BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

PT. WINNER Food Industry adalah Perusahaan perorangan yang bergerak dalam proses pengelolahan daging secara sehat dan higienis, yang di dirikan di Jakarta pada tanggal 29 Mei 2003. PT. WINNER Food Industry memproduksi makanan olahan dengan Merk Dagang WINNER, yang menghasilkan produk yang sehat sesuai standar kesehatan serta menggunakan bahan-bahan alami dan didukung oleh mesin –mesin dengan teknologi modern. Seluruh produk WINNER bersertifikat HALAL dan HACCP (Hazard Analitical Critical Control Point), dan Produk kami,juga tidak menggunakan bahan – bahan atau zat berbahaya bagi kesehatan secara umum, produk – produk WINNER dikatakan sehat karena Murni terbuat dari daging olahan serta tidak menggunakan bahan pengawet, bahan pewarna, dan tanpa MSG.

WINNER memiliki beberapa varian produk unggulan, antara lain, Beef Bockwurst, Cheesy beef, Beef Black pepper, Meat loaf dan Burger, adapun produk unggulan lainnya untuk sosis sayuran, kami memiliki dua varian rasa, yaitu Beef Brokoli dan Beef Wortel. Produk WINNER dapat di jumpai di beberapa Modern Market pada tempat penyimpanan makanan beku atau dapat juga dijumpai di outlet WINNER, Jl. Ampera Raya No.123 AB, Cilandak, Jakarta – Selatan. Dengan hadirnya produk WINNER di tengah masyarakat, besar

harapan kami, bahwa masyarakat dapat lebih bijaksana dalam memilih makanan sehat dan aman yang dijual secara umum.

2.1.2 Logo Instansi



Gambar 2.1 Logo instansi

2.1.3 Badan Hukum Instansi

Adapun Badan Hukum yang menangani PT. WINNER FOOD INDUSTRY adalah tertera pada Undang-Undang yakni sebagai berikut :

a) Pasal 2 huruf (g) UU Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara.
b) Pasal 2 ayat (1) jo Pasal 3 UU Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, yang dirubah oleh UU Nomor 20 Tahun 2001 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.
c) UU Nomor 19 Tahun 2003 tentang Badan Usaha Milik Negara merupakan landasan yuridis bagi BUMN untuk berperan secara signifikan dan meningkatkan kinerja dalam dunia usaha dan perekonomian, baik pada tingkat nasional maupun internasional, guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat.

