BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2. 1 Profile perusahaan

Pada bab 2 ini akan dijelaskan mengenai profile perusahaan, visi dan misi, logo dan struktur organisasi perusahaan

2. 1. 1 Sejarah CV.Nugraha Baru

CV.Nugraha Baru berdiri pada tahun 1990 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan umum makanan dan minuman, diantara produk minuman temulawak dan didistribusikan ke beberapa kota diluar Bandung khususnya di jawa barat.Juga memproduksi minyak nilam kemudian merambah pemotongan ayam pada tahun 2000 terus memproduksi kerupuk ikan sampai tahun 2004.produk CV.Nugraha Baru merupakan pangsa pasar cukup merata dikota Bandung pada tahun 2005 merambah memproduksi Brownis kukus dengan nama Vannisa.

2. 1. 2 Logo CV.Nugraha Baru

VANNISA merupakan singkatan dari kedua putri Drs.H.Ery Zaenal Arifin yang bernama Iva dan Khoerunnisa dalam warna salem adalah melambangkan kefeminiman.



Gambar 2.1 logo CV.NUGRAHA BARU

2. 1. 3 Badan hukum instansi

Nama Perusahaan :CV.Nugraha Baru

Akta Notaris : Ny.Tiktik,SH

Akta No 1 Tahun 2009

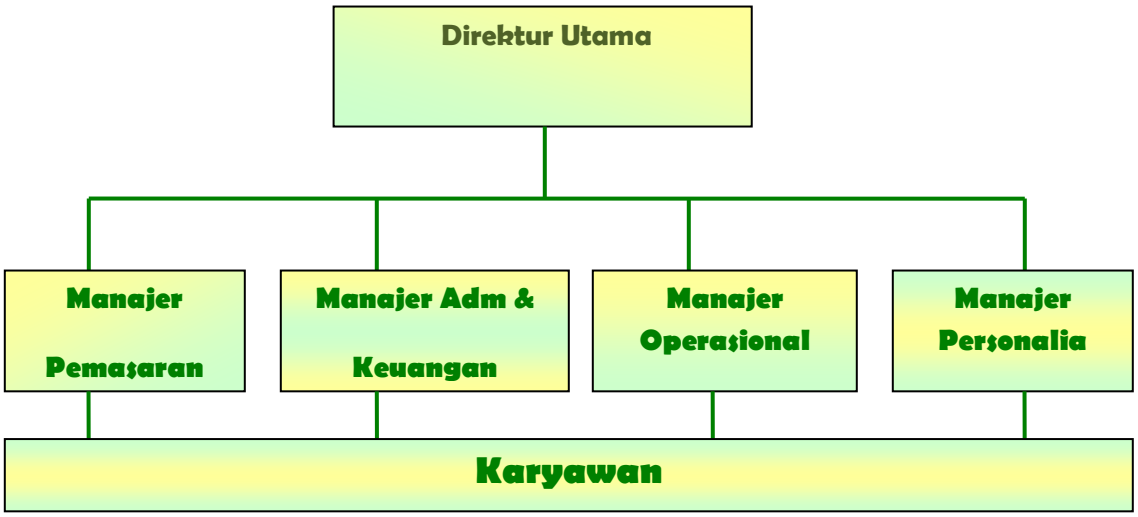
Tanda Daftar Perusahaan (TDP) : 10.24.3.52.04292

Surat Ijin Usaha Perdagangan (SIUP) :00922/10-12/PK/VI/2006

NPWP :02.735.935.5-444.000

Keterangan Terdaftar Dirjen Pajak :S-00010652/PPH21/WPJ.09/KP.1403/2010

2. 1. 4 Struktur organisasi



Gambar 3.1 struktur organisasi perusahaan

CV.NugrahaBaru dalm menjalankan organisasi perusahaan membuat struktur organisasi terbagi 4 devisi yaitu:

1. **Manajer Pemasaran**

a. Manajer pemasaran bertanggung-jawab terhadap manajemen bagian pemasaran

b. Manajer pemasaran bertanggung-jawab terhadap perolehan hasil penjualan dan penggunaan dana promosi

c. Manajer pemasaran sebagai koordinator manajer produk dan manajer penjualan
d. Manajer pemasaran membina bagian pemasaran dan membimbing seluruh karyawan dibagian pemasaran
e. Manajer pemasaran membuat laporan pemasaran kepada direksi

