BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Pengembangan Sistem *(System Development)*

Menurut [jog98] mendefinisikan pengembangan sistem (*System Development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari system informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information-generating system*. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis adalah sebagai berikut :

" Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

2.2.1 Definisi Sistem

Menurut [jog89], definisi system berdasarkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemennya adalah : " sistem adalah kumpulan dari

elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". Sedangkan [Azh04] berpendapat bahwa :

> " Sistem merupakan kumpulan atau group dari sub *system* atau bagian atau komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu ". Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen akan lebih mudah di dalam mempelajari suatu sistem untuk tujuan analisis dan perancangan suatu sistem. Untuk menganalisis dan merencanakan suatu sistem harus mengerti terlebih dahulu mengenai komponen-komponen atau elemen-elemen atau subsistem-subsistem dari sistem tersebut.

2.2.2 Definisi Informasi

Menurut [Jog05], Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Sedangkan menurut **Gordon B Davis** dalam buku "Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen" mengatakan bahwa :

> "Informasi ialah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan dating". [Dav95]

Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa sumber dari informasi adalah data. Bentuk dari sebuah data dapat berupa simbol, huruf, angka, suara, sinyal, gambar, dan

sebagainya. Data itu sendiri merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat bercerita, sehingga perlu diolah lebih lanjut.

2.2.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut [jog89] data adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Suatu informasi yang berkualitas harus memiliki
Keakuratan data, tepat waktu, relevan,dan lengkap. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut [Azh04] *System* informasi didefinisikan sebagai berikut :

> “ Kumpulan dari subsistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai tujuan, yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna ”.

2.2.4 Elemen / Komponen Sistem

Elemen / komponen sistem terdiri dari :

1. Blok Masukan

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

2. Blok Model

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

3. Blok Keluaran

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

4. Blok Teknologi

   Teknologi merupakan *tool* " alat box " dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari *system* secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data

   Basis data merupakan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak system dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2.5 Karateristik Sistem

Sebuah *system* mempunyai karateristik atau sifat-sifat tertentu, seperti halnya pendapat menurut [Azh04] :

1. Tujuan Sistem

   Tujuan system merupakan target atau sasaran akhir yang ingin dicapai oleh suatu system. Agar target tersebut bias tercapai, maka target atau sasaran tersebut harus diketahui terlebih dahulu ciri-ciri atau criteria dari sasaran tersebut, tanpa mengetahui atau kriteria dari sasaran tersebut kemungkinan besar sasaran tersebut tidak akan tercapai. Maka dari itu tujuan atau target dari *system* harus direncanakan dari awal.

2. Batas Sistem

   Batas *system* merupakan garis abstraksi yang memisahkan antara *system* dan lingkungannya. Batas *system* ini sangat relative dan bergantung kepada tingkat pengetahuan dan situasi kondisi yang dirasakan oleh orang yang melihat *system* tersebut.

3. Subsistem

   Subsistem merupakan komponen atau bagian dari suatu *system*. Subsistem ini biasa berupa phisik ataupun abstrak.

4. Hubungan Sistem

   Hubungan system adalah hubungan yang terjadi antar subsistem yang satu dengan subsistem lainnya.

5. Komponen Sistem Fungsi atau Subsistem

Terdapat tiga komponen dalam system fungsi atau subsistem, yaitu *input* (merupakan segala sesuatu yang masuk kedalam *system*), proses (merupakan perubahan dari *input* menjadi *output*), dan *output* (merupakan hasil dari suatu proses).

6. Lingkungan Sistem

   Lingkungan *system* adalah faktor-faktor diluar *system* yang mempengaruhi system yang terdiri dari lingkungan system *internal* (lingkungan yang berada didalam *system*) dan lingkungan *system eksternal* (lingkungan yang berada diluar *system*).

2.2.6 Klasifikasi Sistem

Sistem-sistem yang ada dapat diklasifikasikan kedalam bentuk yang lebih spesifik.

