BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Analisis Instansi

2.1.1 Sejarah Kamar Dagang dan Industri

Kamar Dagang dan Industri (KADIN) berdiri berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1987, dalam Undang-undang tersebut Kamar Dagang dan Industri dinyatakan sebagai wadah bagi pengusaha Indonesia yang bergerak dalam bidang perekonomian. KADIN juga merupakan wadah pembinaan untuk meningkatkan kemampuan profesi pengusaha Indonesia dalam kedudukannya sebagai pelaku-pelaku ekonomi nasional, dan sebagai wadah penyaluran aspirasi dalam rangka keikutsertaannya dalam pelaksanaan pembangunan dibidang ekonomi berdasarkan Demokrasi Ekonomi sesuai dengan Pasal 33 Undang-Undang Dasar 1945. KADIN merupakan wadah komunikasi dan konsultasi antar pengusaha Indonesia dan Pemerintah mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perdagangan,perindustrian dan jasa.

KADIN Kota Bandung didirikan oleh pengusaha yang ada dilingkungan asosiasi maupun perhimpunan, pada tahun 1982 diadakan pertemuan antara pengusaha Kota Bandung dengan pengurus KADIN Jabar di Hotel Kumala,Jl.Asia Afrika Bandung.

Pada pertemuan tersebut,hadir sekira 40 peserta,diantaranya Yoyo Kartoyo, Maman R.H.Wangsaatmaja.Ating Suherman,Hotman Pardede, Drs.Moezwir Moenzir, Yaya Suryana, Ir.Indrajat, Trigustoro, Anton Taswara, Dindin Khaeruddin, Drs.Beddy R.Syansi, Drs.Sidik Priadana. Sedangkan dari KADIN Jabar diwakili oleh M.S. Hidayat (sekarang Ketua Umum KADIN Indonesia), Ir.Muhammad, dan G.H. Erwin.

Melalui pertemuan itu diambil kesepakatan secara aklamasi untuk membentuk KADIN Daerah Kotamadya Bandung.Adapun untuk susunan kepengurusan yang pertama,diadakan *voting* dari peserta yang hadir untuk memilih jabatan ketua.

Dalam pemilihan lewat *voting* ini, Yoyo Kartoyo terpilih dengan suara terbanyak, sementara Maman R.H. Wangsaatmaja di urutan kedua. Hasil ini mengukuhkan Yoyo Kartoyo sebagai ketua dan Maman R.H. Wangsaatmaja sebagai wakil ketua KADIN Daerah Kotamadya Bandung.

Namun, KADIN Jabar saat itu tidak setuju dengan hasil pertemuan tersebut karena sebelumnya KADIN Jabar telah menunjuk Rachman Oka sebagai Komisaris KADIN Komisariat Bandung. Akhirnya, melalui pertemuan dan dialog yang alot, dicapai kesepakatan susunan Kepengurusan KADIN Daerah Kotamadya Bandung yang pertama kali.Para pengurus terdiri dari Rachman Oka (Ketua), Yoyo Kartoyo (Wakil Ketua I), Maman R.H.Wangsaatmaja (Wakil Ketua II), Para ketua bidang diantaranya Yaya Suryana, Anton Taswara,Drs.Moezwir Moenzir, Hotman Pardede,Ating Suherman, dan

Dra.Koesbandiah,serta sekretaris Eksekutif Drs.Hidayat.Kepengurusan ini selama periode 1983-1987.

Pada tahun 1987, Maman R.H. Wangsaatmaja terpilih sebagai Ketua KADIN Kota Bandung.Sembilan bulan kemudian terjadi pergantian pejabat ketua dari Maman R.H. Wangsaatmaja kepada Hotman Pardede (periode 1988-1991). Pasalnya, Maman R.H. Wangsaatmaja ditarik ke KADIN Jabar menjadi salah satu wakil ketua.Lalu, pada Musda II KADIN Kota Bandung, Drs.Gandjar S.Djamhir terpilih sebagai ketua periode 1991-1996.

Pada Musda III, 14 Mei 1996, terpilih Herman Muchtar sebagai Ketua KADIN Kota Bandung periode 1996-2001. Pada kepengurusan KADIN periode sebelumnya, Herman Muchtar menjabat sebagai Ketua Bidang Industri Kecil dan Kerajinan. Selanjutnya April 2001, sebagai hasil dari Musyawarah Daerah KADIN Kota Bandung ke IV, Herman Muchtar kembali dipercaya untuk memimpin KADIN Kota Bandung untuk kedua kalinya (periode 2001-2006).