2. Manajer Administrasi & Keuangan

a. Menyiapkan dan melaksanakan kegiatan pengolahan keuangan
b. Menyiapkan dan melaksanakan kegiatan pengolahan perlengkapan
c. Menyiapkan dan melaksanakan kegiatan administrasi kepegawaian, ketatausahaan dan umum
d. Merencanakan dan menganalisa pembelanjaan perusahaan
e. Mengatur struktur aktiva (struktur kekayaan perusahaan)
f. Mengatur struktur modal

3. Manajer Operasional

a. Menghasilkan barang dan jasa
b. Mengambil keputusan yang berkaitan dengan fungsi operasi dan sistem transformasi
c. Mengkaji pengambilan keputusan dari suatu fungsi operasi.

4. Manajer Personalia

a. Memotivasi karyawan
b. Memberikan kompensasi yang adil dan merata
c. Menetapkan analisa jabatan

2. 2 Visi dan Misi Perusahaan

2. 2. 1 Visi Perusahaan

Menjadikan Brownies Vannisa sebagai oleh-oleh khas Bandung yang dapat diterima oleh masayarakat di seluruh Indonesia pada umumnya.

2. 2. 2 Misi perusahaan

a. Memajukan perekonomian masyarakat setempat.
b. Menyediakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat lokal.

Tujuan perusahaan kami adalah memproduksi brownies kukus dengan kualitas yang terbaik sebagai pelengkap kuliner yang bisa dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat dan juga ikut berpartisipasi dalam menyediakan lapangan pekerjaan.

2. 3 Landasan teori

2. 3. 1 Internet

Menurut Connolly & Begg, "Internet adalah sekumpulan jaringan komputer terpisah diseluruh dunia ini yang terkoneksi satu sama lain,dimana semuanya menggunakan aturan komunikasi khusus yang dikenal sebagai *Tranmission Control Protokol/ Internet Protokol* (TCP/IP)." Protokol inilah yang memungkinkan tranmisi data dilakukan antara hampir semua komputer dan system tranmisi yang meliputi kabel,jalur telepon (line telephone),atau satelit.

2. 3. 2 Webserver

Web server menurut Minoli, berpendapat bahwa sebuah web server adalah suatu program untuk menawarkan pelayanan yang bisa diperoleh seluruh jaringan.*Web server* merupakan uatu tipe server khusus yang dapat berkomunikasi langsung dengan client dan menggunakan HTTP,web server meresponnya,biasanya dengan mengembalikan sebuah dokumen atau gambar.

2. 3. 3 Web Browser

Menurut Ellsworth, web browser adalah software yang dijalankan pada komputer pemakai yang meminta informasi dari web server dengan menampilkannya sesuai dengan nama file itu sendiri.

2. 3. 4 Website

Website merupakn webpage beserta hoepage,merupakan sistem yang luas dari server yang menawarkan informasi ntuk semua orang melalui jaringan.informasi tersebutberupa teks,gambar ,susra dan tipe data link yang merupakan navigasi ke halaman lainnya (hyperlink).Homepage merupakan halaman yang pertama kali dibuka, sedang webpage adalah halaman yang ada pada website (Harley,1996,p14)

2. 3. 5 HTML

HTML merupakan singkatan dari hypertext markup language, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah homepage.Penulisan homepage dapat dilakukan menggunakan alat bantu Notepad yang terdapat pada windows atau simple text machintosh.Selain 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 intruksi pada web browser untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.

2. 3. 6 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) atau yang biasa disingkat dengan CSS merupakan suatu dokumen yang digunakan untuk melakukan pengaturan halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML.Penggunaan CSS tidak memerlukan perangkat lunak tertentu karena CSS merupakan script yang telah embedded dengan HTML.CSS digunakan oleh web designer untuk menentukan warna,jenis huruf,tata letak,dan berbagai aspek tampilan dokumen.CSS digunakan teruama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa markup lainnya)dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS).Pemisah ini ditujukan agar dapat memisahkan aksesbilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dalam kontrol terhadap tampilan,dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada trukur isi.