d) Akte Pendirian : Notaris Handoyo S.H

No. 7 Tanggal 19 Mei 2003

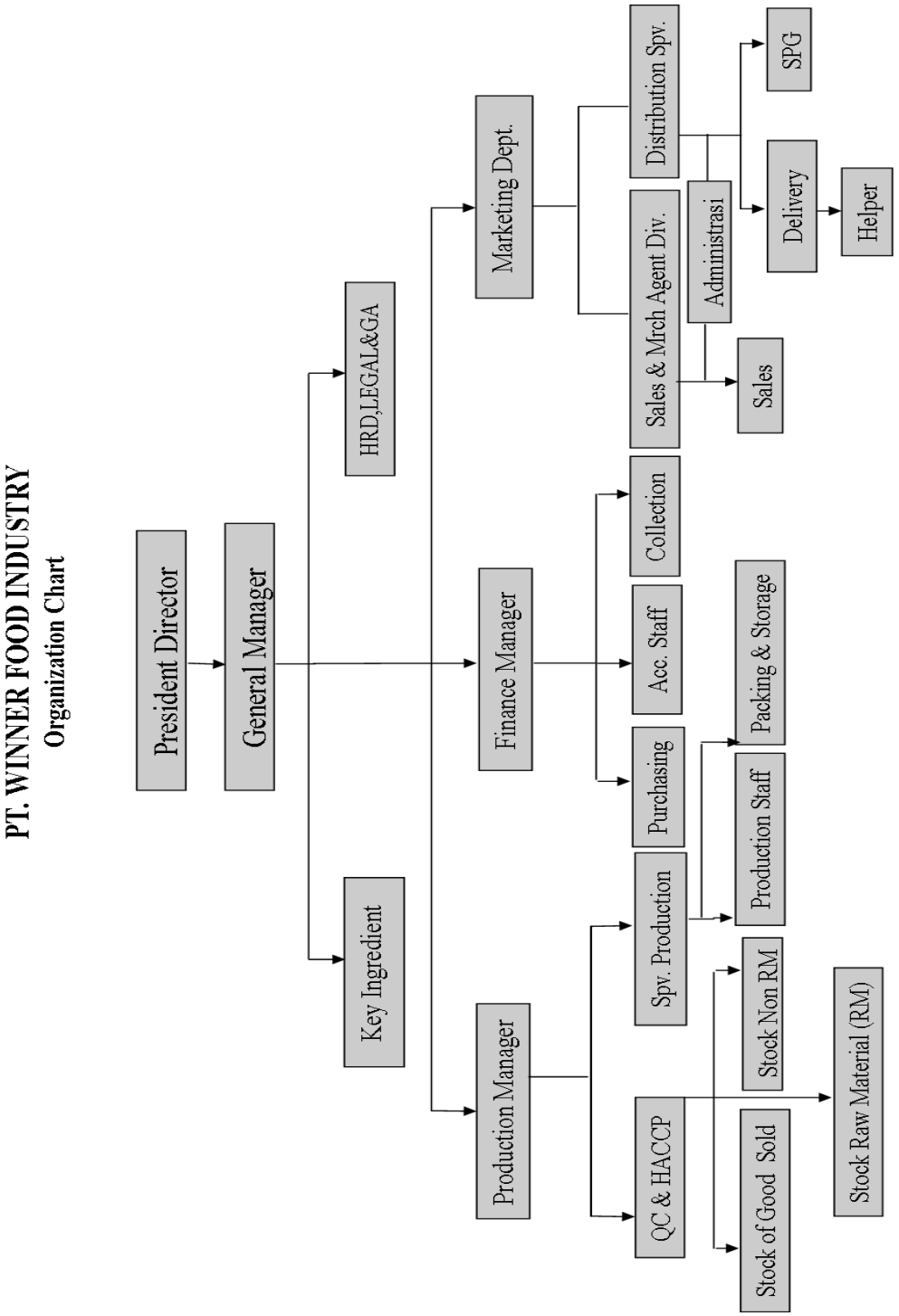
SIUP : No. 0039/P/1.824.271

TDP : No. 09.03.1.51.39881

NPWP : 02.174.345.5-017.000

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

2.1.4.1 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Organization Chart

2.1.4.2. Job Description

1. ACCOUNTING & FINANCE

Tugas :

a. Membuat anggaran dasar kebutuhan Perusahaan
b. Membuat / memasukkan data arus kas keluar dan kas masuk
c. Membuat Laporan Harian Kas Perusahaan
d. Membuat Laporan Harian Bank Perusahaan
e. Merekapitulasi dan membuat Laporan Penjualan / Pendapatan
f. Merekapitulasi dan membuat Laporan Pajak yang berlaku
g. Membuat Jurnal akuntansi standar
h. Membuat dan melakukan administrasi Form Keuangan standar
i. Melakukan Penggajian Karyawan

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab penuh atas keuangan perusahaan
b. Melakukan cost control (pengawasan biaya) keuangan perusahaan
c. Melakukan laporan keuangan secara keseluruhan pada setiap bulan dan tahun
d. Melakukan laporan pajak bulanan dan tahunan

Wewenang :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Direktur Utama
b. Berwenang melakukan kebijakan efisiensi perusahaan dengan ijin tertulis Direktur Utama

2. KOLEKTOR

Tugas :

a. Mengurusi / menagih pembayaran dari outlet dan customer
b. Ke Bank untuk mengurusi setoran dari outlet dan customer
c. Tukar faktur ke outlet
d. Ke Bank untuk menarik dan menyetor dana atas perintah Finance Manager

