BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

Pada tahun 2000, SDM bidang IT di Indonesia tertinggal dibandingkan negara-negara lain. Bahkan untuk mencari training IT saat itu sulit sekali. Pada saat itu juga tak ada training centre yang bisa dijalankan dengan satu orang dan sertifikasi Internasional masih jarang. Oleh karena itulah pada Tanggal 5 Juni 2000 kemudian didirikan BeLogix.

BeLogix Indonesia, PT. adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT (Information Technology) secara umum, dan berfokus pada pengembangan keahlian serta pengetahuan dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkecimpung dalam dunia IT secara khusus.

2.1.2 Logo Instansi



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

- BeLogix berarti yang mendasari dunia IT adalah berpikir logis.
- Akhiran“-IX”disengaja untuk membawa ‘hawa’ enterprise, seperti“Unix”
- Tanda“:”memberikan penekanan tertentu.
- Warna Orange berarti semangat dan berkembang pesat.

2.1.3 Badan Hukum Instansi

Belogix merupakan perusahaan berbentuk perseroan terbatas atau yang kita kenal dengan PT. Karena perusahaan terdiri dari suatu persekutuan pendiri yang menjalankan usaha serta memiliki modal yang terdiri dari saham-saham, yang pemiliknya memiliki bagian perusahaan sebanyak saham yang dimilikinya. Hal ini sangat cocok, karena telah terjadi resign pendiri, sehingga bentuk perusahaan ini menjadi ideal, karena perubahan kepemilikan perusahaan dapat dilakukan tanpa perlu membubarkan perusahaan.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

1. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan

2. Job Description

a. Direktur

Penanggung jawab perusahaan, Decision Maker, mengatur laju bisnis perusahaan.

b. Training Manager

Mengatur materi training, mengatur pelaksanaan training, menjalin kerjasama dgn partner lokal / partner luar.

c. HRD Manager

   Mengatur hubungan antar staff , mengukur kinerja staff , mengatur urusan rekruitmen staff , mengatur hal-hal lainnya yang menyangkut sumberdaya manusia perusahaan.

d. Trainer

   Menyampaikan materi training, membuat modul-modul training baru, melakukan research & development untuk mendukung materi ajar.

e. Marketing

   Memasarkan materi training serta layanan-layanan terkait lainnya, mencari peluang pemasaran yang baru, membuat beragam usulan termasuk usulan promosi terkait untuk meningkatkan pemasaran.

f. Staff

   Mendukung pekerjaan operasional saat pelaksanaan training, seperti misalnya administrasi dan registrasi peserta, pembuatan sertifikat, dlsb.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Data

Data adalah kumpulan dari fakta dan kejadian yang dapat berupa symbol, angka, huruf, dan lain-lain yang berguna bagi suatu pengolahan data atau sebagai masukan suatu proses.

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dana dapat menambah pengetahuan bagi yang menerimanya. Dalam hal ini data dapat dianggap sebagai Obyek dan informasi adalah suatu subyek bagi pengerimanya.

Data adalah sumber untuk informasi. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata, tetapi data belum

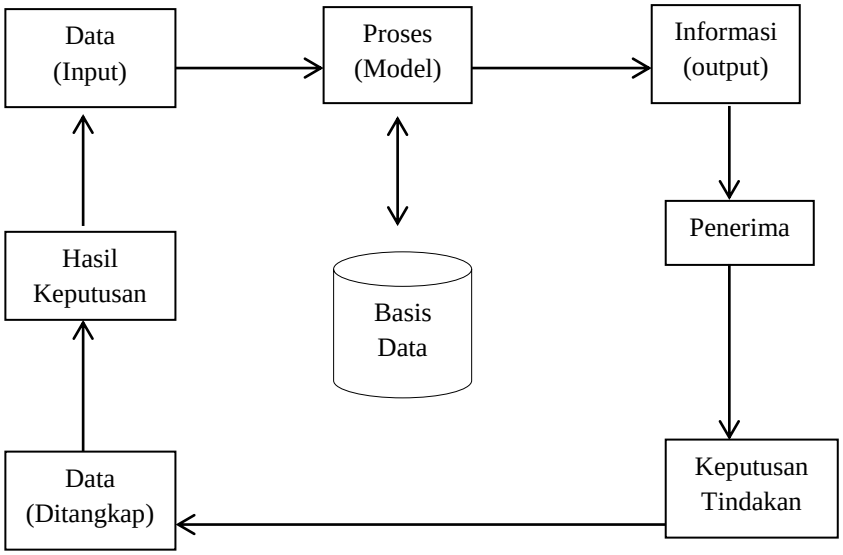
banyak memberikan arti bagi pemakainya karena data masih merupakan bentuk yang mentah, sehingga perlu diolah lebih lanjut untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian informasi adalah hasil dari pengolahaan data.