Menurut [Azh04], diperlukan adanya criteria-kriteria dasar yang mampu membedakan antara *system* yang satu dengan system yang lainnya, seperti dapat dilihat pada table 2.1, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Pengklasifikasian Sistem

Kriteria	Klasifikasi	
Lingkungan	Sistem terbuka	Sistem tertutup
Asal pembuatannya	Buatan manusia	Buatan alamiah
Keberadaannya	Sistem berjalan	Sistem konsep
Kesulitan	Sulit / komplek	Sederhana
Output / Kinerjanya	Dapat dipastikan	Tidak dapat dipastikan
Waktu keberadaannya	Sementara	Selamanya
Wujudnya	Abstrak	Ada secara phisik
Tingkatannya	Subsistem / sistem	Super sistem
Fleksibilitas	Bisa beradaptasi	Tidak bisa beradaptasi

Penjelasan mengenai table pengklasifikasian yang telah dicantumkan pada table, adalah sebagai berikut :

1. Sistem Terbuka dan Tertutup

   Sistem terbuka adalah bila aktifitas di dalam system tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya. Sistem tertutup adalah apabila aktifitas di dalam *system* tersebut tidak dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi di lingkungannya.

2. Sistem Buatan Manusia dan Tuhan

   Salah satu contoh system yang dibuat oleh manusia adalah seperti mobil, organisasi atau perusahaan. Sistem yang dibuat oleh Tuhan adalah manusia, pohon-pohon yang ada disekitar kita.

3. Sistem Berjalan dan Konseptual

Sistem yang berjalan adalah system yang sedang digunakan saat ini. Sistem secara konseptual adalah *system* yang menjadi harapan atau masih diatas kertas.

4. Sistem Sederhana dan Komplek

   Sistem sederhana adalah system yang memiliki banyak tingkatan subsistem. Sistem komplek adalah system yang memiliki banyak tingkatan susbsistem.

5. Kinerja Yang Dapat Dipastikan dan Tidak Dapat Dipastikan

   Sistem yang kinerjanya dapat dipastikan adalah system yang dapat ditentukan pada saat *system* akan dan sedang dibuat. *System* yang kinerjanya tidak dapat dipastikan adalah system yang tidak dapat ditentukan dari awal tergantung kepada situasi yang dihadapi.

6. Sementara dan Selamanya

   Sistem sementara artinya *system* yang hanya digunakan untuk periode waktu tertentu. Sistem selamanya artinya system yang digunakan untuk waktu yang telah ditentukan.

7. Ada Secara Phisik dan Abstrak atau Non Phisik

   Ada secara phisik artinya disini dapat diraba, sedangkan abstrak atau non phisik artinya tidak dapat diraba.

8. Sistem, Subsistem dan Supersistem

   Subsistem adalah sistem yang lebih kecil dalam sebuah sistem, sedangkan supersistem adalah sistem yang lebih besar.

9. Bisa Beradaptasi dan Tidak Beradaptasi

Sistem yang bias beradaptasi adalah system yang bias menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, sedangkan sistem yang tidak dapat beradaptasi adalah sistem yang tidak bias menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

2.3 Definisi dari Kasus yang Dianalisis

Definisi dari kasus yang dianalisis adalah berisikan tentang penjelasan dari judul skripsi yang diambil dan sebuah pembahasan yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun, terdiri dari definisi pemesanan dan definisi penjualan.

2.3.1 Definisi Pemesanan

Menurut [Dpn99] adalah "Pemesanan berasal dari kata dasar pesan yang mempunyai arti perintah, nasehat, permintaan, amanat yang disampaikan oleh orang lain". Pemesanan mempunyai arti proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan.

2.3.2 Definisi Penjualan

Menurut [Swa99] adalah "Penjualan merupakan salah satu fungsi dari pemasaran atau merupakan bagian dari kegiatan pemasaran". Penjualan adalah proses berkurangnya barang di gudang dengan memperhitungkan keuntungan dan kerugian yang diterima oleh penjual.

Penjualan sangat penting dan menentukan suatu perusahaan untuk dapat memasarkan produknya yaitu dengan cara menjual hasil produknya tersebut. Dan apabila tidak dilaksanakan maka fungsi-fungsi lain dari pemasaran tidak akan berjalan.

