BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk melakukan penelitian ini, diperlukan pemahaman-pemahaman terhadap sejumlah teori yang mendukung terhadap aktifitas-aktifitas tersebut, penulis mengkaji sejumlah teori. Teori-teori tersebut merupakan kontribusi dari perkuliahan dan hasil studi literatur.

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada subbab ini penulis akan memaparkan beberapa teori-teori yang berkenaan dengan sistem informasi.

2.1.1. Definisi Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur menurut Jerry FitzGerald, Ardra F. FitzGerald, Warren D. Stallings, Jr., mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"*Suatu Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.*" [Jog05].

ASLI MY SKRIPSI

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan "*Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.*" [Jog05].

2.1.2. Definisi Informasi

Informasi menurut [Jog99] dapat didefinisikan sebagai berikut :

> *"Informasi sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimannya, yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan."*

2.1.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut [Sus04] dapat didefinisikan sebagai berikut :

> *"Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna."*

2.1.4. Elemen / Komponen Sistem

Menurut (Kad[03]) didalam sistem terdapat beberapa komponen diantaranya :

1. Perangkat keras (*hardware*) :mencakup peranti-peranti fisik seperti computer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.

ASLI MY SKRIPSI

3. Prosedur: sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewukudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki
4. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan system informasi , pemrosesan, dan penggunaan keluaran system informasi.
5. Basis data (*Database*) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sesumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Sedangkan menurut (JOG[05]) komponen sistem informasi dibagi menjadi blok-blok, yaitu:

a. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

ASLI MY SKRIPSI

c. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknisi (*humanware* atau *brainnware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi. Misalnya teknisi adalah operator komputer, pemrogram, operator pengolah kata, spesialis komunikasi, analis sistem, penyimpanan data dan lain sebagainya.

e. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak komputer untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu di organisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi data yang baik juga berguna umtuk

ASLI MY SKRIPSI

efisiensi kapasitas penyimpanan data. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak yang disebut DBMS (*database management system*).

f. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahn-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2. Definisi *E-Commerce*

E-Commerce merupakan salah satu keunggulan dari internet, hingga akhirnya di era sekarang ini banyak di sebut dengan era *digital*. Ada beberapa sebutan untuk *E-Commerce* yaitu internet *commerce* atau *ecom* atau *immerce*, yang pada dasarnya semua sebutan di atas mempunyai makna yang sama. Istilah – istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik, dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-Commerce* juga juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan dan dukungan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah web shop 24 jam sehari untuk seluruh pelanggannya, sehingga transksi pembelian dan penjualan dapat berlangsung tanpa ada batasan waktu.

ASLI MY SKRIPSI

2.3. Definisi Jasa

Menurut Phillips Kotler jasa adalah *"setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain yang secara prinsip intangibel dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksinya bisa terkait dan bisa juga tidak terikat pada suatu produk fisik."* [http://id.wikipedia.org/wiki/jasa]

2.4. Arsitektur Aplikasi

Pada dasarnya komunikasi data merupakan proses mengirimkan data dari satu komputer ke komputer lain. Untuk dapat mengirimkan data, pada komputer harus ditambahkan alat khusus yang dikenal sebagai *network interface.*

2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer dapat diartikan sebagai suatu sistem yang terbentuk dari interkoneksi fasilitas-fasilitas yang dirancang untuk membawa trafik dari beragam sumber telekomunikasi.

2.4.2. Jenis-jenis Jaringan Komputer

Jaringan komputer dapat dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya. Ada 4 kategori utama jarinagan komputer yaitu :

1) LAN *(Local Area Network)*

LAN dihubungkan untuk menghubungkan komputer yang berbeda didalam suatu area yang kecil,jarak antara komputer yang dihubungkan

ASLI MY SKRIPSI

bisa mencapai 5 sampai 10 km. Suatu LAN biasanya bekerja pada kecepatan mulai 10 Mbps samapi 100 Mbps. Contoh dari sumber daya yang digunakan itu misalnya suatu *main frame, file server,* printer, dan sebagainya. Mengacu pada gambar 2.1.