CSS atau yang disebut *Cascading Style sheets* adalah sekumpulan aturan-aturan format mengenai tampilan dari konten sebuah halaman web. Dilihat dari pemasangannya, CSS terbagi ke dalam dua macam kategori; pertama adalah yang disebut dengan *External style sheet* dimana css ini akan mengatur tampilan halaman web dari luar file konten tersebut (html). Sedangkan yang kedua adalah*internal style sheet* dimana css jenis ini dituliskan bersama dengan file konten yang diaturnya dan biasanya diletakan pada bagian

tag <head> pada dokumen html tersebut.CSS sangat memudahkan designer web Karena dengan css pengguna dapat menggunakan *style(*baca:format tampilan) halaman web terus menerus pada bagian mana saja (masih pada blok script yang sama) tanpa harus mengulang-ngulang menulis format style nya. Hal ini bisa dianalogikan dengan '*function*' pada berbagai bahasa pemrograman, kesimpulannya adalah CSS akan memudahkan pekerjaan kita dalam hal format tampilan web dan mengurangi besarnya ukuran skript yang akan kita buat.

2. 3. 7 PHP

PHP adalahbahasa pemorgraman yang memungkinkan para web developer untuk membuat aplikasi web yang dinamis dengan cepat. PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor". PHP ditulis dan diperkenalkan pertama kali sekitar tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf melalui situsnya untuk mengetahui siapa saja yang telah mengakses ringkasan online-nya.PHP merupakan salah satu bahasa script yang terbilang baru dan tersedia secara bebas dan masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut. PHP dapat diintegrasikan (embedded) ke dalam web server, atau dapat berperan sebagai program CGI yang terpisah. Karakteristik yang paling unggul dan paling kuat dalam PHP adalah lapisan integrasi database (database integration layer). Database yang didukung PHP adalah: Oracle, Adabas-D, Sybase, FilePro, mSQL, Velocis, MySQL, Informix, Solid, dBase, ODBC, Unix dbm, dan PostgreSQL.

PHP Merupakan Bahasa Pemrograman yang berbasis Web Server, PHP berbeda dengan bahasa pemrograman Java yang berbasis Clinet Service.PHP digunakan untuk membuat aplikasi web yang disusun oleh kode-kode (Sintak) yang diatur berdasarkan algoritma program yang dibuat.Penggunaan PHP semakin luas untuk aplikasi-aplikasi web dalam berbagai keperluan bisnis, bahkan PHP telah banyak banyak digunakan oleh para webmaster karena kemudahannya dan kefektifannya.

PHP sendiri merupakan kependekan dari Personal Home Page atau Situs Personal yang dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Awalnya PHP bernama FI (Form Interpreted) yaitu sekumpulan script untuk mengolah data "Form" dari web.Pengkodean yang dibuat oleh Rasmus kemudian dijadikan "Open Source" sehingga banyak para programmer tertarik untuk mengembangkan dan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang kemudian interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C dan disertakan modul-modul ekstensi untuk meningkatkan kemampuan PHP/FI.

Pada perkembangannya sekitar tahun 1997, Zend menulis ulang interpreter PHP sehingga menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang "PHP: Hypertext Preprocessing". Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi. Dalam rentang waktu 5 tahun yakni pada pertengahan 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini dilengkapi dengan memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2. 3. 8 E-mail

E-mail adalah surat melalui media elektronik.Sebenarnya email merupakan singkatan dari *"Electronic mail"*. Melalui email kita dapat mengirim surat elektronik baik berupa teks maupun gabungan dengan gambar, yang dikirimkan dari satu alamat email ke alamat lain di jaringan internet. Seperti layaknya surat biasa pada umumnya email berfungsi untuk

mengirimkan surat atau pesan kepada oranglain. Perbedaan antara surat biasa dengan email adalah email sudah tidak lagi memerlukan kertas sebagai media penulisan pesan, media yang digunakan adalah berupa data digital yang dikirimkan melalui internet.

2. 3. 9 Pemrograman database

Definisi dari *database* adalah sekumpulan dari beberapa data dalam jumlahbanyak, 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 di dalam table (disebut dengan *field*) merupakan keterangan dari masing-masing *record.*

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

2. 3. 10 UML (Unified Modelling Language)

Sejarah UML sendiri cukup panjang.Hingga era tahun 19990, seperti telah diketahui, puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia.Masa itu terkenal dengan masa perang metodologi (*method war*) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-masing Metodologi membawa notasi sendiri-sendiri, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila bekerja sama dengan group atau perusahaan lain yang menggunakan metodologi yang berlainan.

