BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

PT. Telview Technology merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang Penjualan dan Pemasangan CCTV security Camera, Alarm dan Access Control System sebagai Distributor Sentra Penjualan dan Jasa service baik pemasangan maupun jasa service. Kantor pusat berada di Jl. Padjadjaran No. 26 Bandung dengan Outlet yang tersebar di seluruh cabang seluruh Indonesia. PT. Telview Technology membuat suatu ikon sebagai ciri khas dari perusahaan yaitu memasang sebuah CCTV raksasa berdiameter kurang lebih 2 meter dengan berat mencapai 1 ton. Kamera CCTV raksasa ini masuk kedalam Museum Rekor Indonesia (MURI) dan Guinness Book Of Record dalam kategori Teknology dan Sains.

CCTV raksasa ini dapat berfungsi layaknya kamera CCTV standar sehingga CCTV raksasa ini bukan hanya sekedar pajangan melainkan dapat digunakan juga sebagai security untuk memonitoring jalan raya pajajaran khususnya didepan PT. Telview Technology. Ide CCTV raksasa ini menurut direktur utama PT.Telview Technology, Ir. Darwin Lestari yaitu sebagai security awareness dan pengingat bahwa lingkungan sekitar kita perlu perhatian khusus baik itu secara langsung maupun tidak langsung dengan asumsi apabila setiap tempat mempunyai CCTV maka tidak menutup kemungkinan rasa aman akan semakin meningkat di kalangan masyarakat.

2.1.1 Sejarah Instansi

PT.Telview Technology didirikan oleh Ir. Darwin Lestari pada tahun 1992 yang bermula bernama PT.Suryaniaga Loka Lestari yang beralamat di Jl. Sukamaju No. 25–27 Sukajadi Bandung. Kemudian pada tanggal 10 Juli 2011 menempati kantor baru di Jalan Padjadjaran no. 26.

Awal pendirian Perusahaan ini yaitu bergerak dibidang komputer dan seiring berkembangnya jaman Ir. Darwin Lestari melihat peluang bisnis di bidang security yaitu CCTV security dan Alarm Security.

2.1.2 Logo Instansi

Perusahaan CCTV security camera PT. Telview Technology mempunyai sebuah logo perusahaan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

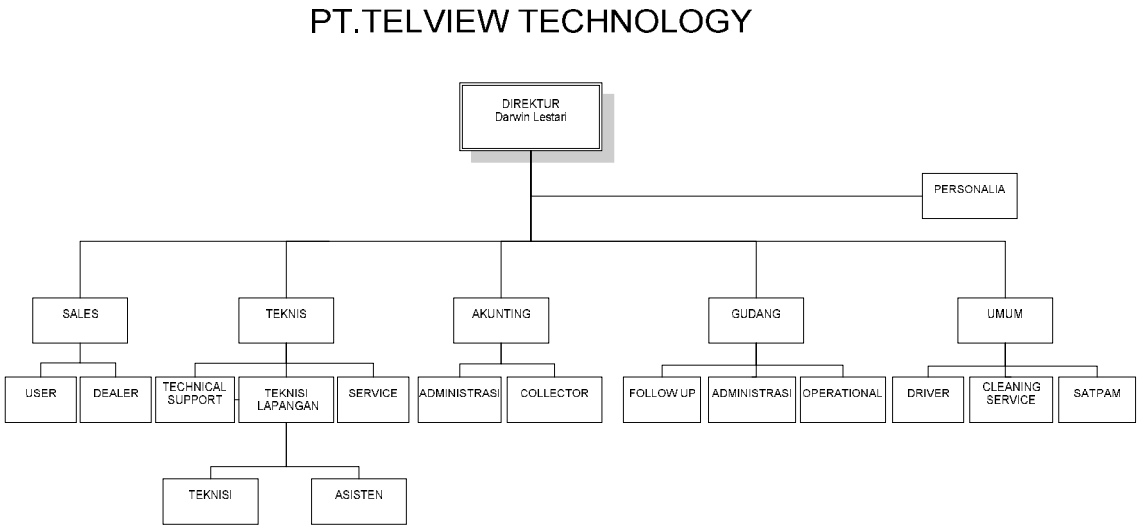
Filosofi Logo :

- Tulisan dan Logo berwarna biru muda merupakan warna khas dari PT. Telview Technology.
- Lingkaran penuh didalam melambangkan suatu kepala atau inti seseorang yang sangat membutuhkan suatu perlindungan.
- Lingkaran busur biru didalam melambangkan suatu tangan seseorang yang membutuhkan suatu perlindungan.
- Lingkaran busur biru diluar melambangkan suatu perlindungan menyeluruh.

