BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat kerja Praktek

PT. Tarunakusuma Purinusa lahir pada tahun 1986 sebagai industri rumah dalam membuat kapas wajah. Pada tahun 1993, sebuah pabrik pertama dibangun untuk memproduksi kapas wajah menggunakan mesin bukan manual di Karang Jati, Ungaran, Jawa Tengah. Produk pertama yang diluncurkan di pasar adalah kapas Selection.

Pada tahun 2003, PT. Tarunakusuma Purinusa membangun pabrik baru di Bawen, Ungaran, Jawa Tengah, dengan menggunakan peralatan teknologi canggih dunia dari Jerman dan Perancis untuk membangun jalur non-woven. Dengan mesin teknologi tinggi, kami memproduksi kapas dikelantang, katun roll, kapas sekerat, kapas wajah, cotton bud, dan bola kapas.

Perusahaan telah berkembang menjadi pemimpin nasional dari produk kapas. PT.Tarunakusuma Purinusa melakukan beberapa hubungan bisnis dengan perusahaan mapan di Indonesia untuk produk private label dan kami juga mengekspor produk kami ke beberapa negara di Asia Pasifik, Panama, dan Venezuela.

2.1.1 Visi

Untuk menjadi perusahaan produsen global yang kuat yang memenuhi nilai sehat dan kepuasan konsumen dengan memproduksi dan mendistribusikan produk-produk inovatif.

2.1.2 Misi

PT. Tarunakusuma Purinusa berkomitmen untuk meningkatkan kualitas hidup, menciptakan lingkungan yang ramah, dan meningkatkan nilai bagi stakeholder dengan menciptakan sinergi dan menggunakan teknologi kapas inovatif.

2.1.3 Motto

Aman dan higienis adalah prioritas utama kami untuk kepuasan pelanggan.

2.1.4 Sejarah Perusahaan

Tahun 1977, Hery Tanaka mengawali usaha pabrikan kapas masih dalam bentuk *Home Industry* dengan merekrut beberapa orang yang pernah kerja di usaha produksi kapas sebagai karyawannya. Tahun 1993 menjadi momentum bersejarah bagi Hery. Setelah 16 tahun bergulat dengan industri rumahan bisnis kapas, di tahun itu skala usahanya naik kelas setelah mengibarkan bendera PT Tarunakusuma Purinusa. Fokus usahanya: menghasilkan dan mendistribusikan produk kapas kecantikan modern. Proses produksi kapas tidak lagi dilakukan secara manual, melainkan dengan mesin modern. Hanya proses pengemasannya yang memakai tenaga manusia. Tidak tanggung-tanggung, mesin produksi kapas dari Taiwan ia boyong ke pabriknya.

Tahun 2003 - sekarang TP membangun pabrik baru di wilayah Bawen, Ungaran seluas 7 ha di atas lahan 10 ha. Pabrik baru ini melengkapi dua pabrik sebelumnya. Total kapasitas produksi dari tiga pabrik itu sebesar 100-200 ton per bulan. Tidak berhenti sampai disitu, PT. Tarunakusuma Purinusa melebarkan sayap jaringannya dengan membuka cabang-cabang perusahaan di kota-kota di seluruh indonesia, salah satunya di Bandung yakni di jalan Gunung Batu 114.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Dalam konsep dasar sistem akan dijelaskan mengenai teori sistem yang digunakan dalam proses pembangunan sistem informasi.

2.2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau

menyelesaikan suatu sasaran tertentu.[2]. Suatu sistem memiliki karekteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem (*System Components*)

Komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem baik besar maupun kecil,selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut *supra system*.

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menujukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem (*System Interprest*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*System Input*)

Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh maintenance input di dalam sistem komputer adalah program, yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan signal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh signal input di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi Informasi.

6. Keluaran Sistem (*System Output*)

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

7. Pengelolaan Sistem (*System Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*System Objective*)

Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.1.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi yang mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi-strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [3]

Sumber dari Informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata, tetapi data merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat memberikan arti banyak bagi pemakai,

sehingga perlu diolah lebih lanjut untuk menghasilkan Informasi yang dibutuhkan. Dengan kata lain Informasi adalah hasil dari pengolahan data.

