



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Asropudin, (2013:43), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan intruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.”

Hariyanto (2014:1), “Komputer adalah perangkat yang mampu melakukan komputasi dan membuat keputusan logis.”

Kesimpulannya, Komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian diproses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*).

##### 2.1.2. Pengertian Internet

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.

Rachman et al, “Internet adalah suatu sistem jaringan komunikasi beberapa komputer yang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat, sehingga dapat dikatakan sebagai suatu komunitas jaringan global.”

##### 2.1.3. Pengertian Perangkat Lunak

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

Sujatmiko (2012:256) berpendapat “Perangkat lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang di eksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Perangkat lunak ini merupakan catatan bagi bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah ataupun dokumen”.



Jadi, perangkat lunak merupakan kumpulan beberapa perintah yang diproses oleh mesin komputer sehingga menghasilkan informasi yang dapat digunakan oleh *user*.

#### **2.1.4. Pengertian Website**

Sujatmiko (2012:317), “Website adalah salah satu aplikasi internet yang terdiri dari perangkat lunak, kumpulan protokol, dan seperangkat aturan yang memungkinkan kita untuk mengakses informasi di internet”

### **2.2. Teori Judul**

#### **2.2.1. Pengertian Aplikasi**

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

Asropudin (2013:41), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.”

Kesimpulannya, Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna).

#### **2.2.2. Pengertian Pengolahan Data**

Kristanto (2008:8), “Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”

#### **2.2.3. Pengertian Persediaan**

Yudha (2007:184), “Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan, yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya akan digunakan dalam proses produksi..”

Larasati et al. (2009:180) “Persediaan merupakan sumber daya yang disimpan dan dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan sekarang maupun kebutuhan yang akan datang.”



#### **2.2.4. Pengertian Permintaan**

Pratama et al. (2016:147) “Permintaan akan suatu jenis barang adalah jumlah yang dibeli oleh pembeli pada tingkat harga yang berlaku pada pasar serta waktu tertentu.”

#### **2.2.5. Pengertian Material**

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Material adalah bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain.

#### **2.2.6. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Persediaan dan Permintaan *Raw Material* Pada PT. Oasis Waters International Berbasis *Web*.**

Aplikasi Pengolahan Data Persediaan dan Permintaan *Raw Material* Pada PT. Oasis Waters International adalah aplikasi yang dibangun dengan tujuan untuk mempermudah proses bisnis perusahaan dalam hal melakukan persetujuan permintaan *raw material* dan laporan persediaan yang terkoneksi dengan internet.

### **2.3. Teori Khusus**

#### **2.3.1. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak**

Sukanto et al (2015:25), menjelaskan bahwa dalam pengembangan perangkat lunak atau sering disebut *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan dan tahapan prosesnya, salah satunya adalah model *Waterfall*.

Model *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung. Berikut penjelasan dari model *Waterfall*:

##### **1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang dibutuhkan *user*.



## 2. Desain

Desain pengumpulan perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan proses pengodean.

## 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. Pengujian

Pengujian berfokus kepada perangkat lunak dari segi logika dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

### 2.3.2. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sujatmiko, (2012:76), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.”

Sukamto et al. (2015:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

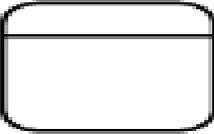
DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

Sukamto et al. (2015:71), menjelaskan bahwa ada 2 teknik dasar DFD yang umum dipakai yaitu Chris Gane and Trish Sarson dan Edward Yourdon and Tom DeMarco, antara lain :



## 1. Teknik Chris Gane and Trish Sarson

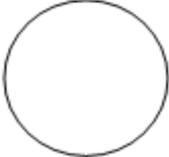
**Tabel 2.1.** Simbol-simbol Data Flow Diagram menurut Chris Gane and Trish Sarson

No.	Simbol	Keterangan
1		Entity Luar, merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem. Entity luar merupakan lingkungan luar sistem, jadi tidak tahu menahu mengenai apa yang terjadi di entity luar.
2		Aliran data, menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses lainnya.
3		Proses, proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum.
4		Tempat penyimpanan, merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.