Kemudian berdasarkan hasil Musyawarah Kota V KADIN Kota Bandung 18 April 2006, Deden Y.Hidayat terpilih sebagai Ketua KADIN Kota Bandung periode 2006-2010.Pada periode sebelumnya Deden Y.Hidayat menjabat sebagai Wakil Ketua KADIN Kota Bandung. Dalam Mukota V tersebut, ia merupakan satu-satunya yang mencalonkan diri sebagai ketua.

2.1.2 Visi dan Misi Kamar Dagang dan Industri

Visi dan Misi pada Kamar Dagang dan Industri Kota Bandung adalah sebagai berikut :

Visi

Mewujudkan iklim dunia usaha yang sehat dan kondusif, berdaya saing tinggi dengan pelayanaan yang profesional terhadap anggota, dunia usaha dan masyarakat Kota Bandung

Misi

1. Memfasilitasi kerja sama yang sinergi antar pengusaha di Kota Bandung untuk berperan *aktif* dalam pembangunan ekonomi di Kota Bandung.
2. Memfasilitasi pengembangan bisnis di Kota Bandung, lingkup regional Jawa Barat, Nasional dan Internasional.
3. Menjadi mitra Pemerintah dalam melaksanakan pembangunan perekonomi di Kota Bandung.
4. Mewakili kepentingan dunia usaha dalam melakukan komunikasi, konsultasi, advokasi dan representasi dalam berbagai *forum* penentuan kebijakan ekonomi dengan Pemerintah dan DPRD Kota Bandung.
5. Memberdayakan Organisasi Perusahaan dan Organisasi Pengusaha sehingga mampu berperan optimal dalam pembangunan Dunia Usaha di Kota Bandung.

6. Menyediakan penyediaan pelayanan informasi dalam pengembangan usaha, solusi teknologi, Sumber Daya Manusia (SDM), Manajemen Kendali Mutu (MKM), Lingkungan dan sebagainya di Kota Bandung.
7. Memfasilitasi pengembangan tanggung jawab sosial pelaku usaha di Kota Bandung.

2.2 Pengertian Internet

Internet merupakan jaringan global yang terdiri dari berbagai *komputer* yang saling berhubungan dan bekerjasama dengan cara berbagai informasi dan data. Media penghubung tersebut bisa melalui kabel, kanal *satelit* maupun frekuensi radio.

Setiap *komputer* yang terhubung dengan jaringan tersebut, diberikan sebuah nomor yang *unik*, dan berkomunikasi satu sama lainnya dengan bahasa komunikasi yang sama. Bahasa komunikasi yang sama ini disebut *protokol*. *Protokol* yang digunakan di *internet* adalah *TCP*/*IP* (*Transmission Control Protocol* / *Internet Protocol*).

2.2.1 Sejarah Internet

Internet pertama kali dikembangkan oleh ARPANet, suatu *proyek* yang dimulai dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Departement of Defense–DOD*) pada tahun 1969, suatu percobaan dalam *reliable networking* (jaringan secara terpercaya) untuk menghubungkan antara DOD dengan kontraktor penelitian militer, termasuk sejumlah besar universitas yang melakukan

penelitian dengan dana militer. Pada konsepnya sebenarnya *internet* merupakan suatu jaringan, yang mana suatu paket informasi dapat dikirim dari suatu *komputer* ke *komputer* yang lain. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pemindahan berbagai data penting apabila terjadi perang

ARPA merupakan singkatan dari *Advanced Research Projects Agency*, cabang dari *Defence* (Pertahanan) yang mempunyai kewajiban membagi-bagikan uang *grant* sehingga menjadi DARPA (*Defence-ARPA*). ARPANet mulai dengan 3 *komputer* kecil yang dikoneksi di California digabungkan dengan satu di Utah, tetapi secara cepat berkembang di seluruh kontinen. *Internet* ini mulai tumbuh pesat pada dekade 1990.

2.2.2 Kegunaan Internet

Kegunaan *Internet* yang utama antara lain :

1. Fungsi komunikasi

Internet adalah alat komunikasi, kegunaan yang sangat penting dari *internet* adalah pertukaran pesan dengan menggunakan *electronic mail* (*e-mail*).

2. Fungsi *Resource Sharing*

Dengan *Internet*, kita dapat mencari *software*, essay, *data* dan *program* dari ribuan titik distribusi di seluruh dunia.

3. Fungsi *Resource Discovery*

Navigasi untuk mencari *file* tertentu, dokumen, *host* atau orang diantara jutaan *host*.

4. Fungsi Komunitas

Masyarakat pengguna *Internet* dapat berhubungan dan membuat perkumpulan/komunitas tertentu.