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Finance Manager
b. Bertanggung jawab dalam kelancaran tagihan di outlet

3. STAFF KEUANGAN

Tugas :

a. Membantu Finance Manager dalam membuat laporan Keuangan
b. Membuat laporan penerimaan penjualan setiap hari
c. Menyusun data pengeluaran serta pemasukan setiap hari
d. Memegang Petty Cash

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Finance Manager
b. Bertanggung jawab dalam pencatatan laporan keuangan harian

4. CORPORATE SECRETARY, LEGAL & HRD

Tugas :

a. Membuat, memeriksa dan menyelesaikan urusan legal Perusahaan

b. Membuat, memeriksa dan menyelesaikan urusan Personalia / HRD Perusahaan

c. Membantu Direktur Utama dalam kapasitas sebagai Sekretaris

d. Membantu bagian lain dalam kapasitas sebagai Corporate Secretary

e. Membuat anggaran dasar kebutuhan untuk bagian Umum setiap bulan

f. Membuat anggaran penggajian dan lembur karyawan

g. Melakukan kontrol atas kondisi fisik kantor pusat

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Direktur Utama untuk bidang Legal & HRD

b. Bertanggung jawab langsung kepada General Manager untuk bidang Umum

c. Bertanggung jawab penuh atas bidang Umum, Legal, HRD

d. Bertanggung Jawab atas pembuatan dan penyimpanan surat menyurat Perusahaan

Wewenang :

a. Berwenang melakukan kebijakan dibidangnya dengan ijin tertulis Direktur Utama

5. LOGISTIC & STORE SUPERVISOR

Tugas :

a. Membuat laporan keluar masuknya produk jadi dari bagian packing ke customer

b. Membuat laporan harian stock gudang (bumbu, casing, bahan baku)

c. Membantu pemasaran di outlet Ampera

d. Membantu packing produk yang akan diserahkan ke customer

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab atas pengaturan pengiriman produk ke customer

6. MARKETING - PENGEMUDI

Tugas :

a. Mengantarkan pesanan kepada customer dan menyelesaikan administrasi yang diperlukan
b. Mengantarkan karyawan yang melaksanakan tugas diluar kantor
c. Membantu pembelian kebutuhan perusahaan.
d. Mencek kesiapan kendaraan yang dipergunakan, setiap hari

Tanggung Jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Direktur Marketing
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan dan kelancaran kendaraan yang dipakai

7. MANAGER PRODUKSI

Tugas :

a. Membuat anggaran dasar kebutuhan untuk Produksi
b. Memantau Laporan Harian Bagian Logistik / Gudang
c. Melakukan kontrol atas seluruh pra proses, proses dan hasil produksi
d. Berinovasi dalam pengembangan produk baru, sesuai dengan permintaan pasar

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada General Manager
b. Bertanggung jawab penuh atas bidang Produksi
c. Melakukan kontrol agar proses produksi dapat selalu berjalan lancer

8. PRODUKSI - COOKER

Tugas :

a. Membuat laporan pemasakan
b. Membuat Laporan keluar masuk bahan baku dari Supplier dan pemakaian untuk proses
c. Persiapan bahan baku untuk proses setiap hari

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan dan kelancaran mesin Cooker, alat dan ruangan
c. Bertanggung jawab atas pemrograman mesin Cooker sesuai dengan spesifikasi pesanan
d. Bertanggung jawab atas proses cooker agar sesuai dengan spesifikasi pesanan

9. PRODUKSI - CUTTER

Tugas :

a. Menyiapkan dan menimbang bahan dan bumbu dalam proses produksi setiap hari

b. Membuat Laporan keluar masuk bumbu dari Supplier dan pemakaian untuk proses
c. Persiapan / slice daging untuk proses

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan dan kelancaran mesin cutter, alat dan ruangan
c. Bertanggung jawab atas hasil emulsi agar sesuai dengan spesifikasi pesanan
d. Bertanggung jawab atas adonan sosis sebelum diproduksi agar sesuai dengan spesifikasi pesanan.