(Sumber : Shalahuddin et al (2015:69))

## 2. Teknik Edward Yourdon dan Tom DeMarco

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol Data Flow Diagram menurut Edward Yourdon dan Tom DeMarco

No.	Simbol	Keterangan
1		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program catatan:



No.	Simbol	Keterangan
		nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
2		<p>File 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 (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM))</p> <p>catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>
3		<p>Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan</p> <p>catatan : nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) berupa kata benda.</p>
4		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output)</p> <p>catatan :</p>



No.	Simbol	Keterangan
		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 : Sukanto et al (2015:71))

Sukanto et al. (2015:72) menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan Data Flow Diagram yaitu :

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 kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu 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 2.

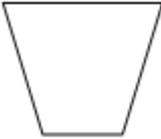
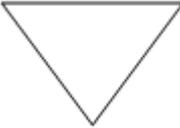
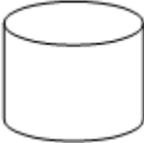


### 2.3.3. Pengertian Blockchart

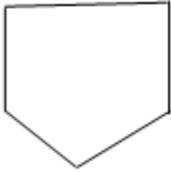
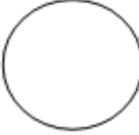
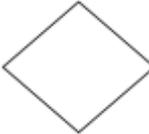
Kristanto, (2008:75) menjelaskan, “Blockchart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

Kristanto, (2008:75) juga menjelaskan tentang Simbol-simbol yang sering digunakan dalam blockchart dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol dalam 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 dilakukan oleh komputer.
5		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6		Data penyimpanan (Storage).
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.



No.	Simbol	Keterangan
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11		Pengambilan keputusan (Decision).
12		Layar peraga (monitor).
13		Pemasukkan data secara manual.

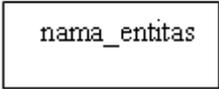
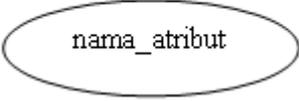
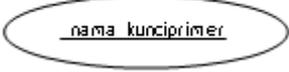
(Sumber : Kristanto (2008:75);

#### 2.3.4. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Sukanto et al, (2015:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.”

Sukanto et al. (2015:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

**Tabel 2.4.** 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 nama_entitas yang memiliki data dan harus disimpan datanya adar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan nama_atribut 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 multivalai / <i>multivalve</i> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas



No.	Simbol	Keterangan
		satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber : Sukamto et al (2015:51);

### 2.3.5. Pengertian *Flowchart*

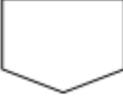
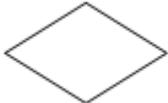
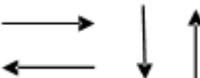
Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah, khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.”

Fungsi *Flowchart* adalah untuk mengetahui alur sistem yang akan dilakukan oleh user dalam hal yang bertindak sebagai user adalah admin, karyawan dan pimpinan perusahaan sehingga kita dapat mengetahui proses yang dilakukan admin untuk memasukkan data rencana kerja perusahaan dan proses yang dilakukan karyawan dan pimpinan untuk mendapatkan data rencana kerja perusahaan pada sistem informasi yang telah kami buat.

**Tabel 2.5.** Simbol – simbol dalam *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1		Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
2		Menyatakan proses.
3		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5		Menyatakan masukan dan keluaran ( <i>input/output</i> ).



No.	Simbol	Keterangan
6		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.
7		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9		Menyatakan desicion (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
11		Menyatakan input/output menggunakan disket.
12		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
13		Menyatakan input/output dari kartu plong.
14		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15		Multidocument (banyak dokumen).
16		Delay (penundaan atau kelambatan).

(Sumber : Indrajani (2015:37);

### 2.3.6. Pengertian Kamus Data

Sukamto et al. (2015:73), Kamus data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga



masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum.

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

Sukanto et al. (2015:74), menjelaskan simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu :

**Tabel 2.6.** Simbol-simbol dalam Kamus Data

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik...atau...
{ } <sup>n</sup>	N kali diulang/bernilai banyak
( )	Data opsional
*...*	Batas komentar

(Sumber : Sukanto et al (2015:74))

## 2.4. Teori Program

### 2.4.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukanto et al. (2015:43), “Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Sujatmiko, (2012:40), “basis data (*database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.”