2) MAN (Metropolitan Area Network)

MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 Mbps. Untuk contoh jaringan MAN akan mengacu pada gambar 2.2.

3) WAN (Wide Area Network)

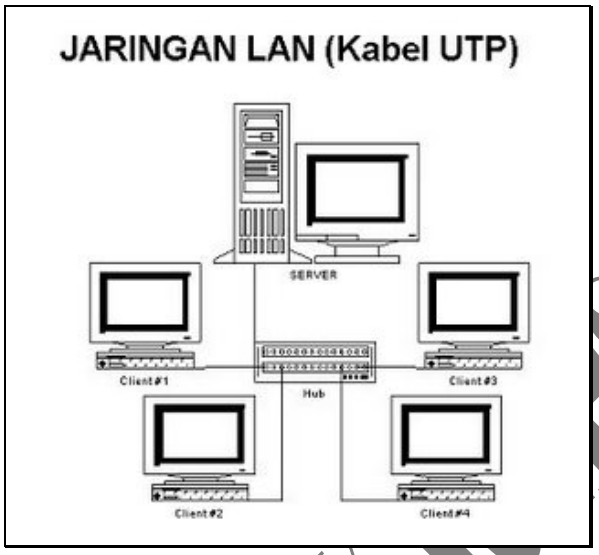
WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan satu kota dengan kota lain di dalam suatu Negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km sampai 1000 km, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,4 Gbps. Dalam WAN, biaya untuk peralatan transmisi sangat tinggi, dan biasanya jaringan WAN dimiliki dan dioperasikan sebagai suatu jaringan publik. Mengacu pada gambar 2.3.

Adapun keuntungan jaringan WAN adalah sebagai berikut :

a) Server kantor pusat dapat berfungsi sebagai bank data dari kantor cabang.

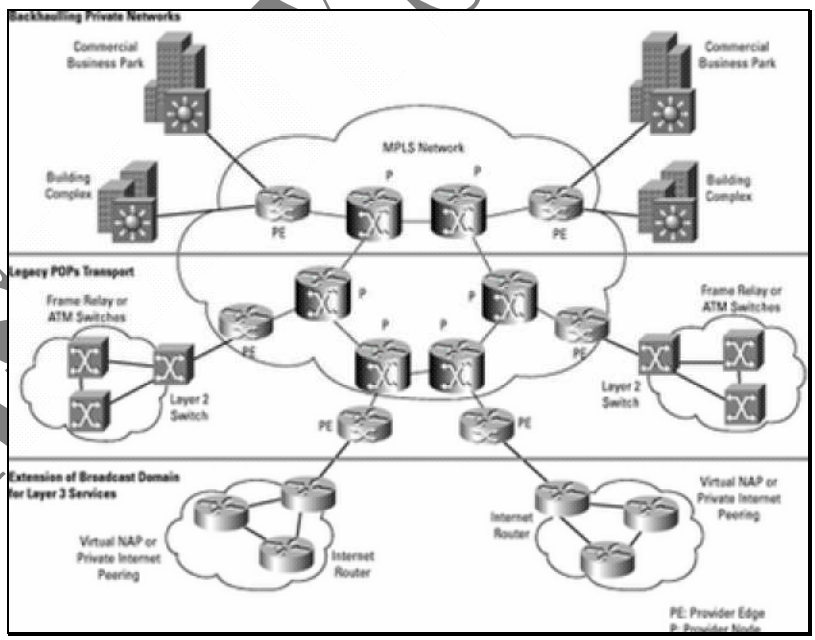
ASLI MY SKRIPSI

b) *Pooling* dan *updating* data antar kantor dapat dilakukan setiap hari pada waktu yang ditentukan.