2.2.3 Perkembangan Internet

Jumlah pengguna *internet* yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya *internet*. *Internet* juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Dengan hanya menggunakan mesin pencari seperti *Google*, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses yang mudah atas bermacam-macam informasi. Dibanding dengan buku dan perpustakaan, *internet* melambangkan penyebaran (*decentralization*) informasi dan data secara ekstrim.

Perkembangan *internet* juga telah mempengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian sangat kecil melalui pos atau telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui *internet*. Transaksi melalui *internet* ini dikenal dengan nama *e-commerce*.

Terkait dengan teknologi pembuatan *website* sebagai konten dari teknologi *internet* itu sendiri memicu berkembangan teknik pembuatan *website* yang semakin canggih dengan fitur-fitur yang sangat beragam tidak hanya terbatas pada *teks* dan gambar saja, akan tetapi sudah merambah kedalam dunia

multimedia dan telekomunikasi *visual*. Bahkan dengan munculnya teknologi konten manajemen *sistem* pengguna yang awam dengan kemampuan teknis yang sedikipun bisa membuat *website* sesuai dengan keinginannya tanpa harus berhubungan dengan *webmaster* dengan konten yang dinamis dan selalu *uptodate*.

2.3 e-commerce

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

Sementara itu Kalakota dan Whinston mendefinisikan *e-commerce* dari beberapa perspektif, yaitu :

1. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan *work flow*.
3. Dari perspektif pelayanan, *e-commerce* adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang.
4. Dari perspektif *online*, *e-commerce* menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui *internet* dan jaringan jasa *online* lainnya.

2.3.1. Kategori e-commerce

1. Perusahaan virtual

Dalam istilah e-bisnis, sebuah drama murni adalah sebuah organisasi yang berasal dan melakukan bisnis murni melalui internet; mereka tidak memiliki toko fisik (batu bata dan mortir) di mana pelanggan dapat berbelanja. Contoh-contoh perusahaan besar bermain murni termasuk Amazon.com dan Netflix.com. Dengan hambatan yang jauh lebih rendah untuk masuk, Internet affords perusahaan kecil kemampuan untuk bersaing dengan merek yang jauh lebih besar karena umumnya lebih rendah overhead dan biaya pemasaran. Meskipun multi-saluran pemasaran adalah kata kunci di panas, masih banyak peluang pertumbuhan bagi pedagang bermain murni.

2. Pasar elektronik

Umumnya dikenal sebagai pasar elektronik, sebuah pasar adalah pasar *virtual* di mana pembeli dan penjual bertemu seperti di pasar tradisional hanya bahwa dalam kasus ini, semua interaksi dilakukan secara *virtual*. e-pasar mencakup B2B, B2C.

2.3.2. Klasifikasi e-commerce

1. (B2C)

Business to consumer (*C2B*) adalah model bisnis perdagangan elektronik di mana konsumen menawarkan produk dan layanan untuk perusahaan dan perusahaan membayar mereka. Model bisnis ini merupakan pembalikan lengkap dari model bisnis tradisional dimana perusahaan menawarkan barang dan jasa kepada konsumen.

2. (B2B)

Business to business (*B2B*) menggambarkan transaksi perdagangan antara perusahaan, seperti antara produsen dan grosir, atau antara pedagang besar dan pengecer.

Volume transaksi *B2B* jauh lebih tinggi dari *volume* transaksi *B2C*. Alasan utama untuk ini adalah bahwa dalam rantai pasokan khas akan ada banyak transaksi *B2B* subkomponen atau bahan baku, dan hanya satu transaksi *B2C*, khususnya penjualan produk jadi ke konsumen akhir. Sebagai contoh, sebuah produsen mobil membuat beberapa transaksi B2B seperti membeli ban, kaca untuk kaca jendela, dan selang karet untuk kendaraan. Transaksi terakhir, kendaraan selesai dijual ke konsumen.

2.4 Pengertian 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*.

2.5 Pengertian Web Portal

Pengertian dari ***web portal*** adalah sebuah *situs* yang berfungsi untuk meletakkan informasi di WWW. Sebuah ***web portal*** pastinya akan menampilkan informasi yang terkolaborasi dengan desain dan beragam tampilan. Oleh karena itu, tampilan sebuah ***web portal*** akan lebih konsisten di halaman-halamannya, dan juga memiliki struktur kontrol dan prosedur untuk berbagai aplikasi *web*. Lalu, mengapa ***web portal*** itu dapat dikatakan penting?