Risnandar et al, (2013:90), “Basis data adalah kumpulan data yang tersimpan dalam tabel-tabel.”

### 2.4.2. Pengertian HTML

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



Sujatmiko, (2012:128), “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.”

#### **2.4.3. Pengertian CSS**

Risnandar et al, (2013:39), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah kumpulan aturan-aturan pemformatan yang mengontrol tampilan konten dalam sebuah halaman web.”

Utomo (2013:59), “CSS merupakan file yang ditambahkan ke dalam website untuk mengatur style website agar terlihat seragam.”

Kesimpulannya, merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

#### **2.4.4. Pengertian MySQL**

Winarno et al. (2014:102), “MySQL merupakan *software database* yang menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

Madcoms (2016:2), “MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source.”

Jadi, *MySQL* merupakan sebuah bahasa yang digunakan untuk mengelolah data dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

#### **2.4.5. Pengertian XAMPP**

Risnandar et al, (2013:53), “XAMPP adalah suatu program yang digunakan sebagai server untuk mengeksekusi fungsi yang ada dalam halaman website yang kita buat sekaligus menampilkan halaman website tersebut agar bisa diakses oleh user.”

Utomo (2013:7) “XAMPP merupakan bundle paket instan yang terdiri dari apache (server) . MySQL (database) , dan PHP.”

Kesimpulannya, XAMPP adalah software aplikasi pengembang yang digunakan untuk pengembangan website berbasis PHP dan juga sebagai server untuk local dalam pembuatan database dengan MySql.



#### **2.4.6. Pengertian Javascript**

Wahana Komputer (2016:2), “Javascript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan supaya dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja.”

Winarno et al, (2014:129), “Javascript adalah bahasa *scripting client side* yang digunakan untuk memberi efek pemrograman di halaman *web*.”

Kesimpulannya, Javascript adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada website agar website tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis.

#### **2.4.7. Sekilas Tentang PHP**

##### **2.4.7.1. Pengertian PHP**

Risnandar et al, (2013:57), “*PHP (Hypertext Preprocessing)* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman html.”

Winarno et al. (2014:49) “*PHP (Hypertext Preprocessing)* 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)”

##### **2.4.7.2. Tipe Data PHP**

Risnandar et al, (2013:60), menjelaskan tipe data yang dapat diakomodasi di PHP, yaitu :

1. Integer

Merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan bulat. Range bilangan integer adalah abtara -2.147.483.647 sampai dengan 2.147.483.647.

Contoh Integer :

```
$biaya = 1000;
```

```
$a = 1234;
```

```
$a= -123;
```



## 2. *Floating Point*

Merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan desimal (bilangan yang memiliki angka dibelakang koma). Range floating point antara  $1e-308$  sampai dengan  $1e308$  ( $10^{-308}$  s.d.  $10^{308}$ ).

Contoh floating point :

```
$a = 1.234;
```

```
$a = 1.2e3;
```

## 3. *Character*

Merupakan tipe yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berupa karakter (satu huruf). Penulisannya biasanya diapit dengan tanda kutip satu ('...').

Contoh character :

```
$abjad = 'a';
```

```
$abjad = 'b';
```

Jika karakter-karakter berkumpul membentuk suatu kata, kalimat atau paragraf maka tipe tadi tidak bisa lagi disebut sebagai character tapi bertipe string.

## 4. *String*

Merupakan tipe data tersendiri dan tidak dapat dikelompokkan menjadi tipe data dasar. Penulisannya biasa diapit dengan tanda kutip dua ("...").

Contoh string :

```
$nama = "Gus";
```

```
$salamat = "Jalan Tanjung";
```

## 5. *Boolean*

Tipe data terakhir adalah *boolean*. *Boolean* menyimpan data yang bernilai logika (benar atau salah, 0 atau 1, ya atau tidak).

