BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Toko

2.1.1 Sejarah Toko

STB Motor adalah sebuah toko spart part motor yang didirikan pada tahun 2006. Toko ini bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia automotif yang beralamatkan di Jalan AMD lintas timur sukaratu samaboa Pandeglang Banten. Produk yang dijual lebih cenderung memiliki desain dengan jiwa muda, karena target penjualan di targetkan untuk konsumen remaja. Produk yang di jual yaitu Coil, Cdi, aksesoris racing dan lain sebagainya.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

STB Motor memiliki visi dan misi dalam menjalankan prinsip kerjayang utama yaitu mengutamakan kenyamanan dan kepuasan pelanggannya. Adapun visi dan misi yang dimiliki STB Motor adalah sebagai berikut :

1. Visi
    a. Menjadikan STB Motor yang terbaik, terdepan, murah, dan terjamin dari segi kualitas produknya.
    b. Menjadi toko yang terkemukan dalam menyediakan produk-produk racing yang berkualitas.
2. Misi
    a. Memberikan pelayanan yang terbaik bagi konsumen.
    b. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing kuat.

2.1.3 Struktur Organisasi Toko

Struktur organisasi adalah pola hubungan antara bagian-bagian dari organisasi atau menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yag satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Struktur organisasi dari toko STB Motor adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

2.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang, dan tanggung jawab dari masing-masing bagian. Keterangan penjelasan tugas kerja dan tanggung jawab dari struktur organisasi di atas sebagai berikut :

1. Pemilik

   Pemilik dari STB Motor bertugas memimpin, bertanggung jawab dan menetapkan kebijakan-kebijakan dari STB Motor dengan mengkoordinasikan, mengarahkan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan perusahaan. Selain itu pemilik bertugas dalam proses bertemu *client* dan mengontrol keuangan perusahaan.

2. Staff Keuangan

   Bertugas untuk melakukan transaksi pembayaran dan pelunasan. Mengelola keuangan perusahaan dan membuat laporan transaksi agar pemilik perusahaan dapat mengetahui secara ringkas.

3. Staff Gudang

   Bertugas untuk melaporkan kepada pemilik toko tentang keadaan stok produk yang ada, membuat list order produk yang kosong kemudian diserahkan ke pemilik toko, serta menyiapkan produk yang yang telah dipesan oleh pembeli.

4. Staff Kasir

   Bertugas untuk mengelola hal-hal yang berhubungan dengan pemasaran dan yang langsung bertatap muka dengan pelanggan melayani dalam melakukan transaksi pembelian, membuat laporan transaksi harian untuk diserahkan ke staff keuangan serta melaporkan stok produk kosong ke staf gudang.

2.1.5 Logo Toko

Dibawah ini merupakan logo dari STB Motor yang mempunyai arti dari masing-masing huruf. Berikut ini arti dari logo tersebut :



Gambar 2. 2 Logo Toko

2.2 Landasan Teori

Landasan teori adala bagian penting dalam suatu penelitian, adapun guna dari landasan teori adalah penelitian dapat tepat sasaran dan efektif. Adapun beberapa landasan teori disini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sebuah sistem informasi data berupa formulir-formulir prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya.[8]

Sistem informasi juga dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk menapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan

strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2.2 Konsep Dasar Sistem

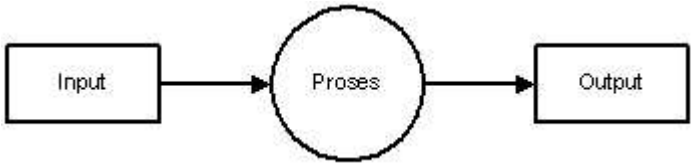
Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan suatu sistem, yaitu pendekatan yang menekankan pada komponen atau elemen sistem. Dalam bukunya Jogiyanto. HM menyebutkan menurut Jerry Fitz Gerald definisi sistem berdasarkan pendekatan yang lebih menenkankan pada prosedur adalah :

" Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".[4]

Menurut Jogiyanto. HM definisi sistem berdasarkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya adalah

"Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu" [4]

Secara garis besar, sistem merupakan kumpulan komponen-komponen dan elemen-elemen yang saling berkaitan atau berhubungan dan saling berinteraksi membentuk suatu kesatuan secara keseluruhan demi mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah dirancang sebelum sistem tersebut dibangun.