Metodologi yang paling banyak digunakan dalam OOAD adalah OMT (Object Modeling Technique) dari Rumbaugh, OOAD (Object Oriented

Analysis/Design) dari Shlaer-Mellor, Metode Booch,*Responsibility/Driven Design/-Class/Responsibility Coad /Yourdon dan Jacobson OOSE (Object Oriented Software Engineering)*.Sejarah UML.

2. 3. 10. 1 Definisi UML (Unified Modelling Language)

UML adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan,menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.UML berorientasi objek ,menerapkan banyak level abtraksi , tidak bergantung pada proses pengembangan, tidak bergantung bahasa dan teknologi, pemaduan beberapa notasi di beragam metodologi, usaha bersama dari banyak pihak, didukung oleh kakas-kakas yang di integrasikan lewat XML standar UML dikelola oleh OMG*(Object Management Grou).*

UML adalah bahasa pemodelan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan,membangun dan mendokumentasikan artifak-artifak dari sistem.

1. Di dalam system intensive process, metode diterapkan sebagai process untuk menurunkan atau mengevolusikan sistem.
2. Sebagai bahasa UML digunakan untuk komunikasi yaitu alat untuk menangkap pengetahuan mengenai satu subjek dan mengekspresikan pengetahuan (sintaks) yang memperdulikan subjek untuk maksud komunikasi subjek adalah sistem yang di bahas.
3. Sebagai bahasa pemodelan, UML focus pada pemahaman subyek melalui formulasi model dari subyek. Model memuat pengetahuan pada subyek, dan aplikasi dari pengetahuan ini berkaitan dengan intelenjensia.
4. Berkaitan dengan unifikasi UML memadukan praktek rekayasa terbaik sistem informasi dan industri,meliputi beragam tipe sistem (perangkat lunak dan non perangkat lunak),domain (bisnis,perangkat lunak) dan proses siklus hidup.

5. Begitu diterapkan untuk menspesifikasikan sistem, UML dapat diunakan untuk mengkomunikasikan “apa” yang diperlukan dari sistem dan “bagaimana” sistem dapat direalisasikan.
6. Begitu diterapkan untuk menvisualisasikan sistem, UML dapat digunakan untuk menjelaskan sistem secara visual sebelum direalisasikan.
7. Begitu diterapkan untuk membangun sistem, UML dapat digunakan untuk memandu realisasi sistem serupa dengan “*blueprint*”
8. Begitu diterapkan untuk mendokumentasikan sistem, UML dapat digunakan untuk menangkap pengetahuan mengenai sistem pada seluruh siklus hidup.

2. 3. 10. 2 Tujuan UML

Tujuan utama perancangan UML adalah :

1. Menyediakan bahasa pemodelan visual yang ekspresif dan siap pakai untuk mengembangkan dan pertukaran model-model yang berarti.
2. Menyediakan mekanismeperluasan dan spesifikasi untuk memperluas konsep-konsep inti.
3. Mendukung spesifikasi independen bahasa pemograman dan pengembangan tertentu.
4. Meyediakan basis formal untuk pemahaman bahsa pemodelan
5. Mendorong pertumbuhan pasar kakas berorientasi objek
6. Mendukung konsep-konsep pengembangan level lebih tinggi seperti komponen, kolaborasi, *framework* dan *pattern*

2. 3. 11 Diagram dan Teknik Pemodelan UML

Diagram mengemukakan banyak hal,penggunaan notasi yang terdefinisi baik dan ekspresif adalah penting pada proses pengembangan perangkat lunak, yaitu :

1. Notasi standar yang memungkinkan pengembang mendeskripsikan skenario atau rumusan arsitektur dan kemudian mengkomunikasikan secara tidak ambigu
2. Notasi yang bagus membebaskan otak untuk berkonsentrasi pada masalah-masalah yang lebih lanjut.
3. Notasi yang baik memungkinkan mengeleminasi keperluan pemeriksaan konsisten dan kebenaran keputusan dengan menggunakan *tool* terotomatisasi.

2. 3. 12 Diagram struktur

Diagram ini untuk memvisualisasikan ,memspesifikasikan,membangun dan mendokumentasikan aspek statik dari sistem.