10. PRODUKSI - FILLER

Tugas :

a. Membuat Laporan Proses Filler
b. Membuat Laporan keluar masuk Cassing dari Supplier dan pemakaian untuk proses
c. Persiapan / slice daging untuk proses

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan dan kelancaran mesin filler
c. Bertanggung jawab atas hasil produksi dari mesin Filler agar sesuai dengan spesifikasi dalam pesanan

11. PRODUKSI – PACKAGING

Tugas :

a. Mempersiapkan kemasan, sticker jenis produk dan sticker berat kemasan satu hari sebelum pengepakan
b. Membuat laporan masuk dan keluarnya kemasan dan jenis sticker
c. Mengemas semua produk yang telah selesai diproses
d. Mencatat produk yang selesai dikemas dan diserahkan kebagian gudang
e. Melakukan repacking apabila diperlukan

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan alat dan ruangan
c. Bertanggung jawab atas hasil akhir kemasan
d. Bertanggung jawab atas kebersihan produk yang akan maupun selesai dikemas

12. PRODUKSI – STORAGE

Tugas :

a. Membuat laporan stock di gudang untuk digunakan sebagai acuan produksi
b. Memslice untuk produk cold cut sesuai dengan spesifikasi pesanan
c. Membantu persiapan kemasan untuk dicap expired date 1 hari sebelum pengeluaran
d. Membantu bagian packing produk
e. Mengemas produk sesuai pesanan yang masuk

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada Manager Produksi
b. Bertanggung jawab dalam pengoperasian, kebersihan dan kelancaran mesin Slicer, mesin Vacuum dan mesin cap expired date, alat dan ruangan
c. Bertanggung jawab atas cap expired date
d. Bertanggung jawab atas kebersihan Freezer

13. SECURITY

Tugas :

a. Menjaga keamanan seluruh area kantor
b. Mengantarkan tamu yang datang sesuai tujuannya
c. Membantu pengaturan parkir kendaraan diarea kantor
d. Mencatat keluar masuk tamu / karyawan yang datang / keluar
e. Memeriksa seluruh barang bawaan karyawan ketika keluar dari kantor, dan memeriksa tamu yang mencurigakan

Tanggung jawab :

a. Bertanggung jawab langsung kepada General Manajer
b. Bertanggung jawab dalam keamanan barang perusahaan dan keamanan karyawan didalam area kantor
c. Bertanggung jawab dalam pengaturan parkir kendaraan

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Absensi

Absensi adalah suatu program baik secara manual maupun secara komputasi yang digunakan untuk menangani kehadiran / absen karyawan atau keluar masuk karyawan dalam suatu perusahaan.

2.2.2 Pengertian Data

Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas,dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data yang terformat adalah data dengan format tertentu. Bentuk-bentuk data diantaranya adalah berupa gambar, audio, teks, dan numerik.

2.2.3 Diagram Konteks

Konteks diagram ialah proses yang mewakili proses dari semua sistem. Konteks diagram ini menggambarkan hubungan input atau output antara sistem dengan dunia luarnya (kesatuan luarnya). Adapun pengertian diagram konteks adalah “hubungan antara sistem dengan entitas luarnya yang berfungsi sebagai transformasi dari suatu proses yang melakukan transformasi data input menjadi data output”.

2.2.4 Flowmap

Flowmap merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasidan selanjutnya

ditelusuri bagaimana dokumen tersebut termasuk ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut

2.2.5 Konsep Dasar Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD), memiliki dua kegunaan, (1) memberikan indikasi bagaimana data ditransformasikan di dalam sistem (dari sejak masuk hingga menghasilkan keluaran), (2) menunjukkan fungsi (dan subfungsi) yang mentransformasikan aliran data. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat DFD antara lain :