Gambar 2. 3 Bentuk Umum Sistem

A. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung masukan, keluaran, pengolah,dan sasaran atau tujuan.[4]

1. Komponen-komponen(*Components*)

   Komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas sistem (*Boundry*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luar sistem dipandang sebagai suatu kesatuan, juga menunjukkan ruang lingkup dasri sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem(*Environtments*)

   Lingkungan luar sistem (Environtments) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung (*Interface*)

   Penghubung *(Interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lain.

5. Masukan (*Input*)

   Masukan (*Input*) adalah energy yang dimasukkan ke dalam sistem, dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran (*Output*)

   Keluaran (*Output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Pengolah (*Process*)

   Pengolahan (*process*) adalah suatu kegiatan sesuai dengan prosedur yang dimasukkan, untuk mengubah suatu masukkan menjadi keluaran yang bermanfaat.

8. Sasaran (*Objective*) atau tujuan (*Goals*)

   Sasaran (*Objective*) atau tujuan (*Goals*) adalah suatu keadaan yang diharapkan dan ingin dicapai dari suatu sistem.

2.2.3 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu system tidak akan berjalan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.[6]

Dengan kata lain, sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam *system* kemudian menjadi input yang berguna dalam suatu *system*.

2.2.4 *Internet*

Untuk menjalankan aplikasi *e-commerce* dibutuhkan layanan *internet. Internet* (*Interconnected Network*) merupakan jaringan (*network*) komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer independen yang dihubungkan satu dengan yang lainnya. Jaringan komputer ini dapat terdiri dari pendidikan, pemerintahan, militer, organisasi bisnis dan organisasi-organisasi lainnya.[12]

A. Layanan Aplikasi *Internet*

Aplikasi *Internet* yang tersedia saat ini sudah banyak dan terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi infomasi. Aplikasi-aplikasi *internet* ini kemudian digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang akademis, militer, medis, media massa, dan berbagai sektor industri lainnya. Dari sekian banyak aplikasi *internet* yang ada, yang banyak dikenal dan digunakan antara lain:

1. *Electronic Mail (E-Mail)*

   Aplikasi ini adalah yang paling banyak digunakan dan termasuk salah satu dari aplikasi pertama di *Internet*. Dengan *e-mail*, anda dapat mengirim dan menerima surat, pesan, dokumen secara elektronik dengan pemakai lain di *Internet* yang mempunyai alamat *e-mail*.

2. *File Transfer Protocol* (FTP)

   File transfer protocol yang disingkat dengan FTP adalah aplikasi *internet* yang di gunakan untuk mengirimkan atau mengambil *file* ke atau dari sebuah komputer lain.

3. *World Wide Web* (WWW)

   World Wide Web adalah suatu ruang informasi yang diapaki oleh pengenal global yang disebut Uniform Resource Identifier (URI) Untuk mengidentifikasi sumber-sumber daya yang berguna.

4. *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP)

   Hyper Text Transfer Protocol adalah suatu protokol *internet* yang digunakan oleh *World Wide Web*. Dengan protokol ini sebuah *web* client (dalam hal ini *browser*) seperti *Internet* Explorer dapat melakukan pertukaran data hypermedia, seperti teks, gambar, dan suara.

2.2.5 Electronik Commerce

E-commerce merupakan aplikasi yang membutuhkan layanan internet dalam pengoperasiannya. Menurut David Baum, pengertian *e-commerce* adalah :

"E-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprise, cunsumers, and communities through electronic transactions and the electronic exchange of goods, services, and information".[12]

Menurut Gary Coulter dan John Buddemir (*E-Commerce Outline*) :

"E-commerce berhubungan dengan penjualan, periklanan, pemesanan produk, yang semuanya dikerjakan melalui internet. Beberapa perusahaan memilih untuk menggunakan kegiatan bisnis ini sebagai tambahan metode bisnis tradisional, sementara yang lainnya menggunakan internet secara ekslusif untuk mendapatkan pelanggan yang perpotensi".

E-commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu, melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dam informasi yang dilakukan secara elektronik.[12]

A. Kelebihan E-commerce

Adapun kelebihan dari aplikasi *e-commerce* yaitu sebagai berikut :

1. Dalam Bidang Bisnis

   Dengan melakukan kegiatan bisnis secara *online*, perusahaan-perusahaan dapat menjangkau pelanggan di seluruh dunia, oleh karena itu dengan memperluas bisnis mereka sama saja dengan meningkatkan keuntungan.