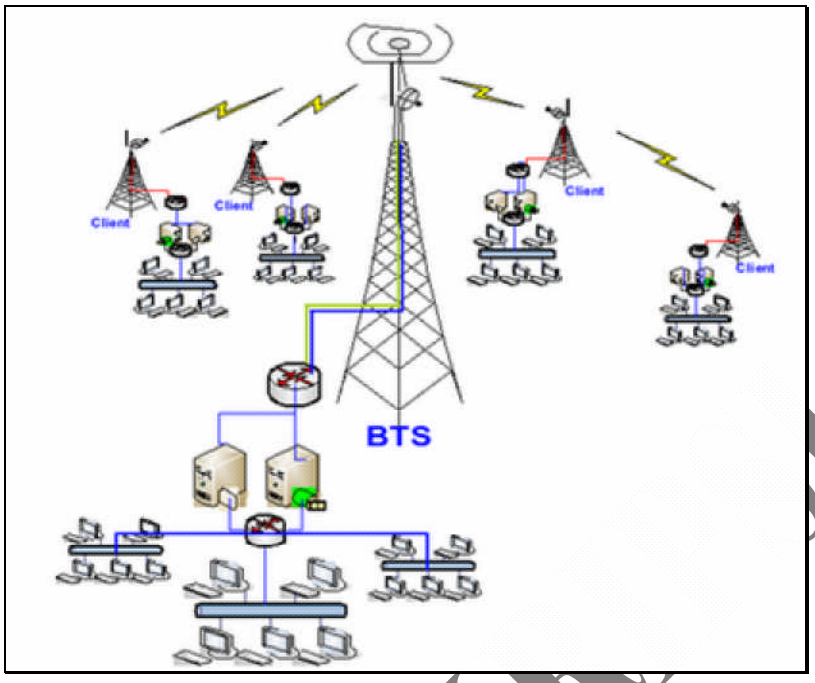
Gambar 2.1 Contoh Jaringan LAN

(Sumber : http://bp0.bogger.com)



Gambar 2.2 Contoh jaringan MAN

(Sumber : http://bp2.blogger.com)



Gambar 2.3 Contoh Jaringan WAN

(Sumber : http://lh5.ggpht.com)

2.4.3. Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat dari jaringan komputer itu sendiri adalah jaringan komputer berfungsi untuk menghubungkan atau mengkoneksikan satu komputer dengan komputer lainnya, bisa menghubungkan pada jarak dekat, seperti hanya dalam satu gedung atau satu perusahaan saja, juga bisa menghubungkan dalam jangkauan yang luas, seperti halnya menghubungkan Negara yang satu dengan Negara yang lainnya yang jangkauannya mencapai ribuan kilometer.

ASLI MY SKRIPSI

2.5. Pengertian Internet

Internet singkatan dari international network. Internet merupakan jaringan komputer raksasa yang mengintegrasikan ribuan jaringan komputer dari 200 negara. Jaringan ini bukan saja merupakan jaringan antar komputer tapi juga merupakan jaringan antar jaringan komputer diseluruh dunia.

Munculnya internet diawali sejak saat departemen pertahanan Amerika Serikat yang dikenal dengan nama *Advanced Research Project Agency* (APRA) membentuk suatu jaringan komputer (+/- 4 empat buah) yang dapat menghubungkannya dengan para ilmuwan dan profesor dari berbagai perguruan tinggi tertentu di seluruh dunia yang disebut sebagai APRANET.

2.5.1. Peralatan yang diperlukan untuk koneksi internet

Untuk dapat terkoneksi dengan internet kita perlu terhubung dengan host atau jaringan yang telah terkoneksi dengan jaringan internet atau dengan kata lain kita perlu koneksi dengan internet gateway. Selain harus terkoneksi internet juga membutuhkan media lainnya untuk mengkoneksikannya, media tersebut adalah berupa modem yang berfungsi untuk menterjemahkan atau menyambungkan internet ke dalam komputer.

2.5.2. Fasilitas Yang Ada Pada Internet

Menurut (JOG[00]) Jaringan Internet menyediakan beberapa aplikasi yang dapat digunakan oleh pemakai internet (*user*). Antara lain:

ASLI MY SKRIPSI

1. *E-mail*

   E-mail adalah fasilitas Internet yang memungkinkan seseorang mengirim dan menerima surat yang ditransmisikan secara elektronik.

2. *Mailing List*

   Mailing List adalah perkembangan dari *E-mail.* Seseorang yang sudah mempunyai *E-mail* dapat berlangganan berita atau informasi-informasi lain dari suatu topic yang tertentu.