1. DFD dapat terdiri dari beberapa level. Level 0 merupakan level tertinggi. Level 1 adalah penjabaran dari level 0, level 2 adalah penjabaran ari level 1, dst. Semakin rendah levelnya, fungsi yang digambarkanakan semakin rinci.
2. DFD level 0 hanya memiliki satu *bubble* (proses).
3. Setiap proses harus diberi nomor : Level.no-urut
4. Masukan dan keluaran utama harus diperhatikan dengan seksama
5. Proses *refinement* dimulai dengan menentukan kandidat proses, obyek data, dan penyimpanan data yang akan direpresentasikan di level berikutnya.
6. Setiap panah (*arrow*) harus diberi nama yang mencerminkan arti panah tersebut.
7. Aliran informasi harus dijaga dari satu level ke level lainnya
8. Lakukan proses dekomposisi satu per satu (per *bubble*)
9. Tuliskan sebuah P-SPEC (spesifikasi singkat dalam bahasa Inggris atau notasi algoritmik) untuk setiap *bubble* di DFD final.

Di dalam suatu data flow diagram terdapat beberapa elemen, yaitu:

1. *Process*

   Process merupakan suatu aktifitas atau fungsi yang menggambarkan secara spesifik tujuan dari proses bisnis.

2. *Data flow*

   Data flow menunjukkan suatu aliran dari data. Aliran data ini biasanya menghubungkan *process* dengan *process*, *process* dengan *data store*, juga menghubungkan *external entity* dengan *process.*

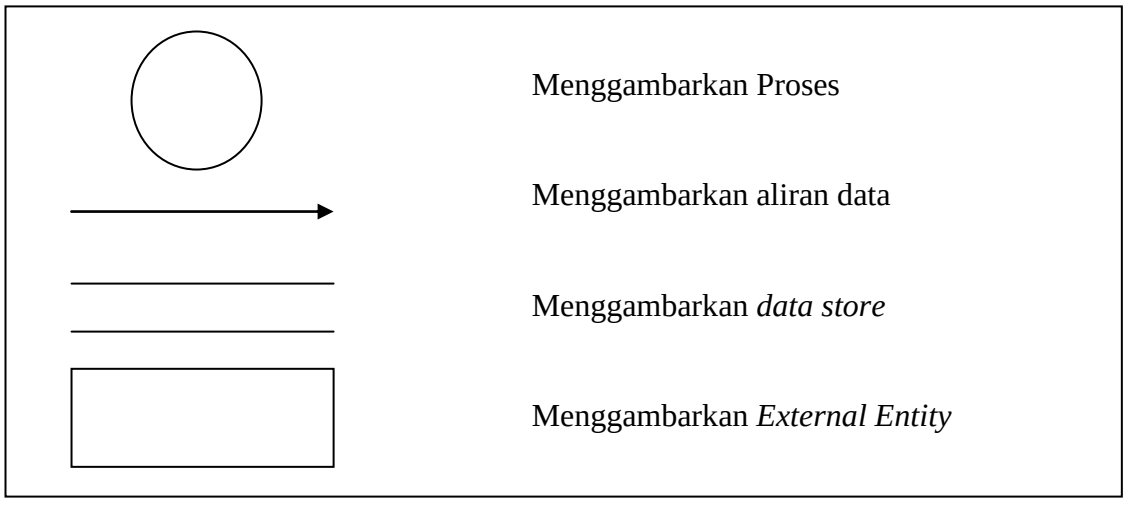
3. *Data store*

   Data store merupakan kumpulan dari data yang disimpan dengan beberapa cara. Suatu data bisa mengalir masuk kedalam *data store* juga dapat keluar dari *data store.*

4. *External entity*

   External entity merupakan gambaran dari orang, *user*, ataupun organisasi yang berinteraksi secara langsung dengan sistem.