Arti Logo itu sendiri dapat didefinisikan bahwa “Sesuatu yang berharga diperlukan suatu perlindungan yang maksimal yang menjadikan rasa aman dan perlindungan itu sendiri dapat diperoleh dengan memasang CCTV kamera di PT. Telview Technology”.

2.1.3 Struktur Organisasi dan Job Description

2.1.3.1 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.3.2 Job description

Tabel 2.1 Job description

Nama Bagian	Job Description
Direktur	Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan serta menerima laporan mengenai perkembangan perusahaan.
Personalia	Mengecek report harian karyawan, salary dan evaluasi kinerja dari para karyawan
Sales User	Melakukan aktifitas penjualan barang kepada customer yang memang untuk dipakai pribadi.
Sales Dealer	Melakukan aktifitas penjualan barang kepada customer apabila customer tersebut membeli barang untuk dijual kembali.
Sales Counter	Melakukan aktifitas penjualan barang kepada customer di beberapa counter yang ada.
Teknikal Support	Melakukan Penelitian terhadap fitur barang dan spesifikasi yang dibutuhkan untuk menunjang pengoperasian barang serta melayani service by phone terhadap masalah dari customer.
Teknisi Lapangan	Melakukan pekerjaan Survey, Instalasi dan service di tempat customer.
Asisten	Melakukan pekerjaan Instalasi di tempat customer sesuai dengan arahan dari Teknisi.
Service	Melakukan perbaikan terhadap barang – barang yang mengalami kerusakan Hardware dan Software.
Administrasi Akunting	Melakukan pekerjaan pembukuan serta administrasi faktur pembelian, penjualan, pajak dan faktur lainnya.
Gudang	Melakukan pengecekan stok barang dan data keluar masuk barang sejak pembelian hingga penjualan.

2.1.4 Badan Hukum Instansi

PT. Telview Technology merupakan suatu perusahaan milik perorangan yaitu Bpk. Darwin Lestari yang berperan pula sebagai Direktur di PT. Telview Technology. Badan Hukum perusahaan tercatat dalam :

Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) : 21.131.831.6-423.000
Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) : 51013-6629-BPMPPT

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Komputer

Komputer berasal dari bahasa Latin yaitu dari kata *"computare"* yang berarti menghitung (to compute atau to reckon). Komputer bisa diartikan sebagai suatu alat elektronik untuk mengolah berbagai keperluan manusia, mulai dari memasukkan data, memproses data, hingga menghasilkan informasi yang berguna bagi kita.

Pada jaman dahulu komputer hanya digunakan untuk menghitung, tetapi sekarang komputer bukan lagi menjadi suatu barang yang aneh hampir semua kegiatan membutuhkan komputer seperti mengetik, menggambar mendengarkan musik, nonton film bahkan nonton film sekalipun. Diawali dengan munculnya alat hitung tradisional bernama abascus atau sempoa yang berasal dari Asia oleh bangsa cina alat ini digunakan untuk berhitung dalam berdagang. Pada tahun 1942, Blaise Pascal yang berumur 18 tahun berhasil menemukan sebuah kalkulator roda numerik atau pascaline untuk menghitung pajak ayahnya.

Seiring perkembangan ilmu matematika dan elektronika pada tahun 1821 seorang professor matematika bernama Charless Babbage menemukan mesin penghitung yang diberi nama Difference Engine. Mesin ini merupakan cikal bakal munculnya komputer dan merupakan kalkulator

otomatis yang muncul pertama kali. Pada tahun 1937 manusia telah berhasil menciptakan komputer elektroni yang diberi nama ABC. Pada tahun 1946, Dr John Mauchly dan J.Prescer Eckert berhasil merakit suatu komputer digital atau lebih dikenal dengan ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) dengan berat mencapai 30 ton dan berukuran sangat besar yaitu 30 x 50 kaki dan terdiri dari 18000 tabung vakum. Inilah merupakn komputer generasi pertama.

Ilmu elektronika dan teknologi semikonduktor semakin berkembang pesat selepas tahun 1940an sehingga komputer yang awalnya berupa tabung – tabung vakum dan mesin mekanik berukuran besar membutuhkan banyak tenaga dan biaya tinggi digantikan oleh sistem elektronik. Komputer yang awalnya berukuran besar menjadi berukuran kecil. Pada tahun 1971, sejalan dengan ditemukannya chip maka ukuran menjadi semakin kecil, maka muncullah PC (Personal Computer). Keunggulan dari komputer ini adalah ukurannya jauh lebih murah dibandingkan dengan komputer generasi sebelumnya. PC pertama kali dimunculkan oleh perusahaan komputer IBM Amerika Serikat, tepatnya pada tahun 1981. Pada pertengahan tahun 1980, PC semakin berkembang pesat harganya semakin murah dan ukurannya semakin kecil.