3. *Newsgroup*

   Newsgroup merupakan aplikasi internet yang berupa *electronic bulletin board,* yaitu grup-grup diskusi lewat internet.

4. *FTP* (File Transfer Protocol)

   Aplikasi ini memungkinkan pengguna Internet untuk melakukan *download* (mengambil) file dari Internet. Ribuan situs *FTP* menawarkan banyak file yang dapat di-download. File-file yang dapat di-download dapat berupa file-file yang berisi game, foto atau gambar, peta, artikel-artikel, *utility-utility* program aplikasi dan yang lainnya.

5. *Gopher*

   Aplikasi *Gopher* pertama kali dikembangkan di University of Minnesota. Aplikasi *Gopher* ini menyediakan pilihan berupa menu-menu yang memudahkan pemakai untuk mencari suatu informasi.

6. *Telnet*

   Fasilitas *Telnet* memungkinkan seseorang menghubungkan dan memakai komputer dari jarak jauh. Dengan menghubungkan diri ke

ASLI MY SKRIPSI

komputer lain yang berjarak jauh, lewat fasilitas Telnet akan menjadikan PC anda seperti sebuah terminal yang mengakses komputer tersebut secara langsung.

7. *Talk, Chat dan Iphone*

   Talk, Chat dan Iphone memungkinkan pemakai Internet berkomunikasi secara langsung. Berbeda dengan *E-mail* yang merupakan komunikasi satu arah bergantian, yaitu seorang mengirim *E-mail* dan yang lain menerima secara bergantian, fasilitas *Talk, Chat dan Iphone* memungkinkan untuk berkomunikasi dua arah secara interaktif.

8. *WWW (World Wide Web)*

   World Wide Web yang juga dikenal sebagai nama the Web atau WWW atau W3 dikembangkan pada tahun 1990 di CERN (Laboratorium Fisika Partikel) di Swiss. Dua hal khusus yang membedakan WWW dengan lainnya, yaitu sebagai berikut ini:

   a. Informasi di WWW dapat ditampilkan dalam bentuk multimedia yang berupa grafik, suara, video disamping tulisan teks (bandingkan dengan Gopher yang menyediakan menu dalam bentuk teks).

   b. Informasi yang ditampilkan di WWW dapat menghubungkan (*link*) ke informasi atau dokumen (*home page*) atau halaman Internet lainnya lewat *hypertext. Hypertext* merupakan teks yang ditampilkan dengan *font* yang berbeda (misalnya dengan huruf

ASLI MY SKRIPSI

miring, lebih terang dan digaris bawahi). Dokumen yang berisi *hypertext* dibuat dengan menggunakan *Hyper Text Markup Language (HTML).*

Sedangkan menurut (BUDH[05]) Terdapat banyak sekali layanan aplikasi atau fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam internet dan masih akan terus bertambah dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan antara lain adalah sebagai berikut :

1. *Electronic mail (E-mail)*

Aplikasi ini adalah yang paling banyak digunakan, dan termasuk salah satu aplikasi pertama dalam internet. Dengan E-mail anda dapat mengirim dan menerima surat, pesan dokumen secara elektronik dengan pemakai lain di internet yang mempunyai alamat E-mail.

2. *News-USENET*

Digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi antar pemakai jaringan internet. Aplikasi ini hampir sama dengan papan pengumuman, dimana setiap orang dapat mengirim, melihat, dan menanggapi suatu berita atau suatu topic dengan fasilitas yang hampir sama dengan E-mail. Topik diskusi dipisahkan oleh group, dan pemakai yang berminat dapat melihat isi diskusi pada newsgroup tersebut.

3. *Transfer File*

Untuk dapat mengirimkan dan mengambil data yang disimpan dalam bentuk file, digunakan aplikasi FTP antara pemakai dengan suatu FTP

ASLI MY SKRIPSI

server. Dengan adanya aplikasi ini, dimungkinkan untuk *upload* dan *download* data dalam format data berbentuk file seperti misalnya data aplikasi, gambar, database.

4. Remote Login – Telnet

Telnet adalah suatu aplikasi remote login internet yang memungkinkan anda untuk *log-in* atau menggunakan komputer yang berbeda di jaringan secara interaktif. Untuk log-in dibutuhkan log-in account pada komputer tujuan.