Cara menggambar *Data Flow Diagram*:



Gambar 2.3 Symbol Data Flow Diagram

2.2.6 Kamus data (Data Dictionary

Kamus data (*data dictionary*) adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan data dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan pada tahap analisis dan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang masukan *(input),* merancang laporan-laporan dan *database.*

2.2.7 ERD (Entity Relational Diagram)

Model E-R didasarkan pada persepsi dari sebuah dunia nyata yang terdiri dari sekumpulan objek, disebut entity dan relasi diantara objek-objek tersebut. Komponen dari E-R diagram adalah :

a. Persegi panjang (*rectangles)* : merepresentasikan entity sets.
b. Elip (*ellipses*) : merepresentasikan atribut entity.
c. Wajik (*diamo*nds) : merepresentasikan relationalship sets.
d. Lines (*garis*) : merepresentasikan hubungan atribut ke entity sets dan entity sets ke relationalship sets.

Terdapat tiga notasi dasar yang bekerja pada model E-R yaitu:

a. Entity Sets

Sebuah entity adalah sebuah “benda” (*thing)* atau “objek” (*object*) didunia nyata yang dapat dibedakan dari semua objek lainnya. Kesamaan tipe ini dapat dilihat dari atribut atau property yang dimiliki oleh setiap entity.

b. Relationalship Sets

Relationalship adalah hubungan diantara beberapa entity. Relationalship sets adalah sekumpulan relasi yang mempunyai tipe yang sama.

c. *Kunci Relasi (Relation Keys)*

Nilai dari kunci relasi harus mengidentifikasikan sebuah baris yang unik didalam sebuah relasi. Kunci relasi terdiri dari satu atau lebih atribut-atribut relasi. Atibut-atribut dalam kunci relasi harus memiliki sifat sebagai berikut:

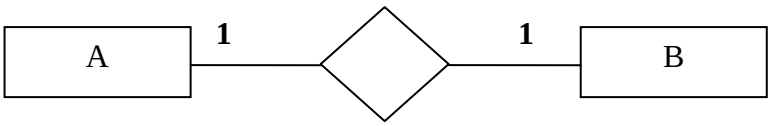
1. Untuk satu nilai hanya mengidentifikasikan satu baris dalam satu relasi.
2. Tidak memiliki subset yang juga merupakan kunci relasi.
3. Tidak dapat bernilai null.

d. *Kunci Relasi (Relation Keys)*

Term FK juga banyak digunakan dalam perancangan. Sebuah FK adalah sekumpulan atribut dalam suatu relasi sedemikian sehingga kumpulan atribut ini bukan kunci relasi tetapi merupakan dari relasi lain.

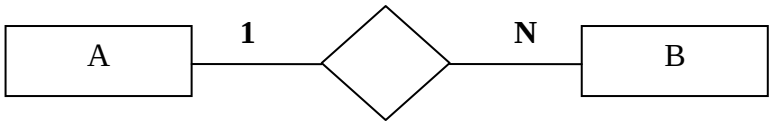
Kardinalitas pemetaan atau rasio kardinalitas menunjukkan jumlah entity yang dapat dihubungkan kesatu entity lain dengan suatu relationship sets. Kardinalitas meliputi:

1. Hubungan satu ke satu (*one to one)* yaitu satu entity dalam A dihubungkan dengan maksimum satu entity dalam B.



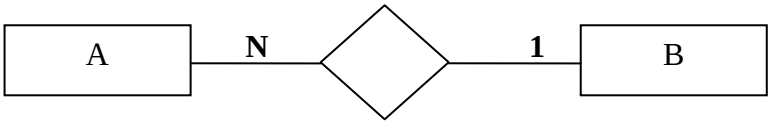
Gambar 2.4 One to one

b. Hubungan satu ke banyak (*one to many*) yaitu satu entity dalam A dihubungkan dengan sejumlah entity dalam B. Satu entity dalam B dihubungkan dengan maksimum satu entity dalam A.



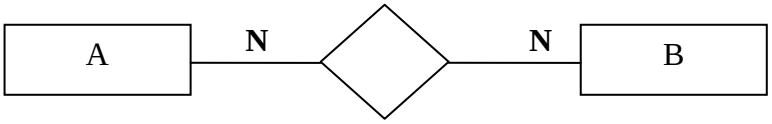
Gambar 2.5 One to many

c. Hubungan banyak ke satu (*many tone*) yaitu satu entity dalam A dihubungkan dengan maksimum satu entity dalam B. Satu entity dalam B dapat dihubungkan dengan sejumlah entity dalam A.