2.2.3 Nilai Informasi

Nilai Informasi (Value Of Information) ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya. Suatu informasi dikatakan bernilai jika manfaatknya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya.

2.2.4 Siklus Informasi

Data agar menjaid lebih berarti dan berguna dalam bentuk informasi, maka perlu diolah melalui model tertentu. Data yang diolah tersebut kemudian diterima oleh penerimanya, lalu penerima membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, dan diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya sehingga membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut juga siklus informasi (Information Cycle) atau siklus pengolahan data (Processing Cycle).



Gambar 2.3 Siklus Informasi

2.2.5 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi dalam sebuah sistem meliputi pemasukan data (input) kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, dan hasil informasi akan ditangkap kembali sebagai suatu input dan seterusnya sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari sistem informasi sebagai sistem khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut. Sistem informasi adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi

2.2.6 Komponen Sisitem Informasi

Komponen-komponen sistem informasi adalah sebagai berikut :

a. Hardware yaitu perangkat keras dalam komputer yang dapat kita lihat, rasakan dan sentuh.
b. Software yaitu suatu perangkat lunak didalam komputer yang berfungsi untuk mengoperasikan suatu aplikasi didalam sistem komputer.
c. Data yaitu sekumpulan karakter yang diterima sebagai masukan (input) untuk sistem informasi dan disimpan serta diolah.
d. Prosedur yaitu suatu urutan pekerjaan yang biasanya melibatkan beberapa orang dalam suatu bagian atau lebih, dan disusun untuk menjamin adanya perlakuan yang seragam terhadap transaksi-transaksi perusahaan yang terjadi.
e. User yaitu orang yang terlibat dalam sistem informasi seperti operator dan sebagainya.

2.2.7 Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki beberapa manfaat di antaranya:

1. Menghemat tenaga kerja
2. Peningkatan efisiensi
3. Mempercepat proses

4. Perbaikan dokumentasi
5. Pencapaian standar
6. Perbaikan keputusan

2.2.8 Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat atau direkam. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui secara pasti data atau informasi apa yang dibutuhkan dan bagaimana variabel yang menyatakan informasi yang dibutuhkan tersebut diukur.

2.2.9 Sistem Informasi Kuesioner

2.3 Internet

2.3.1 Pengertian Internet

Internet adalah jaringan komputer yang luas yang mendunia, yaitu menghubungkan komputer dari suatu Negara ke Negara lain diseluruh dunia, dimana didalamnya terdapat berbagai macam sumber daya informasi.

2.3.2 Layanan Aplikasi Internet

Aplikasi internet adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung kinerja yang menggunakan internet sebagai medianya. Aplikasi-aplikasi internet ini digunakan oleh berbagai macam latar belakang bidang yang berbeda seperti bidang akademis, militer, medis, media masa, dan berbagai macam sektor industri lainnya. Beberapa aplikasi internet yang umum digunakan diantaranya :

1. Electronic Mail (e-mail)

Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi internet yang paling banyak digunakan. Dengan email pengiriman pesan bisa lebih efisien dibandingkan dengan pengiriman pesan secara konvensional. Pengguna cukup memiliki alamat e-mail masing-masing untuk menggunakan layanan e-mail seperti mengirim surat, menerima pesan surat, dokumen elektronik dan sebagainya.