### 2.4.7.3. Skrip PHP

```
<!doctype html> <HTML>
```

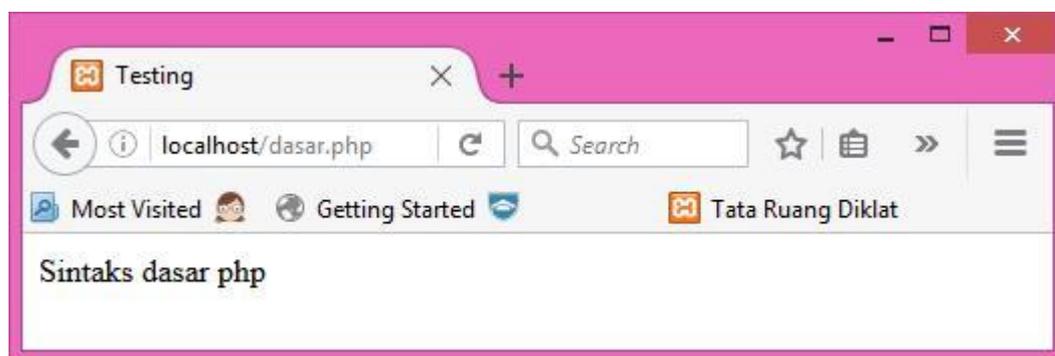
```
<HEAD>
```

```
<META charset="utf-8"> <TITLE>Testing</TITLE>
```

```

</HEAD>
    <?php
        Echo "Sintaks dasar php";
    ?>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
  
```

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



**Gambar 2.1.** Tampilan *PHP* Sederhana

## 2.4.8. Sekilas Tentang *Adobe Dreamweaver*

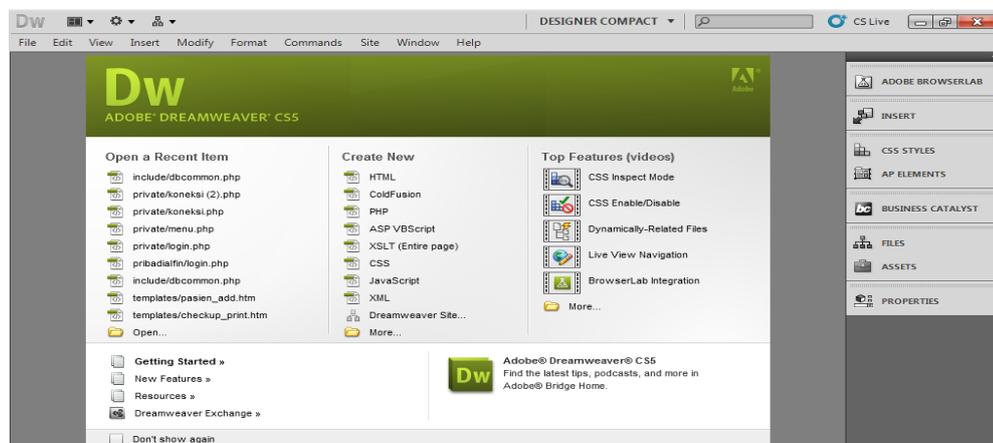
### 2.4.8.1. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Wahana Komputer (2012:2), “bahwa *dreamweaver* adalah salah satu aplikasi editor *web* yang digunakan untuk merancang secara visual yang dapat memudahkan *user* dalam membuat suatu *website*.”

Utomo (2013:17), “*Adobe Dreamweaver* merupakan aplikasi penyunting untuk halaman web.”

Jadi berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *dreamweaver* merupakan *software* editor profesional untuk mengembangkan suatu situs *web*.

### 2.4.8.2. Starting Page



**Gambar 2.2.** Tampilan *Starting Page* pada *Adobe Dreamweaver*

Jendela diatas menampilkan 4 menu pilihan, yaitu:

1. *Open a Recent Item*

Menu ini menampilkan daftar nama dokumen yang pernah dibuka oleh *Adobe Dreamweaver*. Dokumen tersebut dapat dibuka dengan cara memilih nama dokumen yang ada.

2. *Create New*

Menu ini digunakan untuk membuat dokumen *web* yang baru. Dokumen *web* dapat dibuat dengan beberapa tipe yang disediakan oleh *Adobe Dreamweaver*.

3. *Top Features (video)*

Merupakan fitur yang disediakan *Dreamweaver* melalui *internet*.

4. *Help online*

Merupakan menu pilihan untuk menampilkan fasilitas *help* secara *online* melalui *internet*.

### 2.4.8.3. Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver*

Saat pertama kali menjalankan *Dreamweaver* dengan, akan ditampilkan sebuah kotak dialog *Workspace Setup* yang digunakan untuk memilih tampilan ruang kerja.