Gambar 2.6 Many to one

d. Hubungan banyak ke banyak (*many to many*) yaitu satu entity dalam A dihubungkan dengan sejumlah entity dalam B, dan satu entity dalam B dihubungkan dengan entity dalamA.



Gambar 2.7 Many to many

2.2.8 Pengenalan PHP

Rasmus Lerdorf merupakan seorang programmer yang menciptakan PHP pada tahun 1994. PHP terus mengalami perkembangan dan perubahan hingga saat ini dalam berbagai versi. PHP adalah salah satu *server side* yang dirancang khusus untuk aplikasi web. PHP disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa *server side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di *server*, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah hasil jadi dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat. PHP termasuk *Open Source Product*. Jadi, dapat diubah *source code* dan mendistribusikanya secara bebas.

Untuk menjalankan system PHP dibutuhkan 3 komponen :

1. Web Server
2. Program PHP
3. Database Server

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu :

1. PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.
2. PHP dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dalam sistem operasi yang berbeda pula.
3. PHP diterbitkan secara gratisan
4. PHP merupakan bahasa yang dapat diletakkan dalam tag HTML.
5. Sistem database yang didukung PHP cukup banyak.
6. PHP termasuk server side programming.

Salah satu fitur yang dapat diandalkan oleh PHP adalah dukungannya terhadap banyak database. Berikut adalah database yang dapat didukung oleh PHP :

1. Adabas D 12. MSQL
2. dBase 13. MySQL
3. Direct MS-SQL 14. ODBC
4. Empress 15. Oracle (OCI7 dan OCI8)
5. Filepro *(Read only)* 16. Ovrimos
6. FrontBase 17. PostgrSQL
7. Hyperwave 18. Solid
8. IBM DB2 19. Sybase
9. Informix 20. Unix DBM

2.2.9 Konsep Dasar PHP

Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>). Ada tiga cara untuk menuliskan *script* PHP yaitu :

1. <?

   Script PHP

   ?>
2. <?php

   Script PHP

   ?>
3. <SCRIPT LANGUAGE=”php”>

   Scipt PHP

   </script>

Pemisah antar instruksi adalah tanda titik koma (;). Untuk membuat atau menambahkan komentar, standar penulisan adalah /*komentar*/, //komentar dan

#komentar. Untuk menuliskan *script* PHP, ada dua cara yang sering digunakan yaitu ***Embedded Script*** dan ***Non- Embedded Script.***

a. Embedded Script

Embedded Script yaitu *script* PHP yang disisipkan diantara tag-tag HTML.

Contoh dari *Embedded Script* :

```
<html>
<head>
<title>Embedded Script</title>
</head>
<body>
<?php
Echo “Hallo, selamat menggunakan PHP”;
?>
</body>
</html>
```

b. Non-Embedded Script

Non-Embedded Script adalah *script* program PHP murni. Termasuk tag HTML yang disisipkan dalam *script* PHP.

Contoh dari *Non-Embedded Script* :

```
<?php
echo “<html>”;
```

```
echo “<head>”;
echo “<title>Mengenal PHP</title>”;
echo “</head>”;
echo “<body>”;
echo “<p>PHP cukup jitu</p>’;
echo “</body>”;
echo “</html>”;
?>
```

2.2.10 Pengenalan MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database *server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL termasuk jenis RDBMS *(Relational Database Management System).* Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Untuk mengelola database MySQL ada beberapa cara yaitu melalui *prompt* DOS *(tool command line)* dan dapat juga menggunakan program *utility* seperti:

1. PHP MyAdmin
2. MySQLGUI
3. MySQL Manager Java Based
4. MySQL Administrator for windows.

2.2.11 Pengenalan Macromedia Dreamweaver 8.0

Salah satu *software* web editor adalah Macromedia Dreamweaver 8 yang merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Oleh karena itu, *software* ini paling inovatif dan lebih lengkap dibandingkan *software* web editor lain. Adapun pengertian dari Macromedia Dreamweaver 8 ini adalah program aplikasi professional untuk mengedit HTML secara visual. Program Aplikasi Macromedia Dreamweaver 8 menyertakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, serta *JavaScript*.