5. Teleconference

Dengan adanya jaringan Internet yang mencakup himper dari seluruh dunia, maka dimungkinkan untuk pemakainya dapat berkomunikasi secara langsung kepada pemakai lain ditempat lain diseluruh dunia.

2.6. Aplikasi dan Teknologi Web

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan teknologi web. Untuk itu penulis akan memaparkan beberapa teori-teori yang mendukung tentang aplikasi dan teknologi web.

2.6.1. Aplikasi Web

Pada awalnya aplikasi Web dibangun hanya menggunakan bahasa yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*). Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skip dan objek dikembangkan untuk memperluas

ASLI MY SKRIPSI

kemampuan HTML. Pada saat ini, banyak skrip seperti itu; antara lain yaitu PHP dan ASP, sedangkan contoh yang berupa objek adalah applet.

2.6.2. Teknologi Web

Dari sisi teknologi yang digunakan untuk membentuk Web dinamis, terdapat dua macam pengelompokan, yaitu;

1) Teknologi pada sisi klien (*client-side technology*)

Teknologi Web pada sisi klien diimplementasikan dengan mengirimkan kode perluasan HTML atau program tersendiri dan HTML ke klien. Klienlah yang bertanggung jawab dalam melakukan proses terhadap seluruh kode yang diterima.

Kelemahan pada pendekatan seperti ini adalah terdapat kemungkinan bahwa browser pada klien tidak mendukung fitur kode perluasan HTML. Kelebihan teknologi pada sisi klien, yaitu memungkinkan penampilan yang bersifat dinamis.

Yang termasuk dalam teknologi pada sisi klien antara lain:

a) Kontrol ActiveX

Kontrol ActiveX adalah suatu komponen yang ditulis dengan menggunakan seperti Visual C++, Visual BASIC, atau Delphi. Jika komponen ini ditambahkan ke dokumen Web, maka fungsi yang didukungnya akan tersaji dalam halaman Web.

ASLI MY SKRIPSI

Sejauh ini, ActiveX hanya berjalan di lingkungan Windows, dan hanya *browser* tertentu (misalnya Internet Explorer) yang dapat memprosesnya.

b) Java Applet

Applet adalah program yang ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Program ini dapat diletakkan ke halaman Web, melalui tag HTML bernama <APPLET> dan dapat diproses oleh browser yang mendukung Java. Dalam hal ini, server akan mengirimkan kode Applet dan HTML.

Berbeda dengan ActiveX, Applet bersifat *cross-platfrom* artinya dapat berjalan pada berbagai platform, asalkan platform tersebut mendukung Java.

c) Skrip sisi-klien

Skrip sisi-klien adalah kode-kode yang dilekatkan menjadi satu dengan kode HTML dan skrip ini diproses di klien. Dua skrip di sisi klien yang terkenal adalah JavaScript dan VBScript. JavaScript merupakan skrip yang sangat populer dan dapat berjalan pada hampir semua browser masa kini. Adapun VBScript hanya berjalan di Internet Explorer.

2) Teknologi pada sisi server (*server-side technology*)

Teknologi Web pada sisi server memungkinkan pemrosesan kode di dalam server sehingga kode yang sampai pada pemakai berbeda dengan kode asli pada server.

ASLI MY SKRIPSI

Beberapa contoh teknologi yang berjalan di server, yaitu:

a) Common Gateway Interface (CGI)
b) Proprietary Web Server API
c) Active Server Page (ASP)
d) Server-Side JavaScript
e) Java Servlets dab JavaServer Page (JSP)
f) PHP

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam setiap pembuatan perangkat lunak atau software tentu akan memiliki software-software tertentu. Adapun pernagkat lunak pendukung yang penulis gunakan dalam pembuatan website ini adalah :

2.7.1. HTML

WWW atau yang biasa disebut dengan web saja, bekerja dengan menggunakan teknologi yang disebut *hypertext*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut HTTP *(Hyper Text Transfer Protocol).* Dengan adanya fasilitas ini menjadikan web sebagai salah satu aplikasi yang paling luwes untuk menjelajahi internet. Dengan menggunakan WWW, peng-aksesan beragam sumber informasi di internet dapat dilakukan melalui suatu cara yang menggabungkan beberapa jenis representasi dan metode pengaksesan informasi dan menyajikannya

ASLI MY SKRIPSI

dalam beragam bentuk informasi seperti text, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya.