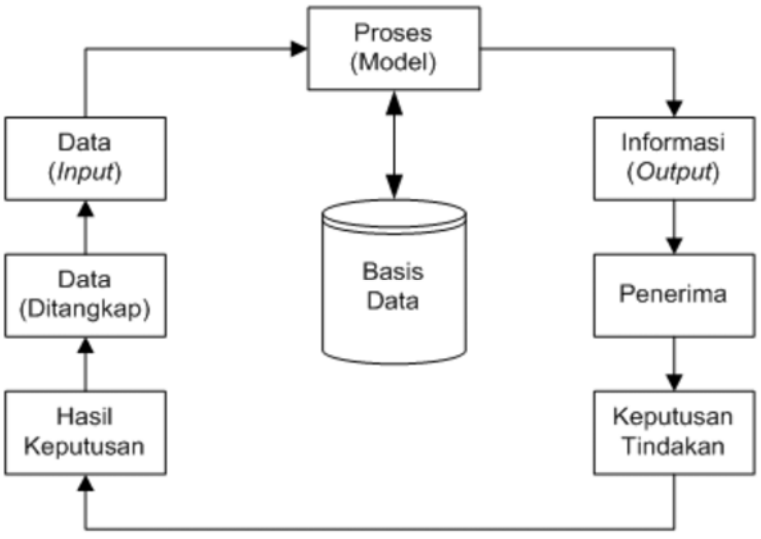
1. Nilai Informasi

Nilai dari Informasi (value of information) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan Informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2. Siklus Informasi

Data agar menjadi lebih berarti dan berguna dalam bentuk Informasi, maka perlu diolah melalui suatu model tertentu. Data yang telah diolah tersebut kemudian diterima oleh penerima, lalu penerima membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

Data tersebut akan ditangkap sebagai input, dan diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya sehingga membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut dengan siklus Informasi (information cycle) atau disebut pula siklus pengolahan data (processing cycles).



Gambar 2.1 Siklus Informasi

3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung operasi bersifat managerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan.

4. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan Informasi. Pengertian lain dari sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan dan memberikan Informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan Informasi.

5. Komponen Sistem Informasi

Dalam membangun suatu sistem Informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

1. Software, merupakan suatu program komputer, struktur data, dan dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang digunakan dalam metode logika dan prosedur yang dibutuhkan.
2. Hardware, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi.
3. Brainware, adalah pengguna dan operator perangkat keras atau perangkat lunak.
4. Data, berupa salinan-salinan manual dan deskripsi Informasi yang menggambarkan operasi sistem.

6. Tujuan Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Integrasi sistem
    a. Menghubungkan sistem individu/kelompok

b. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis
c. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi

2. Efisiensi pengelolaan
   a. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data
   b. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik Informasi
   c. Penggunaan dan pengambilan Informasi
3. Dukungan keputusan untuk manajemen
   a. Melengkapi Informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan
   b. Akuisisi Informasi eksternal melalui jaringan komunikasi
   c. Ekstraksi dari Informasi internal yang terpadu.

4. Manfaat Sistem Informasi

   Sistem Informasi memiliki beberapa manfaat, yaitu:
   a. Menghemat tenaga kerja
   b. Peningkatan efisiensi
   c. Mempercepat proses
   d. Perbaikan dokumentasi
   e. Pencapaian standar
   f. Perbaikan keputusan

2.2.2 Konsep Dasar Penjualan

Dalam konsep dasar penjualan akan dijelaskan mengenai penjualan dan fakror-faktor yang mempengaruhi penjualan.

2.2.2.1 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu proses berpindahnya suatu hak atas barang atau jasa untuk mendapatkan sumber daya lainnya seperti kas atau janji untuk membayar sesuai harga yang telah disepakati, pada saat perusahaan menjual suatu barang dagangannya maka ia menghasilkan pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada

pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan.[3].

2.2.2.2 Faktor-Faktor Mempengaruhi Penjualan

Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan antara lain :

1. Kondisi dan kemampuan penjualan
    a. Jenis dan karekteristik barang dagang yang akan ditawarkan
    b. Harga barang
    c. Syarat penjualan, seperti penjualan penghantaran, pelayanan, garansi, dan lain sebagainya.
2. Kondisi Pasar
    a. Jenis pasar
    b. Segmentasi pasar atau pembagian pasar
    c. Daya beli konsumen
    d. Frekwensi pembayaran
    e. Keinginan dan kemampuan konsumen
3. Modal

    Perusahaan yang besar akan memerlukan modal yang besar untuk usahanya seperti untuk promosi produk yang ada.
4. Kondisi organisasi peusahaan

    Faktor yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memanajemen perusahaan baik itu struktur organisasi maupun pendelegasiaan tugas dan wewenang.