1. Diagram Kelas (*Class diagram*)
2. Diagram Objek (*Objek diagram*)
3. Diagram Komponen (*Component diagram*)
4. Diagram Pengembangan (*Deployment diagram*)

2. 3. 13 Diagram perilaku

Diagram ini untuk memvisualisasikan,menspesifikasi, membangun dan mendokumentasikan aspek dinamis dari sistem.

1. Diagram use-case (Use case diagram)
2. Diagram sekuen (Sequen diagram)
3. Diagram kolaborasi (Collaboration diagram)
4. Diagram statechart (Statechart diagram)
5. Diagram aktivitas (Activity Diagram)

1. Diagram kelas (Class diagram)

Diagram ini menunjukkan sekumpulan kelas, *interface*, kolaborasi dan keterhubungannya. Diagram kelas ditujukan untuk pandangan statik terhadap sistem.

2. **Diagram objek (Object diagram)**

   Diagram ini menunjukkan sekumpulan objek dan keterhubungannya.Diagram ini menunjukkan potongan statik dari instan-nstan yang ada di diagram kelas.Diagram ini untuk memperlihatkan satu prototipe atau kasus tertentu yang mungkin terjadi.Diagram objek menyediakan notasi grafis formal guna memodelkan objek,kelas dan saling berhubungan. Diagram objek berguna untuk *abstract modeling* dan perancangan program-program sesungguhnya.Pada pendekatan ini, bentukan dasar dari sistem perangkat lunak adalah abjek atau kelas.Kelas adalah deskripsi dari objek-objek yang umum.Setiap objek mempunyai indentitas,state dan perilaku.

3. **Diagram use-cade (use case diagram)**

   Diagram ini menunjukkan sekumpulan kasus fungsional dan aktor (jenis kelas khusus) dan keterhubungannya.

4. **Diagram Sekuen (Sequence diagram)**

   Diagram ini menunjukkan interaksi yang terjadi antar objek.Diagram ini menggunakan pandangan dinamis terhadap sistem.Diagram ini menekankan pada basis keberurutan waktu dari pesan-pesan yang terjadi.

5. **Diagram kolaborasi (Collaboration diagram)**

   Diagram ini juga merupakan diagram interaksi. Diagram ini menekankan pada organisasi struktur dari objek-objek yang mengirim dan menerima pesan.

6. **Diagram statecahart (Statecahart diagram)**

   Diagram ini berisi state,transisi,kejadian dan aktivitas. Statechart merupakan pandangan dinamis dari sistem.Diagram ini penting dalam memodelkan perilaku antar muka,kelas,kolaborasi, dan menekannkan pada urutan kejadian. Penting untuk sistem reaktif yang dipicu kejadian di dunia nyata.

7. **Diagram aktivitas (Activity diagram)**

   Diagram ini untuk menunjukkan aliran aktivitas di sistem. Diagram aktivitas adalah pandangan dinamis terhadap sistem. Diagram aktivitas penting

untukmemodelkan fungsi sistem dan menekankan pada aliran kendali diantara onjek-objek.

8. **Diagram komponen (Component diagram)**

   Diagram ini menunjukkan organisasi dan kebergantungan diantara sekumpulan komponen.Diagram ini merupakan pandangan static terhadap implementasi sistem.

9. **Diagram pengembangan (Deployment diagram)**

   Diagram ini menunjukkan konfigurasi pemroresan saat jalan komponen-komponen yang terdapat didalamnya. Diagram ini merupakan pandangan static dari arsitektur . Pilihan model dan diagram yang digunakan dipengaruhi oleh bagaimana persoalan yang ditangani dan bagaimana solusi dibentuk. Abtraksi, fokus pada relevan sambil mengabaikan rincian-rincian yang tidak relevan merupakan kuncinya.Karena itu, setiap sistem komplek perlu didekati melalui sekumpulan pandangan model yang hampir *independent.*Tidak ada satu pandangan tunggal yang memadai untuk komplek.