2. Kelebihan bagi konsumen

   Kelebihan *e-commerce* bagi konsumen adalah dapat berbelanja dengan mudah. Seorang pembeli di internet dapat menggunakan komputer pribadinya untuk membeli barang yang dia butuhkan dan bahkan tidak perlu mengantri di toko ataupun meninggalkan rumahnya.

B. Jenis E-commerce

E-commerce dapat dibagi dua jenis, yaitu *Business to Business* (B2B) dan *Business to Customer* (B2C, retail). Kedua jenis *e-commerce* ini memiliki karakteristik yang berbeda.

1. *Business to Business* (B2B)

   Jenis transaksi dimana pembeli biasanya membeli dalam jumlah besar karena akan dijual kembali. Contoh penjualan grosir.

2. *Business to Consumer* (B2C)

   Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan dan tidak punya tujuan untuk menjualnya kembali biasanya semacam toko online yang menjual berbagai macam barang.

C. SSL (*Secure Socket Layer*)

Dalam suatu aplikasi terdapat sistem kemanan, begitu juga aplikasi *e-commerce*, aplikasi *e-commerce* mempunyai sistem keamanan yaitu SSL. Yang dimaksud dengan protocol SSL adalah suatu protokol yag biasa digunakan untuk mengamankan komunikasi di internet melalui web. Kemampuan khusus SSL tersebut terdapat system penyandian yang mampu menghasilkan kode angka acak sepanjang 128bit. Mudahnya TCP/IP yang berfungsi menghantarkan segala paket data dan informasi untuk aplikasi seperti *web* dan *email*.

Peran SSL adalah melindungi TCP/IP tersebut dengan menyelimuti bagian luarnya dengan pipa besi yang kedua ujungnya diberi gembok khusus. Gembok kusus yang berupa kombinasi 128 bit tersebut hanya dapat dibuka oleh kombinasi kunci khusus yang hanya dimiliki oleh si pengirim dan si penerima paket. Begitu gembok terbuka, maka pipa tersebut akan dapat mengalirkan data dengan lancar. Kombinasi kunci tersebut dikenal dengan istilah *Public Key Cryptography*.[7].

D. SEO (*Search Engine Optimization*)

Mesin pencari web atau yang lebih dikenal dengan istilah *web search engine* merupakan program komputer yang dirancang untuk mencari informasi yang tersedia didalam dunia maya. Berbeda halnya dengan direktori web (seperti *dmoz.org*) yang dikerjakan oleh manusia untuk mengelompokkan suatu halaman informasi berdasarkan kriteria yang ada, web *search engine* mengumpulkan informasi yang tersedia secara otomatis.

Mesin pencari *web* bekerja dengan cara menyimpan hampir semua informasi halaman web, yang diambil langsung dari www. Halaman-halaman ini diambil secara otomatis. Isi setiap halaman lalu dianalisis untuk menentukan cara mengindeksnya (misalnya, kata-kata diambil dari judul, subjudul, atau *field* khusus yang disebut meta tag).[12]

E. Smart Recommendation System

Dalam aplikasi *e-commerce* terdapat sistem yang dapat menampilkan informasi berdasarkan prediksi yaitu *Smart Recommendation System*. *Smart Recommendation system* merupakan sebuah metode untuk menampilkan informasi mengenai suatu hal (film, music, buku, berita, gambar, dan sebagainya) yang sesuai dengan minat user. *Recommendation system* akan membandingkan profil user dengan referensi yang dimilikinya kemudian menampilkan informasi kepada user berdasarkan prediksi yang dilakukan sebelumnya.[10]

Ada beberapa cara untuk menyajikan rekomendasi, yaitu :

1. Rekomendasi *Non-Personalized*

   Rekomendasi *non-personalized* akan merekomendasikan *item* yang memiliki tingkat popularitas yang tinggi berdasarkan *rating user* lain atau data transaksi.

2. Rekomendasi *Demographic*

   Rekomendasi demographic memanfaatkan fitur/atribut *user*. Teknik ini mencari user-user yang memiliki fitur yang mirip dan merekomendasikan *item* yang disukai satu *user* kepada *user* lain yang fiturnya mirip.

3. Rekomendasi *Content-Based*

   Kebalikannya dengan rekomendasi *demographic*, rekomendasi *content-based* memanfaatkan fitur dari *item*. Teknik ini akan mencari kemiripin dari setiap *item*.