Komponen – komponen utama sebuah komputer meliputi Monitor sebagai alat Output Layar, CPU (Central Processing Unit) sebagai otak dari komputer atau pengatur kerja komputer, Keyboard sebagai input dari tombol – tombol untuk mengetikkan perintah atau kalimat berupa huruf atau simbol dan Mouse sebagai perangkat input untuk menggerakkan kursor di layar komputer.

2.2.2 Jaringan komputer dan internet

Di tahun 1950 an ketika jenis – jenis komputer semakin berkembang pesat hingga tercipta superkomputer, maka sebuah komputer harus

melayani beberapa terminal. Untuk itu ditemukan konsep distribusi proses berdasarkan waktu yang dikenaldengan nama TSS (Time Sharing System) dan untuk pertama kalinya terbentuklah Jaringan network pada lapis aplikasi. Pada tahun 1957 Advanced Research Projects Agency (ARPA) dibentuk oleh Departemen pertahanan USA. Jaringan pertama bernama Arpanet yang merupakan cikal bakal internet. Jaringan komputer digunakan agar orang – orang di berbagai belahan dunia dapat saling berkomunikasi , berbagi informasi dan mencari informasi dengan cepat dan sangat mudah tanpa dibatasi oleh waktu dan wilayah.

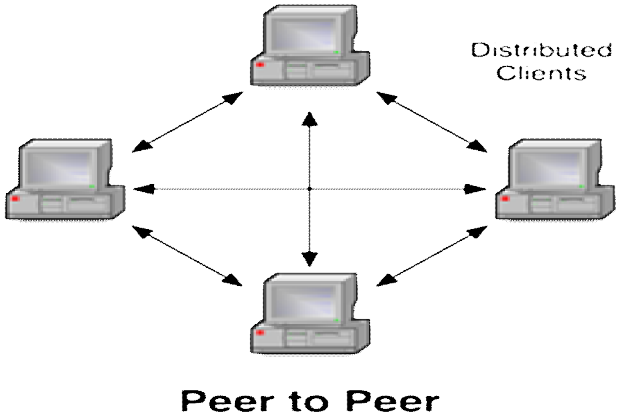
RAND Coorporation pada tahun 1963 membangun suatu jaringan yang menghubungkan tempat – tempat strategis di wilayah Amerika Serikat deangan UCLA sebagai pusat jaringannya. Pada tahun 1969 terdapat 4 buah IMP (Interface Message Processor) yang dikirimkan ke 4 perguruan tinggi yaitu UCL, SRI (Standart Research Institute), UCSB (University of California Santa Barbara) dan University of Utah.

Jenis jaringan komputer dapat dibedakan menjadi 3 berdasarkan jangkauan area atau lokasi yaitu :

- Local Area Network merupakan Jaringan yang menghubungkan sejumlah komputer yang ada dalam satu lokasi dengan area yang terbatas seperti ruang atau gedung. Media Local Area Network dapat berupa kabel atau wireless.
- Wide Area Network merupakan Jaringan antara jenis jaringan LAN dengan jenis jarngan LAN yang lain yang dipisahkan oleh lokasi yang cukup jauh. Contohnya seperti hubungan jaringan antara kantor pusat dengan kantor cabang yang ada di daerah.
- Metropolitan Area Network merupakan jaringan antara LAN dengan jenis jaringan LAN dalam satu kota dengan jangkauan antara 10 km hingga 50 km.Contohnya seperti menghubungkan berbagai lokasi kampus, perkantoran, pemerintahan dan sebagainya.

Type Jaringan pada komputer dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

