BAB II

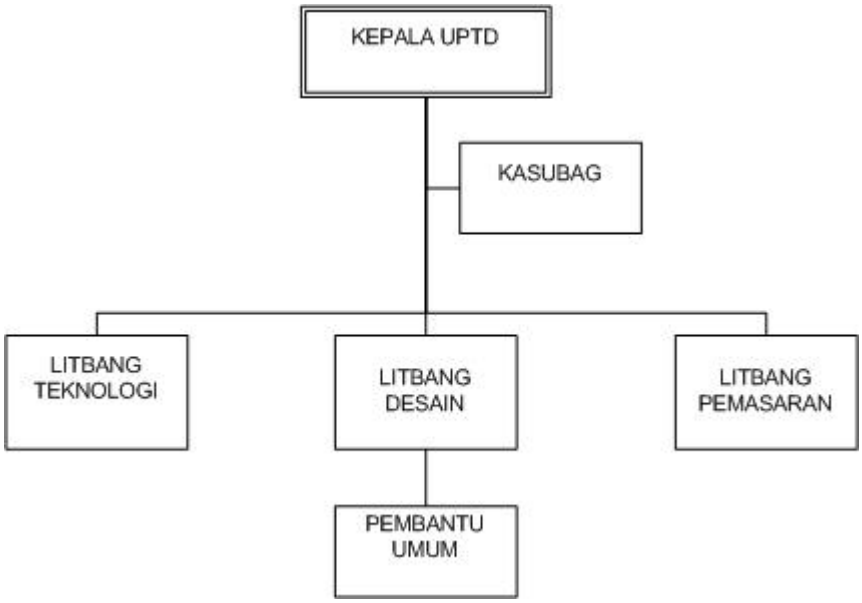
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Riwayat Instansi

Unit Pelaksana Teknis Dinas Litbang Keramik didirikan pada tahun 2002, dengan kebijakan di lingkungan Dinas Perindustrian Perdagangan dan Penanaman modal melalui SK Bupati. Tugas pokok dan fungsi melakukan dan melaksanakan penelitian dan pengembangan keramik yang ada di wilayah kerja kabupaten Purwakarta, meliputi penelitian dan pengembangan teknologi, desain dan pemasaran.

2.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.3 Visi dan Misi Instansi

Visi instansi ini yaitu penunjang pengembangan sentra keramik.

Misi instansi yaitu :

a. mewujudkan sektor industri keramik sebagai motor penggerak perekonomian daerah.
b. Mewujudkan persaingan yang sehat dan dinamis.
c. Meningkatkan keterampilan sumber daya manusia.
d. Mewujudkan pembangunan industri berkelanjutan yang berwawasan lingkungan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Ada dua pendekatan dalam pemahaman sistem, yaitu dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen/elemen. Pemahaman sistem dengan pendekatan prosedur adalah suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk mencapai tertentu. Pemahaman sistem dengan pendekatan komponen/elemen adalah kumpulan komponen yang saling berkaitan dan bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem. Subsistem-subsistem tersebut dapat pula terdiri dari subsistem yang lebih kecil.

Menurut beberapa ahli penganut pendekatan elemen sistem didefinisikan sebagai berikut :

Menurut Davis (1985) :

Sistem adalah bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

Menurut Lucas (1989) :

Sistem adalah suatu komponen atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, satu sama lain dan terpadu. Sebuah sistem mempunyai tujuan atau sasaran.

Menurut Mcleod :

Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Robert G. Murdick (1993) :

Sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Dan menurut ahli penganut pendekatan prosedur yaitu :

Menurut Gerald.J. (1991) :

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

2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

a. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batasan Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui

penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

e. Masukan sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem.

f. Keluaran sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolahan sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

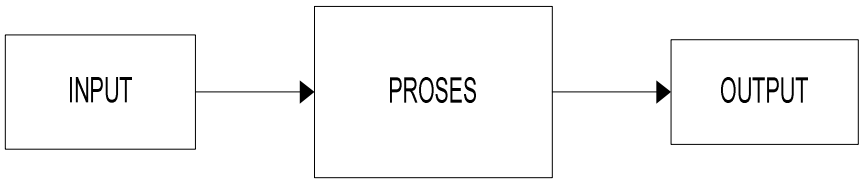
h. Sasaran sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan.