4. Rekomendasi *User-Based Collaboative*

   Rekomendasi *user-based collaborative* memanfaatkan *rating user* atau data transaksi. Sistem mencari user-user yang memiliki korelasi yang tinggi kemudian merekomendasikan *item-item* yang disukai oleh *user-user* itu.

5. Rekomendasi *Item-Based Collaborative*

   Mirip seperti rekomendasi *user-based collaborative*, rekomendasi *item-based collaborative* memanfaatkan *rating user* atau data transaksi, Yang membedakan adalah korelasi yang dicari. Rekomendasi *item*-based *collaborative* mencari korelasi diantara *item-item* yang dipilih user kemudian merekomendasikan *item-item* yang berkolerasi itu pada user yang lain.

2.2.6 Item –Based Collaborative Filtering

Item-based collaborative filtering memanfaatkan *rating* user atau data transaksi untuk membuat rekomendasi. Teknik ini akan mencari korelasi diantara *item-item* yang dipilih user kemudian merekomendasikan *item-item* yang berkorelasi itu pada user yang lain.

Pada awalnya, *item-based collaborative filtering* akan menghitung nilai kemiripan antara *item* yang satu dengan *item* yang lainnya berdasarkan *rating* yang diberikan oleh user. Nilai kemiripan antrar dua *item* itu didapat dengan menghitung *rating* kedua item tersebut menggunakan *Adjusted-Cosine.*[10]

Persamaan Adjusted cosine :

$$S_{(i,j)} = \frac{\sum_{u \in U}(R_{u,i} - \bar{R}_u)(R_{u,j} - \bar{R}_u)}{\sqrt{\sum_{u \in U}(R_{u,i} - \bar{R}_u)^2}\sqrt{\sum_{u \in U}(R_{u,j} - \bar{R}_u)^2}} \text{(II.1)}$$

Keterangan :

S (i,j) = Nilai kemiripan antara item I dengan item j

u ϵ U = Himpunan user yang me-rating baik *item* i maupun *item* j

Ru,i = Ratinguser u pada *item* i

Ru,j = Rating user u pada *item* j

$\bar{R}_u$ = Nilai rating rata-rata user u

Pada kasus *collaborative filtering* nilai *koefisien* lebih popular disebut similarity (kemiripan). Jika nilai similarity antara kedua *item* mendekati +1, maka kedua *item* akan semakin mirip satu sama lain. Sebaliknya, jika mendekati -1, kedua *item* itu akan semakin bertolak belakang.

Tahap berikutnya adalah mengitung prediksi. Tahap ini dilakukan untuk memperkirakan rating yang akan diberikan oleh seorang user pada satu *item* yang belum pernah di rate oleh user itu. Perhitungan prediksi menggunakan rumus *weighted sum.*

Persamaan *weighted sum* :

$$P_{(u,i)} = \frac{\sum_{i \in I}(S_{i,N} * R_{u,N})}{\sum_{i \in I}|S_{i,N}|} \text{(II.2)}$$

Keterangan :

P(u,i) = Prediksi *rating item* u oleh user i

$\sum_{i \in I}$ = Himpunan *item* yang mirip dengan *item* i

$R_{u,i}$ = Rating user u pada *item* i

$S_{i,N}$ = Nilai similarity antara *item* i dan *item* j

2.2.7 Konsep Dasar Database

Database atau basis data sering di definisikan sebagai kumpulan data yang terkait. Secara teknis yang berada dalam sebuah *database* adalah sekumpulan table atau objek lain (*indeks, vie,* dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan *database* adalah untuk memudahkan dalam mengakses data, data dapat ditambahkan, diubah, dihapus atau dibaca dengan relatif mudah dan cepat.[5]

Istilah basis data mengacu pada koleksi dari data-data yang saling berhubungan, dan perangkat lunaknya seharusnya mengacu sebagai sistem manajemen basis data (*Database management system/DBMS*). Jika konteksnya sudah jelas, banyak administrator dan programmer menggunakan istilah basis data untuk kedua arti tersebut.