- Jaringan Peer To Peer

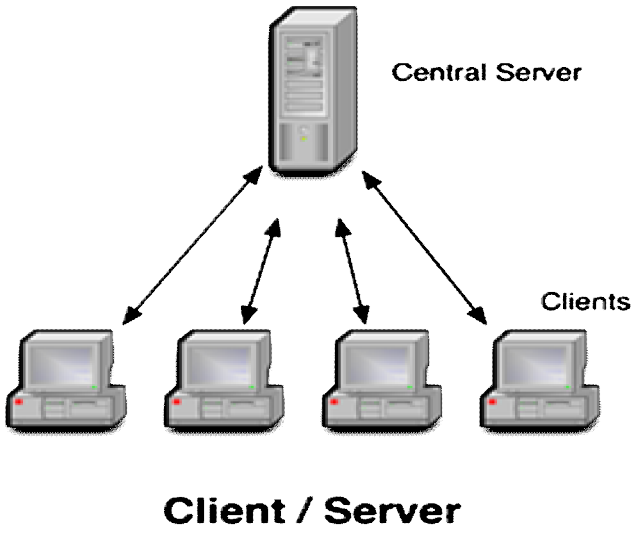


Gambar 2.3 Jaringan Peer to peer

Jaringan Peer to peer yaitu Jaringan yang memperbolehkan user dapat membagi resouces dan file dari komputer mereka dengan komputer lain. Pada Jaringan Peer to peer tidak mempunyai file server yang terpusat sehingga semua komputer diperlakukan sama yaitu mempunyai kemampuan untuk menggunakan resource yang tersedia pada jaringan

Kentungan menggunakan jaringan dengan tipe peer to peer adalah murahnya biaya untuk membuat konfigurasi tipe seperti ini. Instalasi yang dilakukan akan lebih mudah. Kerugian menggunakan jaringan tipe ini adalah pada saat troubleshooting memungkinkan hal yang lebih rumit karena memungkinkan jaringan satu komputer ke komputer lain terlibat dalam komunikasi yang ada. Sistem keamanan data dalam tipe jaringan ini tergantung komputer masing – masing karena tidak ada pengaturan terpusat. Data yang ada bisa tersebar tergantung dari komputer user yang ada sehingga proses Back up Data tergantung dari Back up setiap komputer yang ada.

- Jaringan Client server



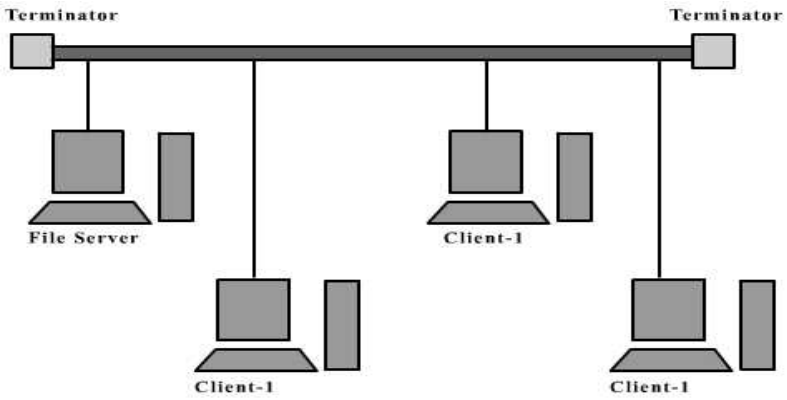
Gambar 2.4 Jaringan Client Server

Jaringan Client Server yaitu Suatu Jaringan yang memperbolehkan jaringannya untuk memusatkan fungsi dan aplikasi dalam satu atau lebih file server.Komputer server merupakan komputer yang menyediakan fasilitas bagi komputer – komputer klient yang terhubung dalam suatu jaringan agar dapat bertukar informasi.

Keunggulan dari type client server ini adalah sistem keamanan data diatur oleh komputer server sehingga sistem keamanan dan administrasi jaringan mudah terkontrol. Dalam client server sistem backup data lebih baik karenabackup data dilakukan di server. Kelemahan dari client server adalah biaya yang dibutuhkan cukup mahal karena membutuhkan komputer dengan kemampuan tinggi untuk difungsikan sebagai server. Kelancaran dari jaringan juga tergantung pada komputer server jika komputer server mengalami gangguan maka jaringan akan secara otomatis terganggu pula.

Dalam Hubungan antara komponen – komponen jaringan memiliki gambaran pola hubungan tersendiri atau biasa disebut dengan topologi jaringan. Terdapat beberapa topologi jaringan yang digunakan yaitu :

