat data disimpan di dalam database. Bayangkanlah table sebagai container dimana data berada dan ketiga komponen lainnya sebagai peranti-peranti yang memanipulasi data yang ada dalam table tersebut.
- b. Form : peranti yang memungkinkan Anda untuk melihat dan mengedit data dalam table.
- c. Query : pertanyaan yang dapat Anda lontarkan tentang data dalam suatu table. Jika Anda ingin mencari semua karyawan Anda yang lahir setelah tahun, katakanlah, 1970, Anda biasanya menggunakan query. Query sering digunakan di dalam database karena table biasanya berisi data dalam jumlah yang sangat banyak padahal yang seringkali ingin kita proses, atau kita lihat, hanyalah sebagian saja dari data tersebut.
- d. Report : digunakan untuk menghasilkan output cetak dari tabel.



2.3. Teori Program

2.3.1. Sekilas Tentang *PHP*

Prasetio (2015:130) mengemukakan bahwa, “PHP (PHP:Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang ditanam di sisi sever. Proses PHP dijalankan di server sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor itu akan menerjemahkan dan mengeksekusikan semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke browser sebagai halaman html biasa.”

2.3.1.1. Skrip *PHP*

Badiyanto (2013,32-33) mengatakan bahwa, “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:

File latihan1.html

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

Contoh di atas bisa ditulis dengan menggunakan PHP sebagai berikut yang kodenya di simpan dengan latihan1.php.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Latihan HTML </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<?php
```