2. File Transfer Protocol (FTP)

File Transfer Protocol adalah aplikasi internet yang digunakan untuk mengirim atau mengambil file ke atau dari sebuah komputer lain. Transfer data di internet dengan menggunakan FTP dapat berjalan lebih cepat, FTP digunakan untuk mencari dan mengambil (download) arsip (file) dari suatu server tertentu yang memiliki alamat FTP. Data dapat diambil secara bebas sesuai peraturan yang diberikan server sebagai penyedia layanan FTP. File yang tersedia pada server penyedia FTP biasanya berupa jurnal, hasil penelitian, artikel-artikel, dan lain-lain.

3. World Wide Web (WWW)

Sebelumnya informasi yang dicari pada internet menghasilkan output yang berupa teks, informasi dicari berdasarkan menu-menu pada sistem dengan menggunakan Information Service berbasis archie, goper dan WAIS (Wide Area Information System). Namun saat ini terdapat World Wide Web (WWW) yang memungkinkan menampilkan informasi di internet secara grafis dan teks. Hal ini dimungkinkan karena adanya Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) yang digunakan mengakses suatu informasi yang disimpan pada suatu Website. Untuk dapat menggunakan ini diperlukan juga Aplikasi Internet yang dinamakan dengan Web Browser.

4. Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)

Hyper Text Protocol digunakan oleh Word Wide Web (WWW) sebagai protokol untuk mengakses internet. Dengan protokol ini Web Client (Web Browser) seperti Chrome, Internet Explorer, dan Safari dapat melakukan pertukaran data hypermedia, seperti teks, gambar, suara, bahkan video dengan Web Server. HTTP dibuat pertama kali oleh Tim Bernes-Lee pada tahun 1990 , dengan versi HTTP/0.9 sedangkan versi terbaru HTTP adalah versi HTTP/1.1 .

5. Universal Resource Locator (URL)

Untuk dapat menggunakan World Wide Web diperlukan suatu alamat untuk memanggil Web Site yang dimaksud. URL merupakan penamaan lokasi standar dari suatu file, direktori, komputer, lokasi komputernya, dan metoda yang digunakan. Kegunaan dari suatu URL tidak hanya untuk menunjuk suatu file tapi dapat juga digunakan untuk menunjuk suatu *query*, dokumen dalam suatu database atau hasil dari perintah finger atau perintah archie atau yang lainnya. Dengan URL ini didefiniskan lokasi dan metode pengaksesan file tersebut.

2.4 Basis Data

2.4.1 Pengertian Basis Data

Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa adanya suatu kerangkapan data, sehingga mudah untuk digunakan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga apabila ada penambahan, pengambilan dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

2.4.2 Konsep Basis Data

Konsep basis data dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip yang ditempatkan secara berurutan untuk memudahkan dalam pengambilan kembali data tersebut. Basis data menunjukan suatu kumpulan data yang dipakai dalam sistem infomasi disebut sistem basis data (database system).

2.4.3 Database Management System (DBMS)

Database adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file lainnya sehingga membentuk suatu bangunan data. Data-data ini harus mengandung semua informasi untuk mendukung semua kebutuhan sistem. Proses dasar yang dimiliki oleh database ada 4, yaitu :

1. Pembuatan data-data baru (create database)
2. Penambahan data (insert)
3. Mengubah data (edit)
4. Menghapus data (delete)

Sistem manajemen database yaitu kumpulan file yang saling berkaitan bersama-sama dengan program untuk pengelolaanya. Database adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolaanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang berfungsi untuk membaca data, mengisi data, menghapus data serta melaporakan data dalam database. Salah satu tujuan DBMS adalah untuk menyediakan fasilitas atau antarmuka (interface) dalam melihat atau menyajikan data kepada pemakai.

2.5 Perangkat analisis dan perancangan sistem

Dalam tahap perancangan suatu sistem diperlukan adanya teknik-teknik penyusunan sistem untuk menganalisa dan mendokumentasikan data yang mengalir didalam sistem tersebut sehingga dalam pelaksanaan perancangan sistem tidak terjadi kekeliruan.