Hal ini karena sebuah perusahaan atau individu, biasanya memiliki berbagai macam informasi yang ingin ditampilkan dalam sebuah tempat yang terintegrasi.

Berikut ini merupakan keuntungan penggunaan ***web portal*** dibandingkan halaman *website* biasa yang terpisah-pisah :

1) Adanya integrasi aplikasi dan pengaksesan ke isi *portal* maupun aplikasi sesuai dengan kewenangan pengunjung.
2) Komunikasi dan kolaborasi yang lebih baik.
3) Data yang diakses akan menjadi satu kesatuan dan aksesnya *real time*.
4) Lebih mudah memodifikasi isi dan melakukan *maintenance portal*.

Sebuah portal memiliki ciri-ciri khusus sebagai berikut :

1) Memiliki tampilan *look* dan *feel* yang seragam.
2) Adanya *header* dan *footer*, dan tampilan *header* dan *footer* tersebut umumnya seragam di seluruh halaman yang ada di *portal*. Ada juga skema warna, ikon, logo, dan sebagainya yang memberikan kesan dan tampilan yang seragam dan sama.

3) Adanya blok-blok yang menampilkan informasi dalam bagian-bagian tertentu di halaman, atau dengan kata lain menggunakan *layout* yang baik.
4) Kotak-kotak blok tersebut diletakkan dalam tampilan yang saling berkaitan antara waktu dan eksistensinya.

2.6 HTML

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.

2.7 PHP Hypertext Preprocessor

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 :

Life Cycle yang sangat singkat , sehingga *PHP* selalu *up to date* mengikuti perkembangan teknologi internet.

a. *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*).

b. *PHP* mendukung *koneksi* ke banyak *database* baik yang gratis maupun komersil, seperti *MySQL, mSQL, Oracle*, *Microsoft SQL Server*, *Interbase*, dan banyak lagi.

c. *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*.

2.8 JavaScript

Javascript merupakan *cross-platform* yang dikembangkan oleh *Netscape* dan pertama kali digunakan dalam *browser Netscape*. *Javascript* dibuat agar mudah diintegrasikan kedalam *program* dan *aplikasi* lain, misalnya *browser*. Sebagian besar *browser* saat ini sudah mendukung *javascript*. Oleh karena itu, *script* dari *javascript* biasanya dimasukkan kedalam suatu *HTML* dan dieksekusi di*browser* lain.

2.9 Pemrograman Database

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).*

2.10 MySQL

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*.

2.11 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver 8 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*.

Dreamweaver is fully customizable, yaitu dapat menciptakan *objek* sendiri, mengatur dan memodifikasi *shortcut* untuk *keyboard*, bahkan menulis *Javascript* untuk memperluas kemampuan *Dreamweaver* dengan *behavior*, *property inspector*, dan *site reports* yang baru.

2.12 Perancangan Sistem

Perancangan *sistem* adalah tahap setelah *analisis sistem* dan siklus pengembangan *sistem*, pendefinisian kebutuhan-kebutuhan *fungsional* dan persiapan untuk merancang bangun *implementasi*, menggambarkan suatu *sistem* yang akan dibentuk. Perancangan *sistem* dapat menggunakan pemodelan secara terstruktur menggunakan grafik atau diagram.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap-tahap perancangan *sistem* ini adalah membuat usulan pemecahan masalah secara logika.

Alat bantu yang digunakan adalah :

a. Flow Map
   flow map merupakan gambaran hubungan antara *entity* yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagian alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.

b. Diagram Konteks

   Diagram Konteks adalah diagram arus *data* yang berfungsi untuk menggambarkan yang dirancang disuatu *objek*, *diagram konteks* ini menggambarkan secara global atau menyeluruh dari suatu s*istem* informasi keterkaitan aliran-aliran data antara *sistem* dengan bagian-bagian luar. Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data yang berhubungan dengan *sistem* informasi tersebut.

c. Kamus Data

Kamus data adalah merupakan faktor tentang *data* dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu informasi, *kamus data* yang dibuat berdasarkan arus *data* dari *DFD*.

d. Diagram E-R *(Entity Relational)*

Model entity didasarkan pada persepsi dunia nyata yang terdiri dari himpunan *objek* dasar yang disebut dengan *entity* dan *relasi* terdiri dari antar *entity*. *Entity* adalah *objek* yang dapat diidentifikasikan secara *unik*.

e. Struktur Data

Struktur data merupakan hasil *transformasi* dari *entitas-entitas* pada *diagram E-R*.

f. Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan *program* untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program *komputer*, sehingga saat menjalankan *program user* tidak mengalami kesulitan dalam memilih *menu-menu* yang diinginkan.