BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Istilah sistem sudah menjadi sangat populer dalam dunia analisis dan perancangan sistem. Sistem digunakan untuk mendeskripsikan banyak hal, khususnya untuk aktifitas-aktifitas yang diperlukan untuk memproses data dalam membuat sistem, untuk mempermudah pengolahan data terlebih dulu harus mengetahui pengertian dari sistem itu sendiri. Suatu sistem terdiri dari elemen-elemen yang berhubungan melalui berbagai bentuk interaksi dan bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen tersebut mempunyai sifat dalam menjalankan fungsinya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, akan saling berhubungan dan saling mempengaruhi proses secara keseluruhan.

Dalam memahami suatu sistem diperlukan pemahaman mengenai sistem itu sendiri. Terdapat beberapa pendekatan dalam mendefinisikan sistem. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu". [Jog,99].

2.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut [Jog, 99] suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen-komponen (*components)*, batas

sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolahan (*Process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

1. komponen Sistem

   suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batasan Sistem

   Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem yang lainnya atau dengan linkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber yang mengalir dari subsistem ke subsistem yang lainnya.

5. Masukan Sistem

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem

   Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

7. Pengolahan Sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Abstrak (*abstract system*) dan Fisik (*physical system*).

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan sebagainya.

2. Alamiah (*natural system*) dan Buatan manusia (*human made system*)

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system.* Sistem informasi merupakan contoh *man-machine system,* karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Tertentu (*deterministic system*) dan Tak tentu (*probabilistic system*)

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilitas.*

4. Tertutup (*closed system*) dan Terbuka (*open system*)

   Sistem yang tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relative tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara *relative* tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah suatu hal yang penting dalam suatu sistem. Sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi kurang berguna dan mungkin berakhir.

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya“. [Jog,99].

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kesatuan nyata adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

2.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat (*accurate*)

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan atau menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat waktu (*timeliness*)

   Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang akan tidak bernilai lagi. Karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Dewasa ini mahalnya nilai informasi disebabkan cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

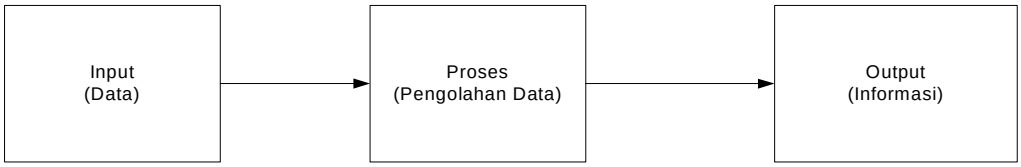
3. Relevan (*relevance*)

   Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

Misalnya informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi relevan untuk akuntan.

2.2.2. Siklus Informasi

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaiman siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi. Siklus informasi atau siklus pengolahan data adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Siklus Informasi

[AL-Bahra, 2005]

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information-generating system.*

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan". [Jog, 99]

John burch dan Gary grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan *(building blok*), yaitu :

a. Blok Masukan. Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi berupa dokumen-dokumen dasar.
b. Blok Model. Blok ini terdiri dari model matematika yang memanipulasi data input dan data tersimpan didasar data untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
c. Blok Keluaran. Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna.
d. Blok Teknologi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem

keseluruhan. Teknologi terdiri dari dua bagian utama, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

e. Blok Basis Data. Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan agar informasi yang dihasilkan berkualitas.

f. Blok Kendali. Supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian didalamnya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan agar sistem yang rusak dapat dicegah atau apabila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.3.1 Definisi-definisi dari kasus yang dianalisis

Merupakan pengertian-pengertian yang akan di analisis seperti Pemesanan kamar atau kendala – kendala yang akan dibahas dalam hotel Nalendra.

2.3.1.1. Pengertian Pemesanan

Menurut kamus besar bahasa indonesia arti dari Pesan adalah suruhan (perintah, nasihat, permintaan, amanat) yang harus dilakukan atau disampaikan kepada orang lain. Pesanan adalah permintaan hendak membeli (supaya dikirim, dibuatkan dan sebagainya). Pemesanan adalah orang yang memesan (tempat, barang dan sebagainya).

Berdasarkan kutipan di atas bahwa pemesanan yang sedang di rancang oleh peneliti adalah suatu cara berupa kebutuhan tamu untuk memesan kamar secara cepat yang dapat mendukung terjadinya transaksi pemesanan dan dapat meningkatkan keuntungan bagi pemesan.

2.3.1.2. Pengertian Hotel

Hotel merupakan suatu badan usaha komersial yang bergerak dibidang jasa yang menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dipergunakan oleh tamu - tamunya selama 24 jam, disamping itu, usaha perhotelan juga dapat menunjang kegiatan para usahawan yang sedang melakukan perjalanan untuk mengunjungi daerah tujuan wisata.