Kegiatan menjual terbagi dalam dua cara yaitu :

1. Penjualan secara kredit

   Penjualan dilakukan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dalam jangka waktu tertentu dan perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli.

2. Penjualan secara tunai

   Penjualan yang dilakukan apabila perusahaan menjual produk secara langsung kepada pembeli dan dibayar pada saat itu juga oleh pembeli.

.

2.4 Internet

Internet adalah gabungan dari jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia yang terhubung satu sama lain. Internet telah menjadi sumber Informasi Global yang dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja di seluruh dunia.

Internet mampu menampung dan melayani berbagai bentuk informasi dan kepentingan, mulai dari pendidikan, bisnis bahkan resep membuat kue hingga cara membuat bom. *Internet* juga menyediakan alat eletronik seperti perangkat lunak, musik, gambar-gambar, multimedia, video, *teks*, dan cara yang murah pembicaraan lokal**.**

2.4.1 Sejarah *Internet*

Sekitar tahun 1963, RAND Coorporation, organisasi pengendali perang dingin Amerika Serikat menghadapi masalah yang sangat pelik, yaitu bagaimana Amerika Serikat dapat tetap berkomunikasi dengan lancar setelah perang nuklir terjadi. Pemecahannya adalah dengan membangun sebuah jaringan yang menghubungkan semua tempat strategis diseluruh Amerika dan tetap memberikan Request For Proposal (RFP)

kepada UCLA (Univercity of California Los Angeles). Mereka yang terlibat antara lain Vinton Crf, Stefen Croackerm, Jon Postel, dan Robert Braden.

Pada tahun 1964 dikeluarkan proposal RAND yang intinya adalah bahwa jaringan yang akan dibentuk tidak terpusat pada suatu dan tetap berfungsi sekalipun dalam keadaan hancur. Proposal RAND ini juga diilhami oleh munculnya " NET " diawal tahun 1990-an, yaitu suatu teknologi dimana suatu pesan disampaikan dari tempat asalnya ketempat tujuan dengan memfragmentasikan pesan tersebut menjadi bagian-bagian kecil yang disebut paket ditempat asalnya dan dirangkai kembali menjadi pesan semula ditempat tujuan. Teknologi ini dikenal dengan Packet Switching Network.

Tahun 1969, empat buah IMP (Interface Message Processor) dikirimkan kepada 4 perguruan tinggi yakni, UCLA, SRI (Standard Research Institute), UCSB (Univercity of California Santa Barbara) dan Univercity of Utah. Jaringan keempat tempat ini kemudian disebut sebagai ARPANET yang disponsori oleh DARPA (Defense of Advanced Research Project Agency) Pentagon, yang sampai sekarang ARPANET merupakan pusat dari jaringan *Internet*. **[Tar99].**

2.4.2 Fasilitas-fasilitas yang ada pada *Internet*

Terdapat banyak sekali fasilitas atau layanan aplikasi di *Internet* dan masih terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Berikut ini beberapa layanan yang banyak digunakan yaitu sebagai berikut :

1. *Electronic Mail (E-mail)* Dengan fasilitas ini kita bisa mengirim atau menerima *email* dari dan ke pengguna Internet di seluruh dunia. Jika dibandingkan dengan pos, fasilitas *email* jauh lebih cepat. Untuk mengirim atau menerima *email.* Di

Internet juga banyak tersedia *Mailing List,* fasilitas yang memungkinkan kita untuk saling berbagi informasi mengenai topik-topik tertentu dengan orang lain, jika kita bergabung dengan salah satu *mailing list,* kita bisa menerima dan mengirim email ke semua anggota *mailing list* tersebut.

2. *World Wide Web* (WWW)

   Salah satu layanan aplikasi di *Internet* adalah *World Wide Web* (WWW), pelayanan yang dikembangkan di *Internet* dan menjadi layanan aplikasi yang paling populer digunakan pemakai jaringan *Internet*. WWW atau yang biasa disebut *Web* saja, bekerja dengan teknologi yang disebut hypertext, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut *HTTP* (*HyperText Transfer Protocol*). WWW atau Web merupakan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa text, grafik atau gambar, suara, animasi, dan sebagainya. Apabila diumpamakan WWW merupakan perpustakaan besar yang menyediakan berbagai buku dengan berbagai informasi yang dibutuhkan.

