BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan beberapa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar terhadap pemahaman sebuah sistem yang dipakai dalam mengimplementasikan konsep-kosep kedalam semua kegiatan pengembangan sistem.

2.1. Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya merupakan suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur-prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan mempermudah pelaksaan kegiatan utama dari suatu organisasi. Menurut *Jogiyanto* (2001:1) "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu". Jadi suatu system merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dengan tujuan untuk melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut ini :

“ Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu

2.1.1 Karakteristik Sistem

Dalam penggunaannya, suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Maksud dari sistem adalah untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah disepakati bersama. Untuk mencapai tujuan dan sasaran tersebut menurut *Jogiyanto* (2001:3) suatu sistem haruslah mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang saling berhubungan, antara lain sebagai berikut :

a. Komponen Sistem *(components)*

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

b. Batas Sistem (*Boundary)*

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (scope) dari sestem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem *(Environment)*

Lingkungan luar 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. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Pengubung Sistem *(Sistem Interface)*

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem *(Sistem Input)*

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem *(Sistem Output)*

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

g. Pengolah Sistem *(Sistem Processing)*

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 pasti mempunyai tujuan *(goal)* atau sasaran *(objective)*. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

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

a. Sistem abstrak *(abstract sistem)* dan sistem fisik *(physical sistem)*

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia *(natural system)*

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak hasil buatan manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine-sistem.

c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu *(deterministic 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 tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (closed sistem) dan sistem terbuka *(open sistem)*

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhungan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak di luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukkan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau sub-sistem

lainnya. Karena keterbukaan sistem ini, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

2.2. 1 Pengertian Informasi

Di dalam pengolahan sistem pada akhirnya menghasilkan suatu informasi, untuk itu pendefiisian informasi diperlukan untuk menunjang informasi, untuk itu pendefinisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pengembangan sistem yang akan dirancang. Menurut *Jogiyanto H.M* (2001:8) " Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya".

2.2. 2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah,

mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu cara mengelola pekerjaan informasi dengan menggunakan pendekatan sistem. Sistem informasi merupakan suatu proses sistem manusia dan mesin yang terintegrasi secara harmonis untuk menyediakan informasi yang dapat digunakan oleh user untuk mendukung fungsi operasi, manajemen dan pengambilan keputusan didalam organisasi baik secara manual maupun dengan kemampuan teknologi informatika (komputer).

Sistem informasi menurut *Jogiyanto H.M* (2001:11) " Sistem Informasi adalh 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. 3 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan *(building blok),* yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Komponen input

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

b. Komponen model

Komponen 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 ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Komponen output

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

d. Komponen teknologi

Teknologi merupakan "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.

e. Komponen hardware

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi. Yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

f. Komponen software

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk mnciptakan suatu informasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah seperangkat komputer baik hardware dan software yang digunakan oleh sipemakai (user) secara bersamaan dengan tujuan mencari fakta dan kebenaran yang berkaitan dengan suatu masalah atau kejadian.

2.2. 4 Kualitas Informasi

Kualitas dari sistem informasi tergantung dari beberapa hal, yaitu :

1. Akurat, informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi oarang yang menerima informasi tersebut.
2. Tepat waktu, informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima lambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi.
3. Relevan, informasi tersebut harus mempunyai manfaat bagi penerimanya.
4. Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

5. Efisien, informasi yang berkualitas memiliki sintak ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantic), namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam, atau bahkan menggetarkan setiap orang atau benda apapun yang menerimanya.

6. Dapat dipercaya, informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya.

2.3. Definisi – Definisi Kasus yang dianalisis

Adapun definisi-definisi kasus yang dianalisis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

2.3. 1 Pengertian Pemesanan

Dikutip dari http://Filateli.wasantara.net.id/newmp/layanan/17 juli 2010/. Pemesanan adalah pelayanan pembelian tidak langsung melalui surat, fax, e-mail dan internet yang pembayarannya dilakukan melalui cara yang ditetapkan, misalnya dengan menggunakan cek, transfer, visa/master card, wesel pos dan giro pos.

Pemesanan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta pada suatu harga dan waktu tertentu.