2.4 Jaringan Komputer

2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer merupakan sekumpulan komputer otonomi yang saling terhubung satu dengan yang lainnya menggunakan protokol komunikasi melalui media transmusi pada suatu jaringan komunikasi data.

Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (*transmisi*) menuju ke sisi penerima (*receiver*) melalui media komunikasi.

TCP/IP (*Trasmission Control Protocol/Internet Protocol*) merupakan protokol standar internet yang digunakan untuk melakukan koneksi ke

internet protokol. TCP/ IP memiliki beberapa subyek protokol yang berbeda yang beroperasi pada lapisan yang berbeda dan mempunyai tugas masing-masing. Berkat adanya protokol ini setiap komputer dapat berhubungan secara *fleksibel* dengan *host-host* yang terkoneksi.

2.4.2. Jenis – Jenis Jaringan Komputer

Dari sisi luas area network cakupan yang dimiliki, jaringan komputer dapat diklasifikasikan menjadi :

1. *Local Area Network* (LAN)

   LAN Merupakan jaringan komputer milik pribadi di dalam sebuah gudang atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. Lan sering kali menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama *resource* (misalnya *printer, scanner*) dan saling bertukar informasi.

   LAN merupakan ukuran yang terbatas, yang berarti bahwa waktu transaksi pada keadaan terburuknya terbatas dan dapat diketahui sebelumnya.

2. *Metropolitan Area Network* (MAN)

   Metropolitan Area Network (MAN) pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang berdekatan dan dapat memanfaatkan untuk keperluan pribadi swasta atau umum. MAN biasanya mampu

menunjang data dan suara, dan bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel. MAN hanya memiliki sebuah atau dua buah kabel dan tidak mempunyai elemen *switching*, yang berfungsi untuk mengatur paket melalui beberapa *output* kabel adanya elemen *switching* membuat rancangan menjadi lebih sederhana.

3. *Wide Area Network* (WAN)

   Wide Area Network adalah sebuah jaringan yang memiliki jarak yang sangat luas, karena radiusnya mencakup sebuah negara benua. Pada sebagian besar WAN, komponen yang dipakai dalam berkomunikasi biasanya terdiri dari dua komponen, yaitu: Kabel transmisi dan elemen *swithing*.

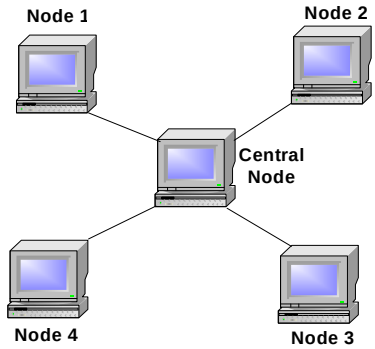
   Kabel transmisi berfungsi untuk memindahkan bit-bit dari satu komputer ke komputer lainnya, sedangkan elemen *swithing* disini adalah sebuah komputer khusus yang digunakan untuk menghubungkan dua buah kabel trasmisi atau lebih.

2.4.3 Topologi Jaringan

Topologi jaringan merupakan cara menghubungkan komputer atau terminal-terminal dalam satu jaringan. Dari sisi bentuk dan model hubungan antar komputer dapat berbentuk sebagai topologi *Star Network, loop Network, Ring Network, Bus Network* dan *Web Network*.

a. Topologi *Star Network*

Pada Topologi ini *Locala Area Network* terdiri dari sebuah sentral *node* yang berfungsi sebagai pengaturan arus informasi dan penanggung jawab komunikasi dalam suatu jaringan.



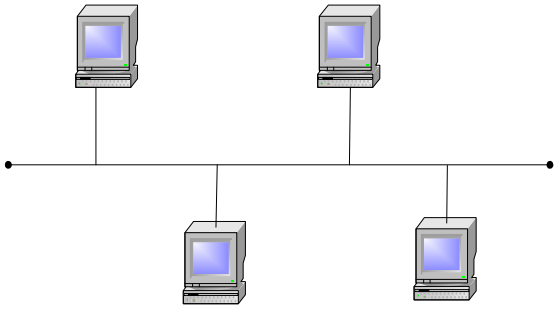
Gambar 2.2 Topologi *Star Network*

[Wahyono:122]

Mengingat pentingnya fungsi dari sentral *node*, maka dalam sistem ini biasanya komputer yang digunakan sebagai sentral *node* merupakan komputer besar atau *mainframe* komputer yang memiliki kemampuan dan kecepatan tinggi.

b. Topologi *Bus Network*

Pada tompologi ini, *node* yang satu dengan *node* yang lain di hubungkan dengan suatu jalur data atau *bus*.l



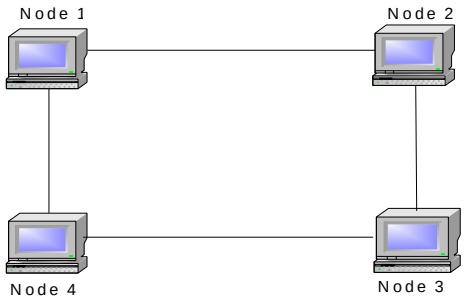
Gambar 2.3 Topologi *Bus Network*

[Wahyono:123]

Pada gambar diatas dapat kita amati bahwa sistem topologi *bus* tidak memiliki sentral *node* dan semua *node* memiliki status yang sama antara satu dengan yang lainnya.

c. Topologi *Loop Network*

Topologi *loop network* menghubungkan antara *node* secara serial dalam bentuk suatu lingkaran tertutup.