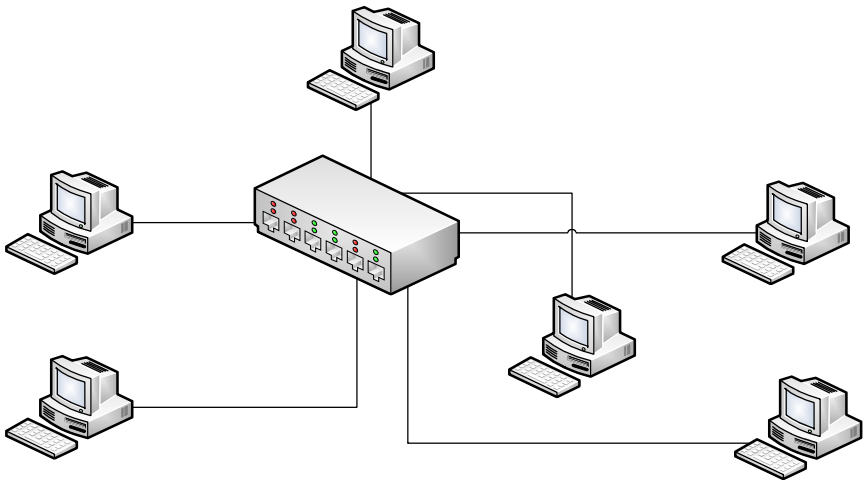
- Topologi Bus



Gambar 2.5 Topologi Bus

Topologi Bus yaitu suatu topologi yang menghubungkan beberapa komputer ke sebuah kabel dengan beberapa terminal. Biasanya menggunakan kabel coaxial dengan beberapa konektor BNC. Topologi Bus hanya menyediakan 1 jalur yang digunakan untuk komunikasi antar perangkat sehingga setiap perangkat harus bergantian menggunakan jalur yang ada.

- Topologi Star

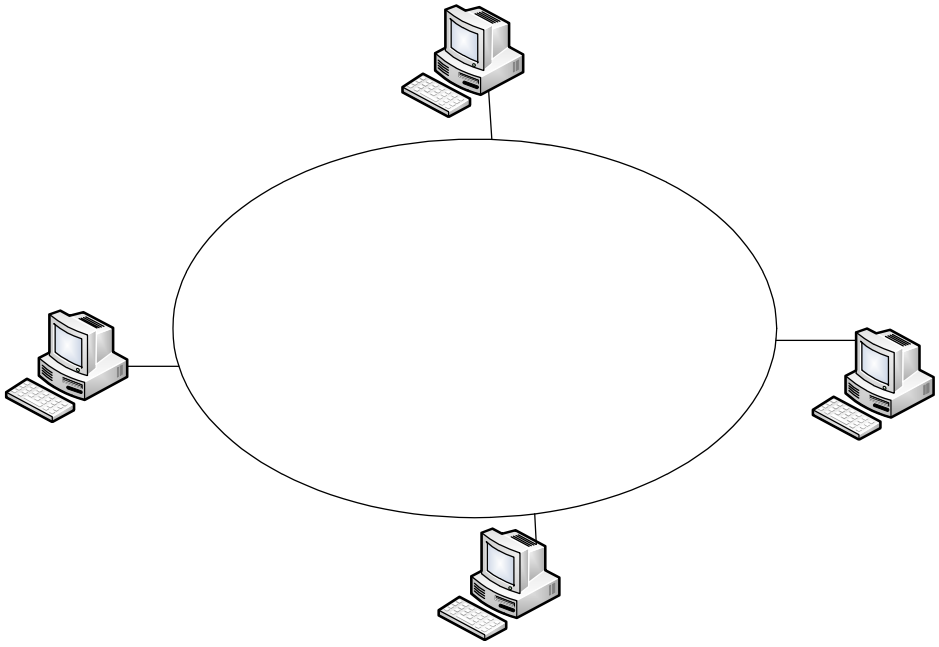


Gambar 2.6 Topologi Star

Topologi Star merupakan topologi yang menggunakan beberapa komputer dengan perangkat Hub atau Switch yang berfungsi sebagai pengontrol hubungan semua komputer dalam jaringan. Dalam topologi ini semua kendali terpusat dan semua link harus melewati pusat yang menyampaikan data tersebut ke semua komputer yang dipilih. Apabila koneksi salah satu komputer terganggu maka antara koneksi komputer lain dengan hub tidak akan terpengaruhi sehingga proses komunikasi data masih dapat berlangsung.

Keuntungan menggunakan topologi star adalah flexibelitas yang tinggi dan apabila terdapat penambahan atau perubahan komputer sangat mudah dan tidak mengganggu jaringan lain. Sedangkan kerugiannya adalah media kabel yang digunakan cukup banyak dan jika perangkat hub mengalami kerusakan maka jaringan yang berada dalam hub tersebut akan terputus.