2.3. 2 Konsep Dasar Penjualan

Penjualan berhubungan erat dengan yang namanya pemasaran, tetapi penjualan hanyalah merupakan segi dari pemasaran, artinya dalam suatu penjualan hanya memikirkan dan mengurusi soal pertukaran baik berupa barang maupun jasa. Sehingga dari setiap perusahaan tentunya akan menyusun suatu akuntansi penjualan. Tujuan dari konsep dasar penjualan adalah sebagai berikut :

a. Penjualan merupakan sumber pendapatan perusahaan.
b. Pendapatan dari penjualan merupakan sumber pendanaan.
c. Akibat penjualan akan menambah posisi harta pada perusahaan.

Adapun klasifikasi transaksi penjualan dibagi menjadi :

a. Penjualan secara kredit

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

b. Penjualan secara tunai

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

Setelah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan penjualan adalah melakukan transaksi jual beli yang sebanyak-banyaknya, adapun jenis – jenis penjualan yang dilakukan adalah :

a. Penjualan secara percobaan, adalah penjualan baru terjadi apabila pihak pembeli telah menyatakan persetujuannya terhadap barang yang dijual.

b. Penjualan dengan contoh, adalah penjualan yang terjadi atas dasar contoh barang tersebut baik mengenai barang maupun kualitasnya dan sesuai harganya.

c. Penjualan dengan cicilan atau angsuran adalah pembeli membayarkan harga dengan beberapa kali pembayaran.

d. Penjualan dengan kontan dalam hal ini harga dibayar dengan tunai dan barang dibawa langsung oleh pembeli.

2.3. 3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi/14_mei_2010. Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.3. 4 Pengertian Penjualan

Penjualan menurut *Joel G Siegel dan Joek Sim* adalah penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan.

Pengertian penjualan menurut *Mulia Nasution. SE* (2003) dari (http://www.itmaranatha.org/) adalah :

" Pola hubungan antara bagian-bagian yang saling berkaitan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data penjualan sehingga dihasilkan data yang cepat, tepat dan akurat yang memuaskan kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli sehingga tujuan perusahaan tercapai".

2.3. 5 Pengertian Pemesanan Barang

Pemesanan barang adalah proses pemesanan barang terjadi ketika pembeli memberikan surat permintaan penawaran harga ke marketing. Berdasarkan surat permintaan penawaran harga ini, bagian marketing memberikan surat penawaran harga. Setelah disepakati/disetujui pihak pembeli, maka pihak pembeli memberikan surat pesanan barang dalam bentuk PO *(Purchase Order).*

2.3. 6 Pengertian Produk

Produk merupakan hasil dari kegiatan produksi yang berwujud barang. Variabel pertama dari pemasaran dan cukup penting yang mempengaruhi

kepuasan konsumen adalah produk, karena produk merupakan sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen.

“ produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan pada suatu pasar untuk mendapatkan perhatian untuk dimiliki, penggunaan ataupun konsumsi yang bisa memuaskan keinginan atau kebutuhan”.

2.4. Pengertian *E-Commerce*

Dikutip dari http://www.sentralweb.com/Onno W. Purbo/ e-commerce/ 20 Mei 2010. E-commerce, atau Electronic Commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia per-internet-an. Penggunaan sistem E-commerce sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen maupun pihak produsen dan penjual (retailer). Di indonesia, sistem E-commerce ini kurang populer, karena banyak pengguna internet yang masih menyangsikan keamanan sistem ini, dan kurangnya pengetahuan mereka mengenai apa itu E-commerce yang sebenarnya.

Electronic commerce *(E-commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk jasa dan informasi yang dilakukan secara electronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan e-commerce. Internet merupakan jaringan global yang

menyatukan jaringan komputer diseluruh 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.

Dengan menggunakan teknologi informasi, e-commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan e-commerce dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

2.5. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem dari mulai coding sampai implementasinya, berikut ini adalah perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang perangkat lunak pemesanan dan penjualan online pada Cv. Barzas :