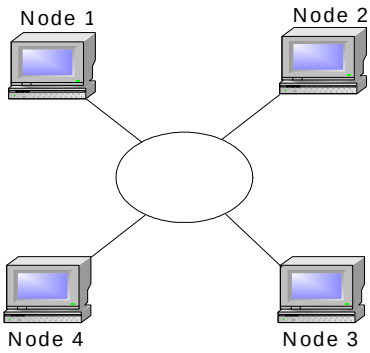
Gambar 2.4 Topologi *Loop Network*

[Wahyono:124]

Pada topologi *network* ini setiap *node* dapat melakukan tugas untuk operasi yang berbeda.

d. Topologi *Ring Network*

Topologi *ring network* atau topologi cincin ini merupakan topologi hasil penggabung antara topogi *loop network* dengan topologi *bus network*.

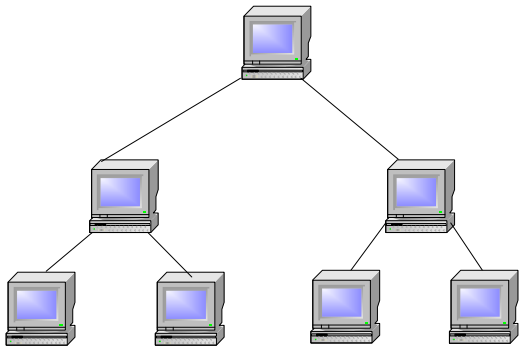


Gambar 2.5 Topologi *Ring Network*

[Wahyono:125]

e. Topologi *Hirarki Network*

Topologi ini seperti pola struktur organisasi pada sebuah perusahaan. Model hirarki ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah.



Gambar 2.6 Topologi *Hirarki Network*

[Wahyono:125]

2.5. Aplikasi dan Teknologi *Web* (WWW)

2.5.1. *World Wide Web*

World Wide Web atau lebih dikenal dengan sebutan WWW atau lebih singkat dengan sebutan *Web* merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa *server* komputer yang terhubung satu sama lain didalam jaringan intranet atau internet. Informasi yang terdapat di WWW dikemas dalam bentuk halaman-halaman *web* (*web page*). Sekumpulan halaman *web* dikumpulkan dan diletakkan dalam sebuah situs web (*website*). Sedangkan *homepage* adalah istilah untuk menyebut halaman pertama yang akan muncul jika sebuah *situs web* diakses, kemudian informasi tersebut didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuat dokumen lain.

Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat membuat informasi dengan meloncat dari satu dokumen ke dokumen lain. Dokumen-

dokumen yang diakses pun dapat tersebar di berbagai mesin dan bahkan di berbagai negara.

2.5.2. Halaman *Web* dan *Website*

Website merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan pada *file-file* yang saling terkait. Di setiap *website*, satu halaman disebut sebagai *homepage. Homepage* adalah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi *website*. Dari *homepage* pengunjung dapat mengklik *hyperlink* untuk berpindah ke halaman lain dalam *website* lain. *Hyperlink* tersebut dapat berupa *website* yang ada pada komputer yang sama seperti *website* pertama atau dapat pula tersimpan pada komputer di belahan dunia lain.

2.5.3. Aplikasi *Web*

Aplikasi *web* pada awalnya dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut dengan HTML dan protokol yang dinamakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). Pada perkembangan berikutnya sejumlah *script* dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML, antara lain *script* PHP dan *Active Server Pages* (ASP), sedangkan contoh berupa objek adalah Java.Aplikasi *web* sendiri dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Web* Statis, dibentuk dengan HTML saja, kekurangan aplikasi ini hanya terletak pada keharusan memelihara program secara terus-menerus untuk mengikuti perubahan yang terjadi.