```

Printf ("Mari Belajar Membuat Web");
// atau
Echo "<br>";
Echo "Mari Belajar Membuat Web";
?>
</BODY>
</HTML>

```

2.3.1.2. Pengertian MySQL

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

Saputra (2013:14) juga menjelaskan bahwa, “*MySQL* merupakan database storage engine yang paling banyak digunakan oleh web developer karena sifatnya yang free, alias gratis”.

Raharjo (2015:16), “*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*)”.



Gambar 2.1 Logo Mysql

2.3.2. Sekilas Tentang Dreamweaver

2.3.2.1. Pengertian Dreamweaver

Sadeli (2014:12), “Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak web editor keluaran *adobe system* yang digunakan untuk mengembangkan dan mendesain suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.”



Madcoms (2012:51) menjelaskan, “Dreamweaver adalah *HTML* editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web.”

2.3.2.2. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS 6

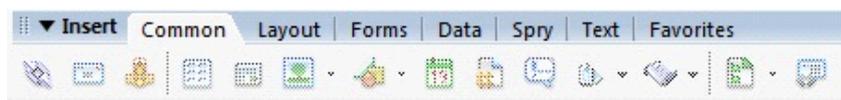
Elcom (2013:2) menjelaskan Ruang kerja Dreamweaver CS6 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi pada saat bekerja. Komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja Dreamweaver CS6 antara lain Insert Bar, Document Toolbar, Jendela Dokumen, Panel Group, Tag Selector, Property Inspector, dan Site Panel. Berikut Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS 6 :

1. **Menu**, adalah media yang digunakan untuk melakukan atau menjalankan perintah pada *Dreamweaver*. Menu berisi perintah untuk pembuatan, pengaturan, manipulasi dan konfigurasi pada *Dreamweaver*.



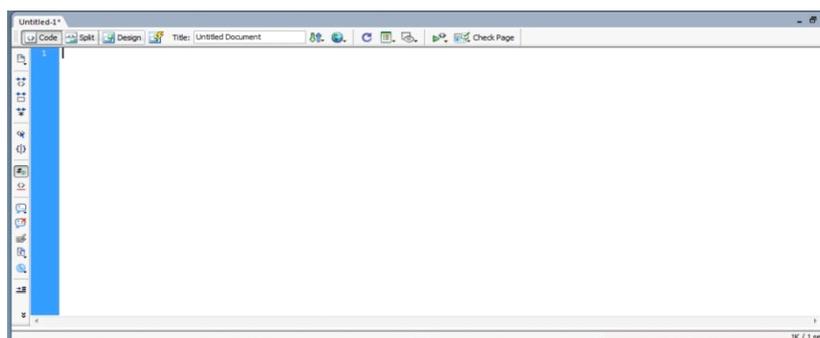
Gambar 2.2. Tampilan Menu Adobe Dreamweaver CS 6

2. **InsertBar**, adalah suatu bentuk *toolbar* yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



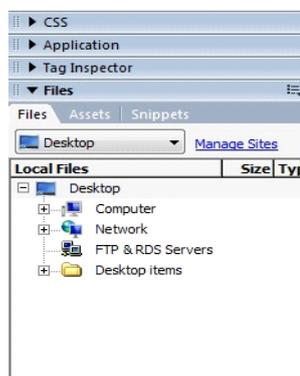
Gambar 2.3. Tampilan Insert Bar Adobe Dreamweaver CS 6

3. **DocumentWindow**, adalah editor *text* atau visual pada ruang kerja. *DocumentWindow* menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual.



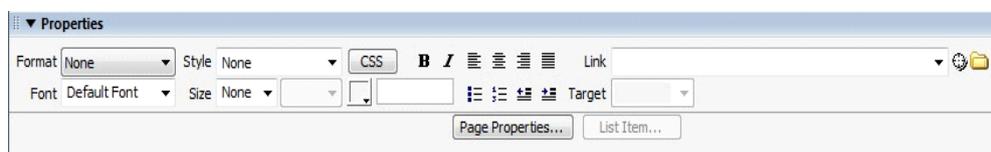
Gambar 2.4. Tampilan *DocumentWindow* *Adobe Dreamweaver CS 6*

4. *PanelGroup*, adalah bagian ruang kerja *Dreamweaver* yang berisikan kumpulan *panel*. *PanelGroup* terdiri dari kumpulan beberapa *panelcontrol*



Gambar 2.5. Tampilan *Panel Group* *Adobe Dreamweaver CS 6*

5. *PropertyInspector*, digunakan untuk menampilkan informasi *property* elemen *HTML* tertentu yang sedang dipilih.



Gambar 2.6. Tampilan *PropertyInspector* *Adobe Dreamweaver CS 6*

2.3.4. Pengertian Xampp

Sadeli (2014:4) mengemukakan bahwa, “Xampp adalah program yang berisi paket apache, MySQL, dan phpMyAdmin”.



Gambar 2.7. Halaman download xampp

Adapun langkah-langkah untuk menginstall program xampp pada komputer sebagai berikut :



1. Klik 2x (Double Klik) file instalasinya, selanjutnya anda akan diminta untuk menentukan bahasa yang digunakan saat instalasi.



Gambar 2.8. Menjalankan file instalasi

2.3.5. Pengertian phpMyAdmin

Sadeli (2014:10) mengemukakan bahwa phpMyAdmin bahwa, sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server.



Gambar 2.9 Logo phpMyAdmin

Fungsi dalam halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu report untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua yang ada pada halaman phpMyAdmin.

2.3.6. HTML (*HyperText Markup Language*)

2.3.6.1. Pengertian HTML (*HyperText Markup Language*)

“HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web” (Sunarfrihantono, 2003:1). Selain itu, Winarno, dkk (2014:1) juga menjelaskan bahwa, *HyperText Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa menampilkan konten di Web.

2.3.6.2. Struktur Dasar HTML

Sunarfrihantono (2003:2-3) mengatakan bahwa, Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut:



```
<html>
  <head>
    <title> berisi teks yang akan muncul pada title bar
    browser </title>
  </head>
  <body>
    Berisi tentang text, gambar, atau apapun yang ingin
    ditampilkan pada halaman web ada pada bagian ini
  </body>
</html>
```

Seperti dapat dilihat, struktur file HTML diawali dengan sebuah tag `<html>` dan ditutup dengan tag `</html>`. Didalam tag ini tersapat dua bagian besar, yaitu yang diapit oleh tag `<head>...</head>` dan yang diapit oleh tag `<body>...</body>`.