2.6 Bagan Alir Dokumen

Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antar area pertanggungjawaban didalam sebuah organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asal sampai tujuan akhirnya. Secara rincim, bagan alir ini menunjukan dari dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut dan lain-lain.

2.7 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antar sistem dengan bagian luar. Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan data yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut.

2.8 Data Flow Diagram

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (structured analysis and design). Dengan menggunakan DFD arus data didalam sistem akan tergambarkan dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama, yaitu menggambarkan apa yang dibutuhkan pelanggan, membangun dasar bagi pembuatan design perangkat lunak dibangun. Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

2.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah cara penyajian data dan hubungan antara data dalam basis data yang dibangun berdasarkan kenyataan bahwa dunia nyata terdiri atas sejumalah objek yang saling berhubungan. Fakta-

fakta tersebut divisualisasikan dengan menggunakan sejumlah perangkat konseptual atau symbol yang disebut dengan Diagram Entity Relationship (Diagram ER). Sesuai dengan namanya, dalam Diagram ER ini yang menjadi komponen utamanya adalah *Entity* dan *Relation.* Tetapi sesungguhnya dalam diagram ER, perangkat konseptual yang dipakai untuk menggambar tidak hanya dua tetapi ada empat buah. Perangkat konseptual atau symbol yang dipakai adalah kotak persegi panjang, elips, belah ketupat, dan garis lurus. Kotak persegi panjang untuk menggambarkan suatu himpunan entitas, belah ketupat untuk menggambarkan himpunan relasi atau bentuk hubungan dan garis lurus menyatakan adanya hubungan antar entitas. Elemen-elemen Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut :

1. Entitas

Entity adalah sesuatu apa saja yang ada ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokan dalam empat jenis nama, yaitu : orang, benda, lokasi kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

2. Relationship (Relasi)

Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya relationship diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.

3. Atribut

Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap relationship. Maksudnya adalah sesuatu yang menjelaskan apa yang sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan bahwa atribut adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.

4. Kardinalitas

Kardinalitas relasi menunjukan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan dengan entitas lainnya. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan yang terjadi dari entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lainnya dan begitu juga sebaliknya. Ada beberapa macam tingkatan hubungan yakni 1-1 (*one to one),* 1-M (*one to many)* atau M-1 (*Many to one)* dan M-M (*many to many).*

Derajat hubungan 1-1 artinya setiap entitas pada himpunan entitas I yang berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas II, berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas II. Sebalikanya setiap entitas pada himpunan entitas II yang berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas I, berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas I.

Derajat hubungan 1-M artinya setiap entitas pada himpunan entitas I yang berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas II, berhubungan dengan paling banyak M (banyak) entitas pada himpunan entitas II.

Derajat hubungan M-1 artinya untuk setiap kejadian pada entitas himpunan entitas I hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan kejadian pada entitas yan g kedua.

Derajat hubungan M-M artinya artinya setiap entitas pada himpunan entitas I yang berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas II, berhubungan dengan paling banyak M pada entitas pada himpunan entitas II

Key (kunci) atau set atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik kedalam dalam suatu entitas. Key memiliki beberapa jenis sesuai dengan kegunaan masing-masing, yaitu primary key (kunci utama), foreign key (kunci tamu).

2.10 Software Pendukung

2.10.1 PHP

PHP yang memiliki kepanjangan rekursif"hypertext preprocessor" bukan bahasa pemograman. PHP pertama kali diperkenalkan Rasmus Lerdof pada tahun 1995 untuk keperluan dinamisasi web site pribadinya. Saat ini PHP berkembang seiring dengan sambutan komunitas open source di internet. PHP juga memenuhi kebutuhan akan bahasa Scripting Server Side yang sederhana, kuat dan memiliki konektifitas dengan beragam server.

PHP adalah bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam server dan diproses oleh server, hasilnya dikirim ke client tempat pemakai menggunakan browser. PHP dirancang untuk membentuk web dinamis, artinya dapat

membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan pengirim. PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan web server Apache. PHP merupakan salah satu tool manajemen database MySQL berbasiskan cukup terkenal. PHP ditujukan untuk menangani administrasi MySQL berbasis web. Artinya, interaksi pemeliharaan dilakukan oleh client dengan menggunakan antar muka browser, sedangkan script PHP sendiri akan dijalankan oleh suatu web server.