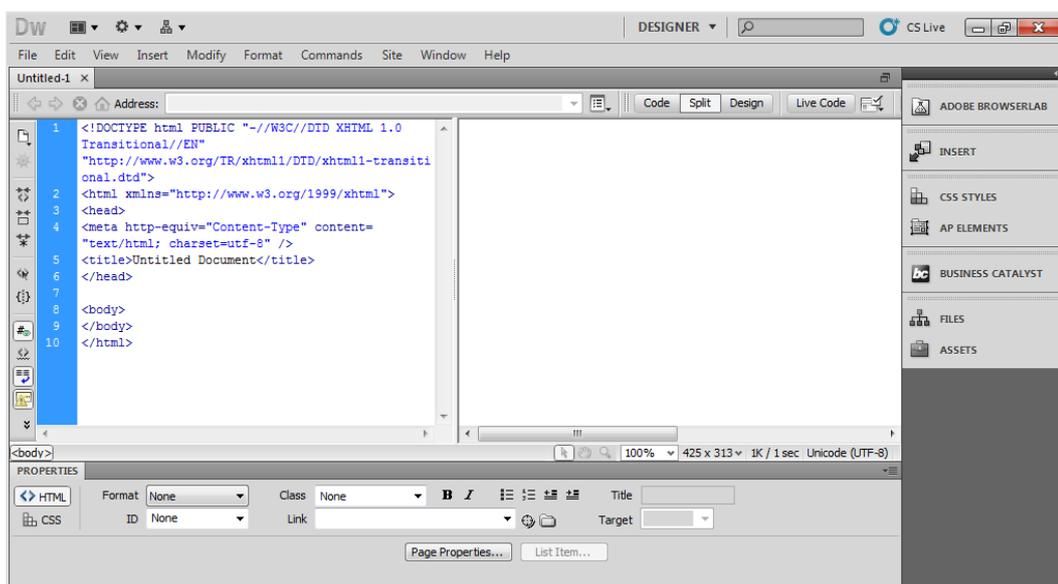
1. *Designer Workspace*, adalah sebuah penggabungan ruang kerja menggunakan



MDI (*Multiple Document Interface*), dimana semua jendela *document* dan panel-panel tergabung di dalam satu jendela aplikasi yang benar, dengan sisi panel group di sebelah kanan.

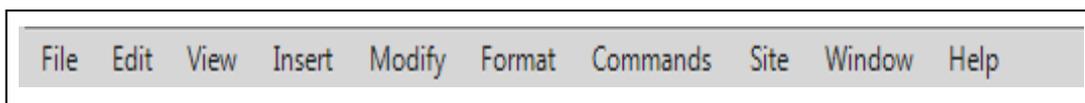
2. **Coder Workspace**, adalah ruang kerja yang tergabung sama, tapi letak sisi panel group berada di sebelah kiri.

Ruang kerja *Adobe Dreamweaver* memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja, seperti *Application Bar*, *Toolbar Document*, *Document Window*, *Workspace Switcher*, *Panel Groups*, *Tag Selector*, *Property Inspector*, *Toolbar Browser Navigation*.



**Gambar 2.3.** Tampilan Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver*

1. **Menu Bar**, menu bar pada *Adobe Dreamweaver* terdiri dari menu *File*, *Edit*, *View*, *Insert*, *Modify*, *Format*, *Commands*, *Site*, *Window*, *Help*. Masing-masing menu mempunyai submenu sesuai kategorinya dengan fungsi yang berbeda



**Gambar 2.4.** Menu Bar pada *Adobe Dreamweaver*

2. **Document Toolbar**, *document toolbar* berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengatur layar kerja dokumen pada *Dreamweaver* dengan cepat, di