2. 4 Structure Query Language (SQL)

SQL adalah bahasa standar yang digunakan oleh Database Management System untuk memapulasi dan memperoleh data dari sebuah *database* relational.Dengan SQL kita dapat melakukan hal-hal berikut terhadap basis data :

a. Pengubahan struktur sebuah *database*
b. Pengubahan pengaturan keaman sistem
c. Memberikan hak akses kepada pengguna
d. Memperoleh informasi dari *database*
e. Mengupdate database

Perintah-perintah SQL dikelompokkan menjadi lima macam yaitu :

1. **Data Definition Language (DDL)**

   Adalah perintah SQL yang digunakan untuk mendefinisikan kerangka basis data perintah-perintahnya adalah :

a. Create : untuk membuat atau menciptakan objek basis data
b. Alter : untuk memodifikasi atau mengubah objek basis data
c. Drop : untuk menghapus objek basis data
d. Objek database yang dimaksud adalah basisdata,table,index.

2. Data Manipulation Language (DML)

Adalah perintah yang digunakan untuk mengoperasikan atau memanipulasi isi basis data,SQL menyediakan 4 perintah DML yaitu :

a. Select :digunakan untuk mengambil basis data dari basis data
b. Delete :digunakan untuk menghapus data pada basis data
c. Insert :digunakan untuk menambah data kedalam table
d. Update :digunakan untuk memodifikasi data pada basis data

3. Security

Adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menjamin keamanan data.Perintahnya antara lain :

a. Grant : digunakan untuk memberikan akses kepada user tertentu ke basis data
b. Revoke : digunakan untuk mencabut hak akses dari user.

4. Integrity

Adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menjaga kesatuan data.
Contoh recover table : digunakan untuk memperbaiki tabel pada basis data

5. Auxilary

Adalah perintah-perintah pelengkap tambahan seperti : unload dan rename

2. 4. 1 AdobeDreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan software dari Adobe yang digunakan sebagai HTML editor professional untuk mendesain web secara visual, dan dapat juga digunakan untuk mengelola situs atau halaman web.

Selain itu Dreamweaver memberikan keleluasaan kapada pengguna untuk menggunakan sebagai media penulisan bahasa pemrograman web.

Dalam perkembangannya saat ini Dreamweaver banyak digunakan para desainer web maupun programmer web.Dengan kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela design, membuat program ini memberikan kemudahan untuk mendisain web untuk para desainer web pemula sekalipun.Sedangkan kemampuan Dreamweaver untuk berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, javascript, dan yang lainnya juga memberikan fasilitas maksimal para desainer web yang menyertakan bahasa pemrograman web didalamnya.

2. 4. 2 Adobe flash

Adobe flash merupakan salah satu software animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam membuat animasi, menjadikan software ini banyak dipakai oleh animator flash.Keberadaannya sangat membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan presentasi.

2. 4. 3 Adobe photoshop

Adobe photoshop adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat, mengolah, serta memanipulasi tampilan sebuah gambar atau foto.Selain itu, dapat juga digunakan untuk mengoreksi warna dan memberikan efek-efek tampilan yang sangat menakjubkan hasilnya.Keandalan adobe photoshop dalam berbagai pekerjaan memang tidak diragukan lagi, terbukti beberapa bidang sangat memerlukan software ini unttuk keperluan fotografi, percetakan, animasi, periklanan, maupun untuk membuat website.

Dengan kemampuannya dalam mengolah grafis gambar dan foto, pengguna dapat memanfaatkan untuk membuat desain grafis sebuah halaman web.Selain itu, kemampuan adobe photoshop dalam mengoptimalkan file gambar, sangat mendukung kebutuhan sebuah halaman web dalam penggunaan

gambar.Sebagai contoh, pengguna dapat membuat desain header, footer, menu, tombol, serta animasi pendukungsebuah halaman web dengan menggunakan peranti-peranti dalam adobe photoshop.

2. 4. 4 Wamp Server 2.0

Wampserver berasal dari kata-kata windows-apache-mysql-php adalah sebuah program penginstal ciptaan Romain Bourdon.program ini mengemas mysql, php, dan apache sehingga memudahkan para pengembang system yang hendak menggunakan ketiga perangkat lunak tersebut untuk membuat aplikasi web berbasis database.

Wampserver tergolong sebagai free software, suatu jenis software yang bisa dipakai dan didistribusikan secara bebas kepada siapa saja.Selain ketiga software yang telah disebut sebelumnya wamp server bertindak sebagai manajer bagi program-program yang terkemas dalam WAMP 5. Selain itu juga wamp server memiliki tool bernama php my admin yang berbasis aplikasi web. Aplikasi memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan data base server MYSQL dalam mengakses data dalam data base.