3. *News-USENET*

   Layanan ini digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi antar pemakai jaringan *internet*. Aplikasi ini hampir serupa dengan suatu papan pengumuman, dimana setiap orang dapat mengirim, melihat dan menangggapi suatu berita atau suatu topik diskusi dengan fasilitas yang hampir sama dengan *e-mail*.

4. *Transfer File*

   Untuk dapat mengirimkan dan mengambil data yang disimpan dalam bentuk file, digunakan aplikasi FTP (*File Transfer Protocol*) antara pemakai dengan suatu FTP

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

5. *Teleconference*

   Dengan adanaya jaringan intenet yang mencakup hampir dari seluruh dunia, maka dimungkinkan untuk pemakainya dapat berkomunikasi secara langsung kepada pemakai lain ditempat lain diseluruh dunia. Bentuk komunikasi ini dapat berkembang menjadi bentuk konferensi jarak jauh (teleconferencing).

6. *Universal Resource Locator* (URL)

   Pada penggunaan WWW, penunjukan suatu sumber informasi menggunakan metode *Universal Resource Locater* (URL), yang merupakan konsep penamaan lokasi standar dari suatu file, direktori, komputer, lokasi komputernya dan metode yang digunakan.

2.5 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung disini menjelaskan tentang bahasa pemrograman yang digunakan penulis sebagai perancangan *website* dengan menggunakan pemrograman HTML, PHP, Xampp, Dreamweaver dan *Database* MySQL.

2.5.1 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan suatu script di mana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat Internet. HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah untuk dimengerti dibandingkan bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh *platform* yang

berlainan seperti Windows, UNIX, dan lain – lain. Dikatakan *Markup Language* karena HTML berfungsi untuk memperindah file teks biasa untuk ditampilkan pada browser. Hal ini dilakukan dengan menambah tag-tag (perintah khusus) pada teks biasa tersebut.

Untuk membuat sebuah *Homepage* atau *Website*, bahasa pengkodean yang digunakan adalah HTML. Sekalipun bukan bahasa pemrograman karena HTML merupakan bahasa *mark up* (pengkodean) yang digunakan untuk menandai sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang ditandai. Simbol *mark up* yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan lebih besar (>), keduanya dinamai *tag*. Berikut contoh penulisan program dengan menggunakan HTML :

```
<html>
      <head>
      <title>Belajar HTML</title>
      </head>
      <body>Tampil </body>
</html>
```

2.5.2 HyperText Preprocessor (PHP)

PHP dikenal sebagai salah satu bahasa *scripting* yang menyatu dengan *tag-tag* HTML, dieksekusi di *server*, dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Jika membuka sebuah situs penjualan barang secara *on-line*, maka akan terlihat daftar barang yang selalu berubah-ubah setiap waktu. Halaman yang dinamis seperti itu jelas tidak dapat dibuat hanya dengan menggunakan perintah HTML, karena itu

dikembangkan teknik untuk menampilkan halaman *web* yang dinamis, teknik inilah yang dikenalkan luas sebagai *web programming*.

Ciri–ciri situs yang dinamis adalah bisa berinteraksi dengan pengunjung situs, bisa menampilkan informasi yang berasal dari database, dan halaman-halaman *web* bisa berubah secara otomatis.

Fungsi–fungsi yang ada pada PHP tidak case sensitive (tidak membedakan huruf besar dengan huruf kecil), namun variabelnya case sensitive. Kode PHP di awali dengan tanda lebih kecil (<?) dan di akhiri dengan tanda lebih besar (?>). Setiap statement dipisahkan dengan titik koma (;). Contoh penulisan script PHP yaitu:

```
<html>
      <head>
      <title>belajar php</title>
      </head>
      <body>
      <?php
      echo “hallo,  saya dari script PHP!”;
      ?>
      </body>
</html>
```

2.5.3 Alasan Penggunaan PHP

Berikut ini beberapa alasan penggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *Website*.