2. *Web* Dinamis, yang terdiri dari *server-side scripting* seperti script ASP dan PHP serta *client-side scripting* seperti *vbscript* ataupun *java script. Web* dinamis dapat mengatasi kekurangan *web* statis karena aplikasi *web* yang dinamis memanfaatkan kemampuan *server web* untuk mengakses sistem *database*. *Server web* dapat dihubungkan dengan *Relational Database Management System* (RDBMS) seperti *oracle* dan SQL *server.*

2.6. *Internet*

Internet (*Interconnected Network*) adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung ke beberapa jalur utama yang disebut dengan internet *backbone* atau secara tidak langsung terhubung melalui ISP (*Internet Service Provider*) melalui internet *backbone.*

Teknologi internet pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan pertahanan yang dirintis oleh lembaga Riset Departemen Pertahanan Amerika. Lembaga riset tersebut menginginkan agar komputer-komputer yang ada dapat saling berhubungan satu dengan yang lain untuk kepentingan militer. Sistem jaringan komputer yang dimiliki oleh lembaga riset ini juga berhubungan dengan kalangan universitas, dengan harapan agar jaringan komputer ini dapat semakin besar dan berkembang.

Sekitar tahun 1970, *Stanford University* mulai mengembangkan standarisasi jaringan komputer menjadi sebuah *protocol* TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Fungsi utama *Protocol* TCP/IP adalah untuk menjembatani tiap komputer yang memilki sistem operasi dan juga *hardware* yang berbeda. TCP/IP tersusun atas 4 layar (*Network Access, Internet, Host-to-Host Transport dan Application*) yang masing-masing memilki protokolnya sendiri-sendiri.

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

2.7.1. PHP

PHP (PHP *Hypertext Preprocessor*) adalah skrip bersifat *server-slide* yang ditambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools*. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat diintegrasikan kedalam HTML sehingga halaman *web* tidak lagi bersifat statis, namun bersifat dinamis. Dalam hal ini, (PHP dan MySQL untuk web, 2002). PHP adalah bahasa *server slide scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *server-slide scripting* adalah sintaks dari perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan diserver tetapi disertakan pada dokumen HTML.

PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia *Web site*, PHP adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan dalam *server web*. Jika dilihat dari sejarah mulanya PHP diciptakan dari ide

Rasmus Lerdof untuk kebutuhan pribadinya, skrip tersebut sebenarnya dimaksudkan untuk digunakan sebagai keperluan *Web site* pribadi, akan tetapi kemudian dikembangkan lagi sehingga menjadi sebuah bahasa yang disebut *Personal Home Page*, inilah awal mula munculnya PHP sampai saat ini.

2.7.2. MySQL

MySQL (*my structured query language*) adalah sebuah program pembuat atau pengelola *database* atau yang sering disebut dengan DBMS (*Database management system*), sifat dari DBMS ini adalah *opensource*. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform linux, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna, serta lisensi dari *database* ini adalah *opensource*, maka para pengembang kemudian merilis versi *windows*. Selain itu MySQL juga merupakan program *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk *multi user*. Kelebihan dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query* standar SQL. SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur, SQL telah distandarkan untuk semua program akses *database* seperti *oracle*, PosgreSQL, SQL *Server*, dan lain-lain.

2.7.3. XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *open source*. Dengan menggunakan

XAMPP kita tidak usah lagi melakukan penginstalan program-program yang lain. Karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. XAMPP yang digunakan penulis adalah XAMPP versi 1.6.0a. Berikut adalah beberapa paket yang telah disediakan :

1. Apache 2.2.4
2. MySQL 5.0.33
3. PHP 5.2.1 + PHP 4.4.5 + PEAR
4. PhpMyAdmin 2.9.2

Dengan adanya beberapa dukungan paket di atas, maka sebuah kebutuhan untuk belajar PHP sudah tercukupi.

2.7.4. *Macromedia Dreamweaver* 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah *software web design* yang menawarkan cara mendesain *website* dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. *Dreamweaver* memiliki jendela mini yang disebut HTML *Sorce* tempat kode-kode HTML ditulis. Setiap kali *user* mendesain *website* seperti menulis kata-kata, meletakkan gambar, membuat *table* dan proses lainnya.tag-tag HTML akan tertulis secara otomatis mengiringi proses pengaturan *website.* Artinya *user* memiliki kesempatan untuk mendesain *website* sekaligus membuat tag-tag HTML yang membangun *website*, selain itu dapat mendesain *website* hanya lewat menuliskan tag-tag teks lain di jendela HTML *Source.*

Dreamweaver menyediakan desain tingkat tinggi dan *tool-tool* untuk *layout,* selain itu sangat mudah menggunakan kemampuan dinamik HTML seperti animasi *layer* dan *behaviours* hanya perlu untuk menulis kode program. *Dreamweaver* juga mampu mengenali tag-tag lain diluar HTML dan CSS *Style*. *Dreamweaver* sangat mudah untuk *dicustomize,* user dapat membuat objek dan perintah, memodifikasi menu dan *shortcut keyboard* dan bahkan menulis kode *javascript* untuk menambah kemampuan *behaviours* dan *property* baru pada *Dreamweaver*.