2.7.2. PHP

PHP merupakan script untuk pemograman script WEB server-side, script yang membuat dokumen HTML secara on the fly, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

Dengan menggunakan PHP maka maintenance suatu situs WEB menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan script PHP.

2.7.2.1. Sejarah PHP

PHP pertama kali dibuat pada musim gugur tahun 1994 oleh Rasmus Lerdoff (rasmus@php.net), awalnya digunakan pada web site-nya untuk mencatat siapa saja yang berkunjung dan melihat biodatanya.Versi pertama yang di-release tersedia pada awal tahun 1995, dikenal sebagai *tool personal home page* yang terdiri atas *engine parser* yang sangat sederhana yang hanya mengerti beberapa makro khusus dan sejumlah utilitas yang sering digunakan pada halaman-halaman web, seperti buku tamu, counter pengunjung, dan lainnya. Parser diprogram ulang pada pertengahan tahun 1995 dan diberi nama PHP /FI versi 2.0. FI berasal dari paket Rasmus lainnya yang ditulis untuk menginterpretasikan data dari form yang

ASLI MY SKRIPSI

kemudian dikombinasikan dengan tool Personal Home Page dan ditambahkan dukungna untuk database mSQL (mini SQL).

2.7.2.2. Keistimewaan PHP

PHP secara mendasar dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program CGI, seperti mendapatkan data dari form, menghasilkan isi halaman web yang dinamik, dan menerima cookies.

Kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada banyak database, membuat halaman web yang menggunakan data dari database dengan sangat mudah dapat dilakukan. PHP juga mendukung untuk berkomunikasi dengan layanan lain menggunakan protokol IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, dan lainnya yang tidak terhitung. Pemrogram dapat juga membuka soket jaringan secara mentah dan berinteraksi dengan menggunakan protokol lainnya.

2.7.3. MySQL

MySQL merupakan software database yang ternasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang performansi query dari databasenya yang saat itu bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah.

Berangkat darisoftware yang shareware MySQL populer, kini mulai versi 3.23 MySQL menjadi software open source yang berarti free. MySQL

ASLI MY SKRIPSI

dapat digunakan untuk kepentingan komersial atau pun personal (non profit).

MySQL telah tersedia juga di lingkungan windows, software MySQL di lingkungan Windows dipasang pada direktori c:\mysql. c:\mysql\bin adalah direktori yang berisi daftar modul executable dari software MySql. PHP untuk Windows secara default telah mendukung MySQL.

2.7.4. Apache

Adalah aplikasi server Web yang tersedia secara gratis dan disebarkan dengan lisensi "open source". Apache tersedia bagi bermacam-macam sistem operasi, seperti UNIX (FreeBSD, Linux, Solaris, dan lainnya) dan windows NT/95/98, Apache mengikuti standar protokol Hypertext transport protocol terbaru, yaitu HTTP 1.1

2.7.5. Macromedia Deamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah software *web design* yang menawarkan cara mendesain *website* dengan mengunakan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. Dreamweaver memiliki satu jendela mini yang disebut *HTML source* tempat kode – kode *HTML* tertulis. Setiap kali kita mendesain *website* seperti menulis kata – kata, meletakan gambar, membuat table, dan proses lainnya, tag – tag *HTML* akan tertulis secara langsung mengiring proses pengaturan

ASLI MY SKRIPSI

website. Artinya kita memiliki kesempatan untuk mendesain *website* sekaligus mengenal tag – tag *HTML* yang membangun website itu. Di lain kesempatan kita juga dapat mendesain website hanya lewat tag – tag dan teks lain di jendela *HTML Source* dan hasilnya bisa dilihat langsung di layar. Serta dalam Macromedia Dreamweaver 8 ini berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti *HTML*, *CSS*, serta JavaScript.

ASLI MY SKRIPSI