- Topologi Ring

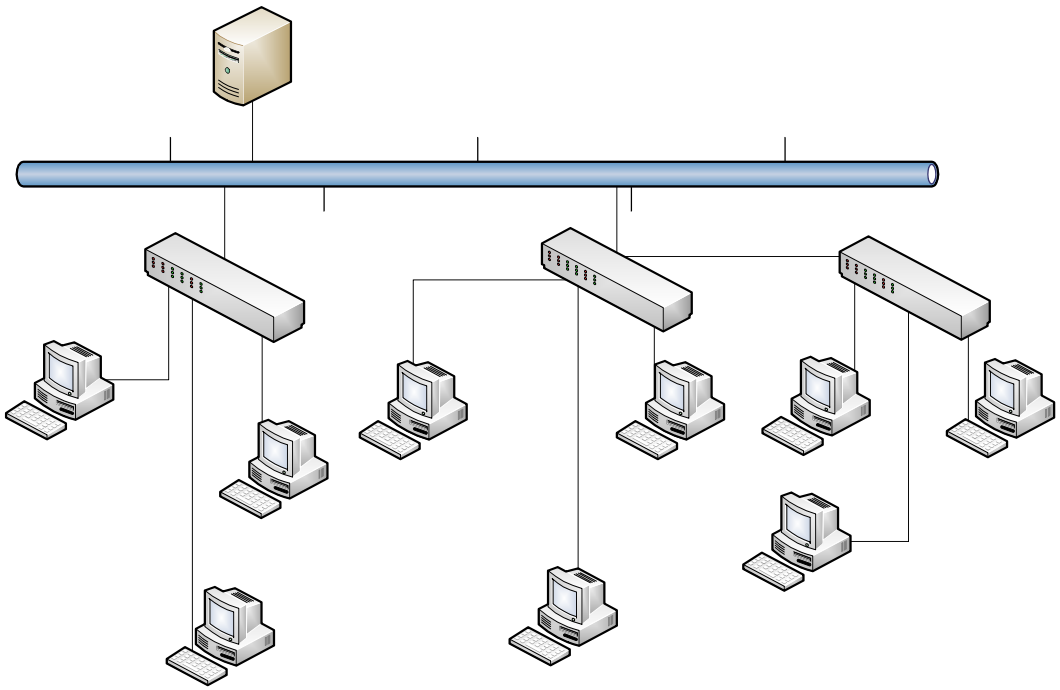


Gambar 2.6 Topologi Ring

Topologi Ring merupakan topologi yang hampir mirip dengan topologi Bus akan tetapi ujungnya saling berhubungan sehingga membentuk sebuah lingkaran.

Keuntungan dalam menggunakan topologi ini adalah biaya lebih murah dibandingkan dengan topologi star serta dapat menghindari tabrakan data. Sedangkan untuk kerugiannya yaitu pada topologi ini lebih peka terhadap kesalahan dan untuk pengembangan jaringannya lebih kaku, apabila kabel terputus maka komputer tidak dapat saling berinteraksi.

- Topologi Tree



Gambar 2.6 Topologi Tree

Topologi Tree merupakan kombinasi antara topologi Star dengan topologi Bus. Topologi ini terdiri dari Topologi Star yang dihubungkan denan dengan topologi Bus sebagai jalur Backbone .Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral dengan hierarkhi yang berbeda.

Keunggulan dari Topologi Tree ini adalah suatu kelompok jaringan dapat dibentuk setiap saat apabila dibutuhkan. Adapun kelemahannya adalah apabila ada simpul yang lebih tinggi tidak berfungsi maka kelompok lainnya yang berada dibawahnya maka akhirnya akan menjadi tidak efektif dan cara kerja topologi ini relatif lebih lambat.

2.2.3 Pengertian *World Wide Web*

World Wide Web adalah sekelompok dokumen multimedia yang saling terkoneksi menggunakan *hypertext link*. Dan dengan mengklik pada *hot link*, anda dapat berpindah dari suatu dokumen ke dokumen lainnya. (Bustami, Ahmad 1999) Ada dua hal penting yang harus diketahui bila belajar dengan *WWW* yaitu *software web browser* dan *software web server*. Dimana *software web browser* ini bertindak sebagai *client* yang memungkinkan anda untuk melihat dan mendapatkan informasi dari *server web,* sedangkan *software web server* bertindak sebagai *server* yang memberikan/menyedikan informasi yang diminta oleh *browser*. (Bustami, Ahmad 1999)

2.2.4 Pengenalan HTML

HTML atau yang memiliki kepanjangan *Hypertext Markup Language* adalah *script* di mana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti: Windows, Linux, Macintosh. Kata *"Markup Language"* pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML. Penamaan

dokumen *HTML* dapat dilakukan dengan memilih suatu nama, sembarang nama, kemudian menambahkan sebuah ekstensi *".htm"* atau *".html"* .

HTML sendiri dikeluarkan oleh *W3C (World Wide Web Consortium)*, setiap terjadi perkembangan level HTML, harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C.