2.2.3 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari suatu sistem terdiri dari masukan *(input),* proses dan keluaran *(output).* Dalam bentuk umum sistem ini biasa melakukan satu atau lebih masukkan yang akan diproses dan

menghasilkan keluaran sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2.2 Model Sistem Sederhana

2.2.4 Internet

Internet merupakan sistem informasi global berbasis komputer. Internet terbentuk dari jaringan-jaringan komputer-komputer yang saling terkoneksi satu sama lain. Setiap jaringan mungkin menghubungkan puluhan, ratusan, hingga ribuan komputer, yang memungkinkan komputer-komputer itu saling berbagi data dan informasi.

Menurut Connolly & Begg (2002, P. 944), “Internet adalah sekumpulan jaringan komputer terpisah diseluruh dunia ini yang terkoneksi satu sama lain, dimana semuanya menggunakan aturan komunikasi khusus yang dikenal sebagai *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol* (*TCP/IP*)”. Protokol inilah yang memungkinkan transmisi data dilakukan anatara hamper semua tipe komputer dan system transmisi yang meliputi kabel, jalur telepon (*line telephone*), atau satelit.

2.2.5 E-Commerce

Topik skripsi yang di ambil saat ini yaitu e-Commerce, untuk itu harus ada pembahasan yang lebih jauh tentang e-Commerce ini.

2.2.5.1 Pengertian E-Commerce

Electronic Commerce (*E-Commerce*) secara garis besar di definisikan sebagai cara untuk menjual dan membeli barang-barang (dan jasa) lewat jaringan internet.

Sementara itu Kalakota dan Whinston mendefinisikan *E-Commerce* dari beberapa perspektif, yaitu :

a. Dari perspektif komunikasi, E-Commerce adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya.
b. Dari perspektif proses bisnis, E-Commerce adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan work flow.
c. Dari perspektif pelayanan, E-Commerce adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang.
d. Dari perspektif online, E-Commerce menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa online lainnya.

> Selanjutnya Yuan Gao dalam *Encyclopedia of Information Science and Technology (2005),* menyatakan E-Commerce adalah penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transksaksi komersial. Kemudian di website E-Commerce Net, E-Commerce didefinisikan sebagai kegiatan menjual barang dagangan dan/atau jasa melalui internet. Seluruh komponen yang terlibat dalam bisnis praktis diaplikasikan disini, seperti customer service, produk yang tersedia, cara pembayaran, jaminan atas produk yang dijual, cara promosi dan sebagainya.

Seluruh definisi yang dijelaskan di atas pada dasarnya memiliki kesamaan yang mencakup komponen transaksi (pembeli, penjual, barang, jasa dan informasi), subyek dan obyek yang terlibat, serta media yang digunakan (dalam hal ini adalah internet). Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan e-commerce. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia.

Dengan menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan e-commerce,

sehingga istilah E-Commerce pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Pertukaran informasi dalam E-Commerce dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

Dengan menggunakan teknologi informasi, E-Commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis.

2.2.5.2 Manfaat dari e-Commerce

E-commerce mempunyai manfaat untuk perusahaan, konsumen dan masyarkat.

Manfaat e-Commerce untuk perusahaan yaitu :

a. Memperpendek jarak. Perusahaan dapat lebih dekat dengan konsumen. Dengan hanya mengklik link-link yang ada pada

situs-situs. Konsumen dapat menuju ke perusahaan dimana pun saat itu mereka berada.

b. Perluasan pasar. Jangkauan pemasaran menjadi semakin luas dan tidak terbatas.

c. Efisien. Perdagangan elektronik memerlukan biaya operasional yang lebih sedikit dari pada perdagangan tradisional.