2.10.2 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.

2.10.3 Mysql

Pada awal perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh American National Standards Institute (ANSI) pada tahun 1986. MySQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open source. MySQL adalah pasangan serasi dari PHP. MySQL dibuat dan dikembangkan oleh MySQL AB yang berada di Swedia.

MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database. MySQL merupakan sisitem manajemen database yang bersifat at relational. Artinya data-data yang dikelola

dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehinggamanipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat. MySSQL (My Strukture Query -se- adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. MYSQL sangat popular karena MYSQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database. MYSQL bersifat free pada berbagai platform (kecuali pada Windows, yang bersifat shareware atau anda perlu membayar setelah melakukan evaluasi yang memutuskan untuk digunakan untuk keperluan produksi).

Perangkat lunak MYSQL sendiri bisa di download dari www.mysql.org atau www.mysql.com. MySQL dalam operasi klien-server melibatkan server daemon MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta pustaka yang berjalan di sisi klient. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TcX, mengaku menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data. MySQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah Structured Query Language (SQL) untuk mengelola database-database yang ada di dalamnya. Hingga kini, MySQL sudah berkembang hingga versi 5. MySQL 5 sudah mendukung trigger untuk memudahkan pengelolaan tabel dalam database. Pada MySQL terdapat beberapa perintah. Perintah-perintah pada MySQL ini hampir sama dengan perintah-perintah pada database server lainnya. Perintah-perintah MySQL itu antara lain adalah sebagai berikut :

1. Menambah Field Baru Tabel

   Alter Table namatable add fieldbaru tipenya;

2. Mengubah Lebar Field Tabel

   Alter Table namatable modify fiednya tipenya panjangbaru;

3. Menghapus Tabel

   Drop Table namatable;

4. Menghapus Database

   Drop database namadatabase;

5. Membua Index

   Create index namaindeks On namatabel (namakolom1, namakolom2, …);

6. Menghapus index

   Drop index namaindeks on namatabel;

7. Insert

   Insert into namatabel (field1, field2, …) values (nilai1, nilai2, …);

8. Update

   Update namatabel set field1 = nilai1, field2 = nilai2, …where kondisi;

9. Delete

   Delete from namatabel where kondisi;

10. Select

    Select * from namatabel;

    Select field1, field2 from namatabel where kondisi;

11. View

    Create view namaview as ekspresi Query

2.10.4 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) atau yang biasa disingkat dengan CSS, merupakan suatu dokumen yang digunakan untuk melakuakan 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. CSSdigunakan terutama 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 mmemisahkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada trukur isi.

2.10.5 JavaSript

JavaScript adalah bahasa skrip yang popular di internet. JavaScript merupakan salah suatu bagian dari bahasa pemograman Java yang dibuat oleh Sun Microsystem. Javascript adalah bahasa script yang langsung dimasukkan ke dalam dokumen HTML kita, sehingga tidak memerlukan kompiler lagi.

Untuk membuat Javascript, kita menggunakan tag <SCRIPT>. Tag <SCRIPT> memiliki atribut LANGUAGE untuk menyatakan jenis bahasa script yang digunakan. Perhatikan contoh dokumen HTML sederhana yang meyisipkan JavaScript ke dalamnya.

2.10.5 Apache Web Server

Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari World Wide Web (WWW). Web server menunggu permintaan dari client yang menggunakan browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Modzilla, dan program browser lainnya. Jika ada permintaan dari browser, maka web server akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke browser. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (Standar General Markup Language). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut.

2.10.6 Adobe Dreamweaver

Macromedia dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, dreamweaver mambuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web. Dreamweaver dalam hal ini digunakan untuk web desain. Dreamweaver mengikutsertakan banyak tool untuk kode-kode

dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secaralangsung dalam dreamweaver. Teknologi dreamweaver roundtrip HTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila kita menginginkannya. Selain itu dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web.