Bagian-Bagian HTML

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah form yang ditandai dengan kode < *form*>, judul dengan <*title*> dan sebagainya. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bagian-bagian HTML perhatikan skema di bawah ini:

```
<html>
<head>
<title>   </title>
</head>
<body>  isi dari halaman web  </body>
</html>
```

Keterangan:

1. Dokumen HTML selalu diawali dengan tanda tag pembuka <html> dan diakhiri dengan tanda tag penutup </html>.
2. Pada elemen head <head></head>, dapat kita sisipkan kode-kode untuk menuliskan keterangan tentang dokumen HTML. Atau dapat juga kita sisipkan kode-kode pemrograman web seperti *JavaScript*, *VBScripts*, atau *CSS* untuk menambah daya tarik pada situs yang kita buat agar lebih menarik dan dinamis.
3. Elemen body <body></body> berisi tag-tag untuk isi atau layout tampilan situs kita, seperti: , <table></table>, <form></form>

Jadi jelas bahwa elemen adalah suatu bagian yang besar yang terdiri dari kode tag tersebut. Sedangkan tag hanyalah merupakan bagian dari elemen. *Tag* adalah kode-kode yang digunakan untuk men-setting dokumen HTML. Secara garis besar bentuk umum *tag* adalah sebagai berikut : <tag-awal>TEKS</tag-akhir> Namun ada juga *tag* yang tidak perlu ada penutup seperti <br>, <hr>, <img>, dan lain-lain.

2.2.5 Pengenalan PHP

- **Sejarah PHP**

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PH.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini *interpreter* sudah diimplementasikan dalam C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang *interpreter* PHP menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis *interpreter* baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis *interpreter* PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari *interpreter* PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahas pemrograman kearah pemrograman berorientasi objek. PHP memiliki kelebihan dibandingkan dengan bahasa pemograman lainnya, diantaranya adalah:

1. Bahasa pemrograman php adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah *kompilasi* dalam penggunaanya.
2. *Web Server* yang mendukung php dapat ditemukan dimana-mana dari mulai IIS sampai dengan *apache*, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahamanan, php adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.

PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*linux, unix, windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

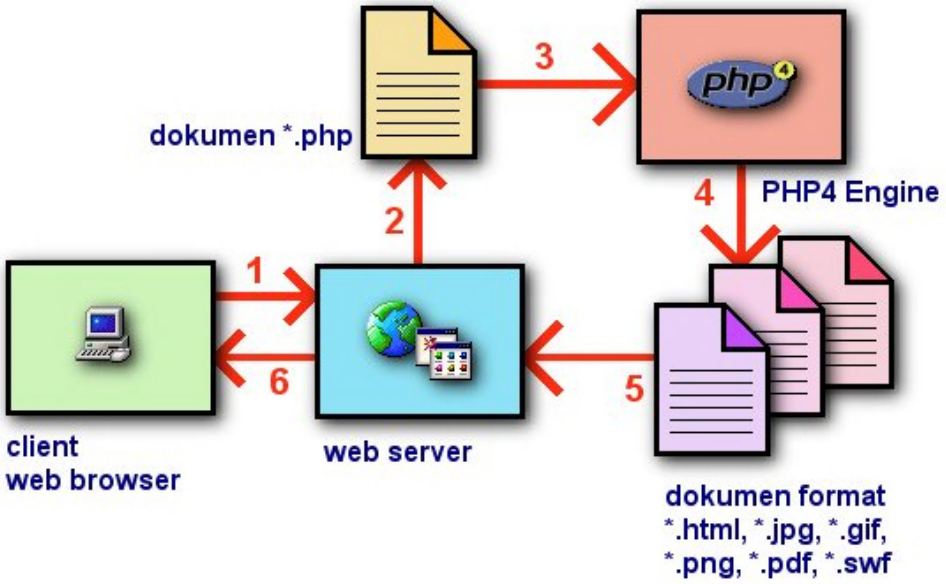
- **Contoh Pemrograman dengan Menggunakan PHP**

Untuk menjalankan program PHP ini, komputer harus telah memiliki sebuah sistem yang telah terinstalasi dan terkonfigurasi dengan baik Apache Web Server, PHP, dan *database* MySQL. Ketiganya adalah program *open source* yang tersedia secara gratis di internet dan dapat berjalan di berbagai *platform* (Windows maupun UNIX/Linux). Program untuk menampilkan tulisan *Hello World* yang dibuat dengan menggunakan PHP adalah sebagai berikut:

```
<?php
echo “<b>Hello World</b>”;
?>
```