Manfaaat e-Commerce untuk konsumen yaitu :

a. Aman secara fisik. Konsumen tidak perlu mendatangi toko tempat perusahaan menjajakan barangnya dan ini memungkinkan konsumen dapat bertransaksi dengan aman sebab di daerah-daerah tertentu mungkin sangat berbahaya jika berkendaraan dan membawa uang tunai dalam jumlah yang besar.

b. Fleksibel. Konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai lokasi, baik dari rumah, kantor, warnet, atau tempat-tempat lainnya.

c. Efektif. Konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk/jasa yang dibutuhkannya dan bertransaksi dengan cara yang cepat dan murah.

Manfaat e-Commerce untuk masyarakat yaitu :

a. Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan. Konsumen tidak perlu melakukan perjalanan ke toko-toko, dimana hal

ini akan mengurangi jumlah kendaraan yang berlalu-lalang di jalanan dan mengurangi tingkat polusi udara yang disebabkan gas-gas buangan kendaraan.

b. Membuka peluang kerja baru. Dengan adanya e-Commerce maka akan ada peluang kerja baru seperti pemrogram komputer, perancang web, ahli di bidang basis data, analisis sistem, ahli di bidang jaringan komputer, dan sebagainya.

c. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan adanya perdagangan elektronik, maka akan merangsang orang-orang untuk mempelajari teknologi komputer demi kepentingan mereka sendiri dan menambah kemampuan nya di bidang teknologi informasi.

2.2.6 Konsep Basis Data

Konsep basis data merupakan hal yang sangat penting. Kesulitan utama dalam merancang basis data adalah bagaimana merancang sehingga database dapat memuaskan keperluan saat ini dan masa mendatang. Konsep basis data merupakan langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna.

2.2.6.1 Pengertian Basis Data

Dalam buku konsep dan perancangan database mendefinisikan database sebagai berikut :

Menurut KRIS [1] :

Database adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu.

Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan *file*/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.2.7 Pengenalan Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya

disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya detik.com, yahoo.com, google.com, dan lain-lain. Untuk mendapat sebuah domain harus mendaftar pada instansi penyedia domain.

Istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan website adalah homepage. Homepage adalah halaman awal sebuah domain. Jika mengklik menu-menu yang ada dan meloncat ke lokasi yang lainnya, disebut web page, sedangkan keseluruhan isi/*content* domain disebut website.

Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

Jenis-jenis web berdasarkan sifatnya adalah :

a. Website dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat.
b. Website statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah.

Berdasarkan tujuannya, website dibagi atas :

a. Personal web, website yang berisi informasi pribadi seseorang.

b. Corporate web, website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
c. Portal web, website yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
d. Forum web, sebuah web yang bertujuan menjadi sebuah media diskusi.
e. Disamping itu ada juga website e-Government, e-Banking, e-Payment.

Ditinjau dari segi bahasa pemrograman yang digunakan, website terbagi atas :

a. Server Side, merupakan website yang menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung kepada tersedianya server. Seperti, PHP, ASP, dan lain sebagainya. Jika tidak ada server, website yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman diatas tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
b. Client side, merupakan website yang tidak membutuhkan server dalam menjalankannya, cukup diakses melalui browser saja. Misalnya HTML. HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yang merupakan suatu kode semi pemrograman yang menjadi dasar terwujudnya web. Kode-kode yang digunakan dalam HTML disebut Tag.

2.2.8 Pengenalan HTML (*Hyper Text Markup Language)*

HTML merupakan singkatan dari *hypertext markup language*, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah *hompage*. Penulisan HTML dapat dilakukan menggunakan alat bantu seperti *Notepad* yang terdapat pada *windows* atau *simple text machintosh*. Selain itu juga dapat digunakan editor HTML seperti *Macromedia Dreamweaver* dan *Microsoft Frontpage* yang dapat memudahkan dalam menulis HTML dan memungkinkan dokumen HTML yang dibuat dapat diakses oleh berbagai jenis *Browser*. HTML berupa kode-kode tag yang memberikan instruksi pada *Web Browser* untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.