Fasilitas terbaru dari Macromedia Dreamweaver 8 adalah *Zoom Tool and Guides*, Panel CSS yang baru, *Code Collapse*, *Coding Toolbar*, dan *Insert Flash Video*. Macromedia Dreamweaver 8 mendukung pemrograman *script server-side*, seperti PHP, ASP, ASP.NET, *ColdFusion* dan JSP. Pemrograman *script server-side* maksudnya adalah *script* yang digunakan dalam pemrograman web dinamis dimana semua perintahnya dieksekusi pada *server*. Fungsi *server* disini adalah sebagai pemroses *script* dan hasilnya dikembalikan dalam bentuk tag-tag HTML yang kemudian ditampilkan dalam *browser*.

2.2.11.1 Ruang Kerja Macromedia Dreamweaver 8.0

Komponen-komponen yang terdapat pada ruang kerja Macromedia Dreamweaver 8 adalah :

1. ***Insert Bar***

   Insert bar merupakan *tool* yang digunakan untuk menyisipkan objek ke dalam dokumen web. Ada enam kelompok kategori yang digunakan untuk *insert bar* yaitu *Common, Layout, Form, Text,* HTML, dan *Application* yang masing-masing memiliki beberapa *tool* beserta kegunaannya.

2. ***Document Window***

   Jendela kerja dokumen terdiri atas layar kerja serta fasilitasnya. Yang dimaksud dengan fasilitas adalah *tool* untuk mengatur layar kerja atau sering disebut *Document Toolbar*, antara lain *Coding tool* dan *Zoom & Guide tool*. Di samping *Document Toolbar*, tersedia fasilitas lain yaitu *Tag Selection*.

3. ***Panel Groups***

   Panel pada Macromedia Dreamweaver 8 merupakan suatu media yang berfungsi sebagai fasilisator. Kumpulan berbagai panel disebut *Panel Groups*, terletak pada sebelah kanan layar kerja. Panel-panel tersebut diantaranya CSS, *Application, Tag Inspector, Files dan History* yang masing-masing memiliki bagian dan fungsi.

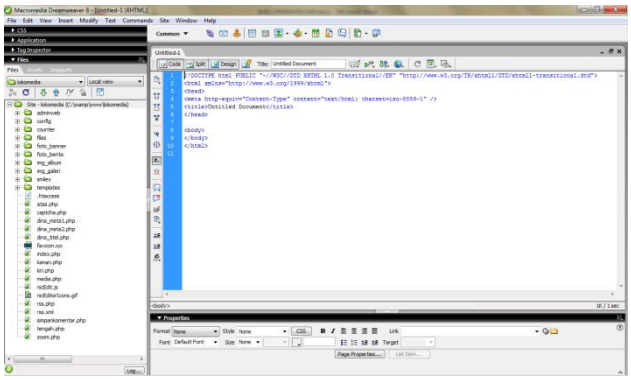
4. ***Property Inspector***

Property Inspector merupakan area kerja untuk mengatur dalam mengelola properti-properti seperti pada *text*, *image*, maupun tabel dalam suatu dokumen web. Cara kerja *Property Inspector* hanya dengan memasukkan nilai-nilai parameter yang

sudah disediakan. Secara umum *Property Inspector* terdiri dari *Page Property*, *Table Property*, *Image Property*, dan *Form Property*.

5. ***Page Property***

Page Property berguna untuk mengatur properti halaman. *Page Property Inspector* juga menyediakan fasilitas *Page Properties*.



Gambar 2.8 Tampilan ruang kerja macromedia Dreamweaver 8.0

2.2.12 Pengenalan *XAMPP*

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