Kode program tersebut dituliskan pada sebuah *text editor* serta disimpan dengan ekstensi .php (contoh: hello.php) pada direktori C:\xampp\htdocs\, kemudian hasilnya dapat dilihat melalui web browser seperti Internet Explorer, arahkan alamat pada file hello.php yang telah kita buat, misalkan alamatnya adalah http://localhost/Hello.php

Proses eksekusi kode PHP yang disisipkan pada halaman HTML



Gambar 2.7 Proses Eksekusi kode PHP

Berikut ini adalah cara menyisipkan kode PHP pada halaman HTML biasa:

```
<html>
<head><title></title>
</head>
<body>
<script language="php">
. . . . kode PHP . . . .
</script>
</body>
</html>
```

Cara yang lebih singkat adalah:

```
<?php
  kode PHP
?>
```

Atau bisa juga:

```
<?
  kode PHP
?>
```

Variabel dapat disebut sebagai sebuah tempat penyimpanan data bagi nilai numeris maupun non numeris, agar dapat digunakan pada bagian lain dari *script* program PHP. PHP mendukung berbagai jenis *variabel* yaitu:

a. *Integer* (bilangan bulat)
b. Bilangan *floating point* (presisi tunggal, ganda)
c. *Boolean*
d. *Null* (untuk variabel yang belum diset)
e. *String*
f. *Array*
g. *Object*
h. *Resource*

Jika menggunakan bahasa pemrograman C atau Pascal, maka kita harus mendefinisikan *variabel* tiap elemen, namun pada PHP kita tidak perlu mendefinisikan terlebih dahulu jenis *variabel* sebelum menggunakannya. PHP memiliki kepandaian untuk membedakan jenis *variabel* secara otomatis berdasarkan konteks yang sedang berlaku bagi *variabel* tersebut. Setiap *variabel* dalam PHP selalu dimulai dengan tanda dolar (" `$`") dan harus dimulai dengan huruf dan dapat diikuti oleh huruf dan angka. Dengan demikian, `$warpspeed, $impuls_speed, $LCAR` dan `$Dilithium1` merupakan suatu *variabel* PHP yang *valid*. Setiap *variabel* dalam PHP peka terhadap perbedaan huruf kapital dan non

kapital, sehingga `$subspace, $SubSpace,` dan `$SUBSPACE` yang berbeda. adalah tiga buah *variabel*

2.2.6 Pengenalan Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML profesional untuk mendesain secara visual dan mengolah situs *web* maupun halaman *Web*. Versi terbaru di tahun 2005 adalah *Macromedia Dreamweaver* 8 yang merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya dan semakin mudah dalam penggunaannya. *Macromedia Dreamweaver* 8 mendukung pemrograman *Client Side* yang terkenal, yaitu *JavaScript. Macromedia Dreamweaver* 8 juga mendukung pemrograman *Script Server Side*, seperti *Personal Home Page (*PHP), *Active Server Pages* (ASP), *ASP.NET.ColdFusion* dan *Java Server Page* (JSP). Sepertinya halnya dengan program-program lain, untuk menjalankan Macromedia Dreamweaver 8, mulailah dengan memilih tombol *Start* pada *taskbar*, kemudian pilih *All Program* pada tampilan Start Menu Program, pilih folder *Macromedia* dan klik *Macromedia Dreamweaver 8*. Pada saat pertama kali menggunakan Dreamweaver setelah penginstalan, kita akan mendapatkan tampilan kotak dialog yang menanyakan pilihan layout ruang kerja yang ingin anda gunakan, sebaiknya kita gunakan ruang kerja desainer.

Komponen yang terdapat pada ruang kerja Dreamweaver 8 adalah:

1. *Document Window* berfungsi untuk menampilkan dokumen di mana Anda sekarang bekerja.
2. *Menu Utama* berisi semua perintah yang dapat digunakan untuk bekerja pada Dreamweaver.
3. *Insert Bar* terdiri dari tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti hyperlink, image/gambar, tabel, dan lain-lain.
4. *Document Toolbar* berisi tombol-tombol dan menu pop-up dari dokumen yang sedang kita gunakan.

5. *Panel Groups* adalah sekumpulan panel window yang saling berkaitan satu sama lain, yang dikelompokkan di bawah satu judul untuk membantu bekerja dengan Dreamweaver.
6. *Tag Selector* adalah tag-tag HTML yang terpilih sesuai dengan objek yang ada di area kerja.
7. *Properti Inspector* digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti dari tiap objek terpilih yang ada di area kerja. Setiap objek memiliki properti yang berbeda-beda.