2.2.9 Pengenalan PHP *(Personal Home Page)*

PHP (*Personal Home Page*) adalah server-*side programming* yang popular digunakan untuk membuat *web-based application*. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag-tag HTML yang diekseskusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti *guestbook, statistik pengunjung, polling, email,* dan masih banyak lagi.

Versi pertama PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dari setumpuk *script perl CGI* untuk melacak siapa saja yang mengakses resumenya di web. Versi pertama PHP dirilis pada tahun 1995. Rasmus kemudian menulis ulang *script-script perl* tersebut dengan menggunakan

bahasa C guna meningkatkan kecepatannya kemudian menambah fasilitas untuk Form HTML dan dukungan koneksi ke database MySQL. Sejak saat itu lahirlah PHP versi kedua yang dikenal sebagai PHP/FI.

PHP versi ketiga dirilis pertengahan tahun 1997. Pada versi ini pembuatannya tidak lagi oleh Rasmus sendiri, tetapi juga melibatkan *programmer* lain yang antusias untuk mengembangkan PHP.

PHP versi 4.0 dirilis bulan oktober 2000. Perubahan mendasar pada PHP 4.0 adalah integrasi *Zend Scripting Engine* yang dibuat oleh Andi Gutmans dan Zeev Suraski yang manghasilkan banyak peningkatan kecepatan yang sangat besar dibanding versi sebelumnya. Dan sampai saat ini PHP telah mencapai versi 5.0.

Adapun keunggulan yang dimiliki oleh bahasa pemrograman PHP adalah sebagai berikut :

a. *Life Cycle* yang sangat singkat , sehingga PHP selalu *up to date* mengikuti perkembangan teknologi internet.
b. *Cross Platform*, yakni PHP dapat dipakai di hampir semua webserver yang ada di pasaran (terutama Apache dan Microsoft IIS) dan dijalankan pada berbagai sistem operasi (Linux, Windows, FreeBSD).
c. PHP mendukung koneksi ke banyak database baik yang gratis maupun komersil, seperti MySQL, mSQL, Oracle, Microsoft SQL Server, Interbase, dan banyak lagi.
d. PHP bersifat *open source* dan gratis.

Kemudahan dalam mendapatkan dokumentasi. di Internet, kita tidak akan sulit untuk mencari baik itu referensi, kode-kode PHP yang sudah jadi dan juga mengajukan pertanyaan pada grup-grup diskusi yang di dalamnya banyak sekali para master PHP.

2.2.10 Pengenalan Pemrograman *Data Base*

Definisi dari *database* adalah kumpulan dari beberapa data dalam jumlah banyak, saling berhubungan dan yang mempunyai arti tertentu (Riyanto, 2003), *Database* secara global terdiri dari kumpulan table yang berisi baris dan kolom. Tiap baris dan table memiliki satu unit data yang disebut *record* dan kolom didalam table (disebut dengan *field*) merupakan keterangan dari masing-masing *record*.

Pemrograman *database* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemudahan dalam melakukan manajemen dan akses ke sebuah *database* (Riyanto, 2003). Pemrograman sebuah database banyak dilakukan dengan menggunakan bahasa yang disebut dengan *Structure Query Language* (SQL). Selain SQL, Pemrograman *database* juga meliputi manipulasi objek-objek *database*, analisa *query*, dan juga interaksi *database* dengan *Open Database Connectivity (ODBC).*

Pemrograman *database* akan penulis lakukan dengan menggunakan Software database bernama MySQL. MySQL adalah sebuah

Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public Lisence*(GPL).