1. Mysql

Dikutip dari http://www.smitdev.com/mysql/12 juni 2010/. MYSQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang bersifat open source. mySQL didasarkan pada Structure Query Language (SQL), yaitu bahasa untuk menambah, menghapus, dan mengubah informasi di dalam basis data. Perintah standar SQL seperti ADD, DROP, INSERT dan UPDATE bisa digunakan di MySQL. MySQL bisa dipakai untuk beragam jenis aplikasi, namun paling banyak digunakan pada server web. Website yang menggunakan MySQL bisa menyajikan halaman web yang informasinya bersumber dari basis data. Halaman web jenis ini disebut halaman web dinamis, karena konten halaman web dihasilkan dari basis data. Beberapa alasan dalam memilih mysql adalah :

a. Kecepatan
b. Kemudahan pengguna
c. Ongkos
d. Dukungan bahas query
e. Kapabilitas
f. Konektivitas dan keamanan
g. Portabilitas
h. Distribusi terbuka

Mysql termasuk jenis RDBMS (relation database management system) itulah sebabnya istilah seperti table, baris dan kolom digunakan pada setiap table terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

2. Web Server

Dikutip dari http://www.mail-erchive.com/pengertianwebserver/12 juni 2010 . Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Salah satu server web yang terkenal di linux adalah Apache. Apache merupakan server web antar platfrom yang dapat berjalan di beberapa platfrom seperti linux dan windows.

Web server juga merupakan sebuah komputer yang menyediakan layanan untuk internet. Server disebut juga dengan host. Agar anda dapat memasukkan web yang anda rancang ke dalam internet, maka anda harus memiliki ruangan terlebih dahulu dalam internet, dan ruangan ini disediakan oleh server. Itulah yang disebut Web Server.

3. Web Browser

Dikutip dari http://atikindah.tripod.com/web_browser.html/13 juni 2010. Web browser adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan halaman-halaman website yang berada di internet. Adapun beberapa istilah yang

sering muncul pada saat kita menggunakan web browser diantaranya adalah Website, hompage, URL, dan portal.

4. PHP

Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/Php. PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan diserver dan dijalankan oleh server. Hasilnya ke klien tempat pemakai menggunakan browser.

PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya dapat mengakses database dan menampilkannya dihalam web serta ineraktif dengan cepat dan mudah. *PHP* dapat berinteraksi dengan hampir semua teknologi web yang sudah ada. Developer dapat menulis sebuah program PHP yang mengeksekusi suatu program *CGI (Common Gateway Interface)* di server web lain.

Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan web server Apasche. Namun sekarang PHP juga dapat bekerja dengan web server seperti PWS (Personal Web Server), IIS (Internet Information Server), dan Xitami. PHP bersifat bebas dipakai (open source), dan software-nya dapat didownload melalui situs www.php.net.

5. HTML (Hypertext transfer protocol)

HTML (Hypertext transfer protocol) merupakan salah satu format yang digunakan untuk mentransfer data antar web server ke web browser, protocol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang diatas atau berformat HTML. Dikatakan markup language karena HTML berfungsi untuk memformat dokumen teks biasa yang disimpan dengan eksekusi.htm atau .htm.

HTML berupak kode-kode tag yang menginstruksikan browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan browser web seperti Mozilla Firefox atau Microsoft Internet Explorer. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka email ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan browser.

6. Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut sumber yang dikutip dari http://ilmukita.com/pengertian-css/9 juni 2010/. " Cascading Style Sgeets (CSS) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halamn web yabg ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat diperguanakn untuk semua jenis dokumen XML

termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh World Wide Web Consortium (W3C).

CSS digunakan antara lain untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen dengan prentasi dokumen. Pemisahan ini dapat meningkatkan akesesbilitas isi, memberikan lebih banyak kaleluasaan dan control terhadap tampalian, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

7. Java Script

Java script merupakan bahasa pemrograman kecil yang berjalan disisi client (browser). Sehingga tidak memerlukan compiler tertentu. Hanya saja untuk menjalankan browser harus mendukung java script. Saat ini hampir semua browser yang ada sudah mendukung java script.

Menurut sumber yang dikutip dari http://ilmukita.com/pengertian-java script/9 juni 2010/. " Java script adalah bahasa pemrograman free lisensi yang khusus untuk halamn web agar halaman web menjadi lebih hidup. Kalau dilihat dari suku katanya, yaitu Java dan Script. Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi pada obyek, sedangkan Script adalah serangkaian instruksi program".

8. Adobe Dreamwever

Merupakan salah satu software yang digunakan untuk perancangan program aplikasi berbasis web. Software ini dapat membantu dalam mengatur halaman dan file-file sehingga memungkinkan program yang dibuat dapat dikerjakan dengan lebih sempurna.