Adapun fungsi dan keuntungan database sebagai berikut :

1. Fungsi
   a. Mempermudah dalam pengelompokan data, pencarian
   b. Mengurangi duplikasi data (*data redundancy*)
   c. Hubungan data dapat ditingkatkan (*data relatability*)
2. Keuntungan
   a. Kebebasan data dan akses yang efisien.
   b. Integritas dan keamanan data
   c. perbaikan data dari terjadinya crashes (tabrakan dari proses serentak).[5]

2.2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan

A. HTML

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, dikenal sebagai bahasa kode berbasis *teks* untuk membuat sebuah halaman *web*[1]. *Tool* yang diperlukan untuk pemrograman HTML tidak terlalu sulit diperoleh. Hampir semua *platfor* temasuk *Linux* dan *Windows* telah menyediakan *software* minimal untuk keperluan ini, *Notepad* sebagai *editor* HTML, *internet Explorer* dan *Mozilla Firefox* sebagai *web browser*. Pada beberapa operasi *system Linux* KDE *quanta*, HTML *editor* dengan faslitias yang cukup menarik.[1]

B. CSS

Cascading Style Sheet, disingkat sebagai CSS adalah suatu bahasa pemrograman *desain web* (*style sheet language*) yang diperkenalkan sejak HTML*versi* 4.0 yang berfungsi untuk mengontrol format tampilan sebuah halaman *web* yang ditulis dengan menggunakan bahasa penanda (*markup language*). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang bahasa pemrograman CSS bisa diaplikasikan ke segala dokumen XML.[1]

C. PHP

PHP (singkatan *rekursif* dari PHP :*Hypertext Preprocessor*) merupakan *open source* yang banyak digunakan untuk keperluan umum yang sangat cocok untuk pengembangan *web* dan dapat dimasukkan ke dalam HTML.

Adapun kelebihan penggunaan PHP adalah PHP dilengkapi dengan banyak tambahan kepada *default library* PHP, untuk meningkatkan beberapa ratus fungsi *per-release*. Saat ini terdapat 113 *library* yang tersedia, yang secara bersaman mengandung *Database*, memanipulasi informasi *form*, membuat halaman secara dinamis, pengguna mungkin mengetahui *php* mampu melakukan hala-hal sebagai berikut :

1. Membuat dan memanipulasi *Macromedia Flash*, gambar, dan *file* PDF.
2. *Mengevaluasi password* untuk pengenalan pola dengan membandingkannya dengn kamus bahasa dan secara mudah menemukan sebuah pola.
3. Melakukan *authentifikasi User* terhadap informasi *login* yang disimpan dalam *file* biasa, *Database*, maupun *Microsoft Active Directory*.
4. Berkomunikasi dengan banyak jenis protokol, termasuk *IMAP, POP3, NNTP, DNS*, dan lain sebagainya.
5. Berkomunikasi dengan banyak jenis solusi pemroses kartu kredit.[3]

D. MySQL

MySQL adalah *Database relasional* buatan *MySQL* AB yang dapat didapatkan secara gratis, dan juga memiliki kemampuan yang dapat digunakan untuk perusahaan sekelas *enterprise*, dan tiap *versi* terbarunya seakin mendekati standar *SQL* – 92, sehingga mudah digunakan.[3]

Bahasa ini dapat digunakan untuk membuat, menguraikan, dan menyaring suatu data singga suatu data yang spesifik dari suatu basis data dapat dihasilkan. *MySQL* adalah *server Database SQL* (*Structured Query Language*) yang paling banyak diminati karena kecepatan kerja dan kemudahan dalam penggunaanya. Kelebihan *MySQL* sebagai basis data, diantara lain :

1. Mendukung standar yang telah ada, yaitu standar ODBC level 0-2
2. Mampu membuat tabel dengan ukuran besar.

E. WAMP

WAMP (Windows Apache Mysql PHP) server adalah suatu aplikasi yang dapat membuat suatu komputer menjadi sebuah *webserver*, yang dapat diakses di *localhost*. *Wamp server* kebanyakan digunakan untuk menguji *website* sebelum *diupload* kepada *webserver* sebenarnya. Tetapi *wamp server* juga bisa menjadi sebuah *software* yang bisa digunakan sebagai *webserver* dalam suatu jaringan *intranet.*

Dengan menggunakan *wamp server*, *website* yang ada pada komputer *server* dapat diakses dengan mengetikan *ip address server* tersebut pada *browser*.

F. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman *web* keluaran *Adobe System* yang duku sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran macromedia, program ini banyak digunakan oleh pengembang, kerana fitur-fiturnya yang menarik dan kemudian penggunaannya. *Versi* terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli *Adobe Systems* yaitu *versi* 8. *Versi* terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah *versi* 10 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 5* (sering disingkat *Adobe CS5*).[7]