Kelebihan MySQL bila dibandingkan dengan produk-produk lain yang sejenis:

1. MySQL merupakan *software database* yang memiliki kecepatan dan reliabilitas yang tinggi dalam pemroses data.
2. MySQL mudah digunakan dan memiliki dukungan *user* yang luas.
3. Memiliki sekuritas yang baik.
4. Bisa berjalan dibanyak *platform* selain PC.
5. Mendukung banyak bahasa pemrograman seperti C, C++, *Perl*, *Phyton, Java,* dan PHP.
6. *Open source.*

2.2.11 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer pribadi saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya menggunakan *protokol* komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program penggunaan bersama perangkat keras seperti printer, harddisk. Selain itu jaringan komputer dapat diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada di berbagai lokasi yang terdiri dari lebih dari satu komputer yang saling berhubungan. Dalam sebuah jaringan komputer dapat diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada di berbagai

lokasi yang terdiri dari satu komputer yang saling berhubungan. Dalam sebuah jaringan komputer biasanya terhubung sejumlah komputer ke sebuah/ beberapa *serve*r.

Server adalah komputer yang difungsikan sebagai "pelayanan" pengiriman data dan penerimaan data diantara komputer-komputer yang tersambung.

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 standard internet yang digunakan untuk melakukan koneksi ke internet protokol. TCP/IP memiliki beberapa subyek protocol 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.

2.2.12 Pengenalan XAMPP

XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL. Setelah menginstall XAMPP, kita bisa memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web.

2.2.13 Pengenalan Paypal

Paypal adalah bisnis internet yang menyediakan jasa transfer uang di antara pengguna e-mail, menghindarkan metode tradisional yang menggunakan kertas seperti cek dan *money order*. Paypal juga melakukan proses pembayaran untuk "vendor" *e-commerce*, situs lelang, dan pengguna perusahaan lainnya, yang dikenakan biaya.

Paypal mempunyai kelebihan diantaranya:

1. Paypal adalah pemrosesan pembayaran *online* di internet yang paling terkenal dengan lebih dari 100 juta anggota.
2. Pendaftaran yang mudah dan gratis.
3. Menawarkan keamanan yang tinggi.
4. Menyimpan semua transaksi Paypal yang pernah anda lakukan.

Keuntungan menggunakan Paypal, bagi pembeli yaitu:

1. Dapat mengirim uang secara *online* ke lebih dari 190 negara.
2. Gratis tanpa dikenakan biaya administrasi pengiriman uang bagi pembeli.
3. Dapat berbelanja *online* tanpa perlu memberikan data informasi keuangan seperti data kartu kredit.
4. Diproteksi 100% dari penyalahgunaan akun Paypal.

Keuntungan menggunakan Paypal, bagi penjual yaitu:

1. Menambah pilihan pembayaran.
2. Biaya setup gratis.

3. Biaya per transaksi jauh lebih murah jika dibandingkan dengan metode pembayaran *online* lainnya.
4. Meningkatkan penjualan.

2.2.14 Pengenalan *Macromedia Dreamweaver*

Macromedia Dreamweaver 2004 merupakan suatu HTML *editor profesional* yang digunakan untuk merancang, *coding,* dan mengembangkan *website,* halaman web dan aplikasi berbasis web. Dreamweaver memudahkan *user* dalam bekerja dalam lingkungan editing yang visual yang tentunya dilengkapi dengan kontrol *hand-coding* HTML-nya.

Dreamweaver juga dapat mengembangkan *workflow* dengan menggunakan Macromedia Fireworks dan juga dapat menambahkan animasi dari Flash ke dalamnya. Selain itu, Dreamweaver menyediakan *interface* yang *full-featured coding* yang termasuk *tools code-editing* dan materi CSS, Javascript, CFML, dan bahasa lainnya.

Aplikasi yang dibangun dapat berupa aplikasi dinamis, dimana Dreamweaver kompatibel dengan teknologi server seperti CFML, ASP.NET, ASP, JSP dan PHP. Selain itu juga kompatibel dengan XML data yang telah disediakan *tools* untuk membuat halaman XSLT, menyertakan file XML dan memajangnya di halaman web.