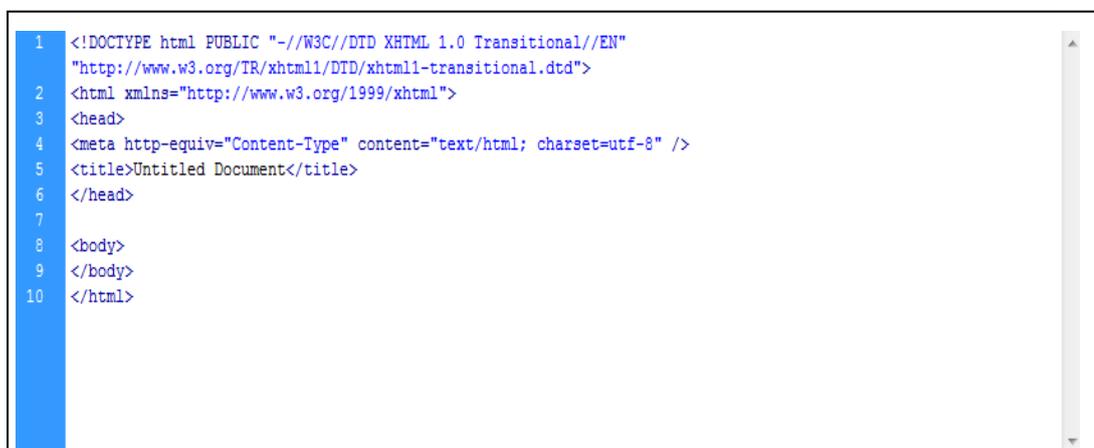


antaranya adalah *Show Code view*, *Show Code and Design views*, dan *Show Design view*.



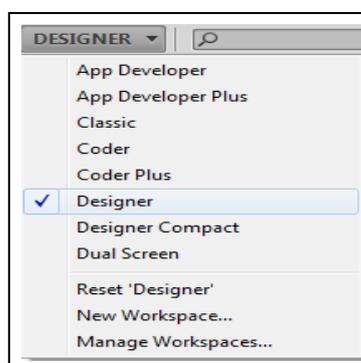
**Gambar 2.5.** *Document Toolbar* pada *Adobe Dreamweaver*

3. **Show Code View**, merupakan tampilan layar Code yang menampilkan kode-kode script halaman *web*. Lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman *web*.



**Gambar 2.6.** *Show Code View* pada *Adobe Dreamweaver*

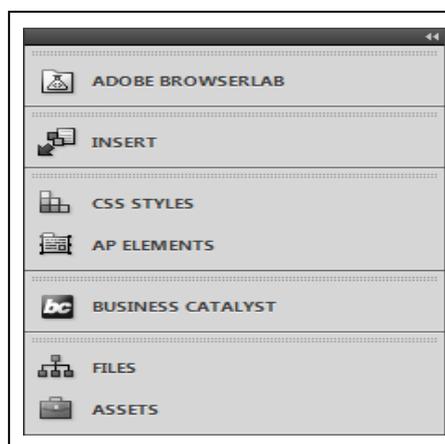
4. **Workspace Switcher**, digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Adobe Dreamweaver*



**Gambar 2.7.** *Workspace Switcher* pada *Adobe Dreamweaver*



5. **Panel Groups**, adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan.



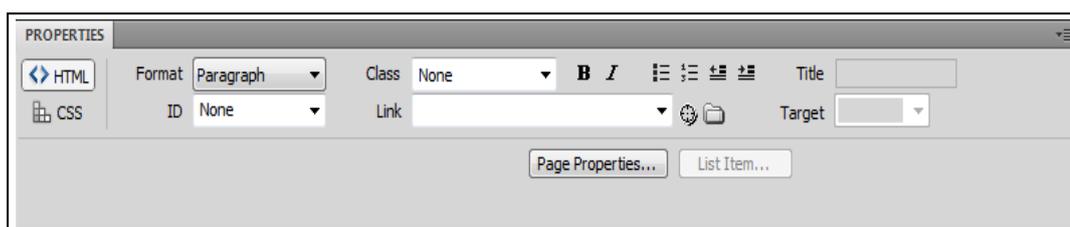
**Gambar 2.8.** *Panel Groups* pada *Adobe Dreamweaver*

6. **Tag Selector**, terletak 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. *Tag Selector* juga menampilkan informasi format dari bagian yang sedang aktif pada lembar kerja desain.



**Gambar 2.9.** *Tag Selector* pada *Adobe Dreamweaver*

7. **Property Inspector**, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks pada jendela desain. *Property* untuk satu objek dengan objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan jendela kode.



**Gambar 2.10.** *Property Inspector* pada *Adobe Dreamweaver*