1. Mudah dibuat dan cepat dijalankan.

2. PHP dapat berjalan dalam web server yang berbeda dan sistem operasi yang berbeda seperti UNIX, Windows98, Windows NT, dan Macintosh.
3. PHP dapat berjalan pada *web* server Microsoft Personal Web Server, Apache, IIS, dan sebagainya. PHP diterbitkan secara gratis, dapat mendownload *source code* melalui *Internet*.
4. Ditulis dengan bahasa C yang dapat dikembangkan. PHP termasuk bahasa yang *embedded* (disisipkan).

2.5.4 MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database* (Database *Management System* – DBMS) yang sangat populer dikalangan *web*, terutama dilingkunan Linux dengan menggunakan script PHP dan Perl. *Software* database ini kini telah tersedia juga pada platform sistem operasi Windows (98 / ME atau pun NT / 2000 / XP).

MySQL merupakan database yang paling popular digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelola datanya.

Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan – perusahaan skala menengah – kecil. MySQL merupakan database yang digunakan oleh situs – situs terkemuka di *Internet* untuk menyimpan datanya.

Software database MySQL kini dilepas sebagai *software* manajemen database yang open source, sebelumnya merupakan software database yang shareware. Shareware adalah suatu *software* yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan

penggunaan secara pribadi, tetapi jika digunakan secara komersial maka pemakai harus mempunyai lisensi dari pembuatnya. *Software* open source menjadikan *software* dapat didistribusikan secara bebas dan dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi atau pun komersial, termasuk didalamnya source code dari *software* tersebut.

Database MySQL tersedia secara bebas – Cuma-cuma dan boleh digunakan oleh setiap orang, dengan lisensi open source GNU General Public License (GPL) atau pun lisensi komersial non GPL. Saat ini diperkirakan lebih dari 3 juta pemakai di seluruh dunia, dengan lebih dari setengah juta server yang memasangnya, termasuk didalamnya Yahoo!, MP3.com, Motorola, NASA, Silicon Graphics, HP, Xerox, Cisco, dan Texas Instruments.

Database MySQL merupakan database yang menjanjikan sebagai alternatif pilihan database yang dapat digunakan untuk sistem database personal atau organisasi kita. Oracle sebagai database besar telah membuat kit (modul) untuk memudahkan proses migrasi dari MySQL ke dalam Oracle, hal ini dapat menunjukkan bahwa Oracle telah memperhitungkan database MySQL sebagai database alternatif masa depan. Demikian juga dengan pengguna dari database MySQL, menunjukkan makin banyaknya perusahaan besar menggunakannya.

MySQL dikenal sebagi database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk Internet – PHP dan Perl. MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi berbasis *web* yang ideal.

Antar muka (front end) untuk aplikasi database MySQL dapat menggunakan bahasa pemrograman umum seperti bahasa pemrograman Java, C/C++, MS Visual BASIC, atau pun Borland Delphi, hasil akhir dari model aplikasi yang dihasilkan adalah

aplikasi *Client / Server*. Umumnya akses kepada database MySQL dari bahasa pemrograman yang disebutkan jika di lingkungan Windows menggunakan MyODBC, driver koneksi database dengan menggunakan standar ODBC.

2.5.5 Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 adalah salah satu program editor *web* yang dapat digunakan sebagai tempat penulisan kode dan desain program *website*. Kelebihan yang mendasar pada program Dreamweaver 8 yaitu pada sisi tampilan yang memiliki tiga bentuk layer, yaitu bentuk halaman *design*, *code* dan halaman *split* (*code* dan *design*) yang memudahkan dalam pengeditan program.

Selain itu, Dreamweaver mempunyai sifat *What You See What You Get* artinya ialah apa yang dapat dilihat maka itu yang didapat, maka dengan sifat ini seorang pembuat *web* dapat langsung melihat hasilnya tanpa harus dibuka di browser.