2.2.3 Jaringan

Jaringan merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan propelangganl standar dalam berkomunikasi yaitu propelangganl TCP/IP yang

berisikan informasi dan sebagai sarana komunikasi data yang berupa suara, gambar, video dan juga teks.

Dunia dewasa ini menjadi semakin terhubung (*interconnected*) satu dengan lainnya. Dengan kata lain kita dapat menggunakan telepon genggam untuk menghubungi teman yang berada dibelahan dunia lain. Kita dapat menonton siaran langsung pertandingan bola piala dunia yang berlangsung di benua lain. Atau bahkan kita dapat berinvestasi dalam ekonomi dunia karena pasar modal di Tokyo, London dan New York terhubung secara elektronis selama 24 jam sehari. Keterhubungan inilah yang disebut Interconnected Network atau lebih populer dengan sebutan internet [4].

2.2.4 *Client-Server*

Client-server merupakan sebuah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk kepada cara untuk mendistribusikan aplikasi ke dalam dua pihak yaitu pihak klien dan pihak server. Dalam model klien/server, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, tapi masih merupakan sebuah kesatuan yakni komponen klien dan komponen server, komponen klien juga sering disebut sebagai *front-end*, sementara komponen server disebut sebagai *back-end*[5].

Komponen aplikasi dari klient dijalankan dalam sebuah *workstation* dan menerima masukan data dari pengguna. Komponen klien tersebut akan menyiapkan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan menggunakan teknologi pemrosesan tertentu dan mengirimkannya kepada komponen server yang dijalankan di atas mesin server, umumnya dalam bentuk *request* terhadap beberapa layanan yang dimiliki oleh server. Komponen server akan menerima request dari klien, dan langsung memprosesnya dan mengembalikan hasil pemrosesan tersebut kepada klien. Klien pun menerima informasi hasil pemrosesan data yang dilakukan server dan menampilkannya kepada pengguna, dengan menggunakan aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna[5].

2.2.5 Data Flow Diagram

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Sedangkan arti dari DFD tersebut adalah merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program, ataupun dapat diartikan sebagai penggambaran arus data dari suatu sistem informasi, baik sistem lama maupun sistem baru secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut berada. Diagram ini menjelaskan bagaimana data masukan diubah menjadi keluaran, dimana setiap bagian pada diagram menjelaskan proses transformasi yang berbeda. DFD dapat digunakan untuk menggambarkan sistem atau perangkat lunak pada banyak tingkatan dari suatu abstraksi [6].

2.2.6 Komponen-Komponen dalam DFD (Data Flow Diagram)

b. *External entity* (kesatuan Luar) atau *boundary* (batas sistem).

Setiap sistem pasti memiliki batas sistem (boundary) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar *(external entity)* merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainya yang berada di lingkungan luarnya yang memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem.

c. *Data Flow* (Arus Data)

Arus data di DFD diberi simbol panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan, dan kesatuan luar.

d. *Process* (Proses)

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

b. *Data Store* (Penyimpanan Data)

Penyimpanan data *(data store)* merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di komputer, suatu arsip atau catatan manual dan lain sebagainya.

2.2.7 Kamus data (Data Dictionary)

Kamus data (*data dictionary*) adalah katalog fakta tentang data dankebutuhan-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* [6].

2.2.8 ERD (Entity Relational Diagram)

Entity Relationship Diagram adalah pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas [6].

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 danentity 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 atributatau property yangdimiliki oleh setiap entity.

b. Relationalship Sets

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

c. Kunci Relasi *(Relation Keys)*

Nilai dari kunci relasi harus mengidentifikasikan sebuah barisyang unik didalam sebuah relasi. Kunci relasi terdiri dari satu ataulebih atribut-atribut relasi. Atibut-atribut dalam kunci relasi harusmemilikisifat sebagai berikut:

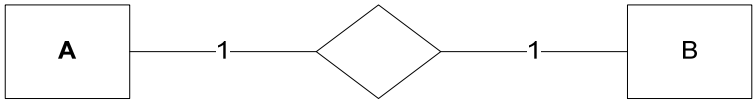
1. Untuk satu nilai hanya mengidentifikasikan satu barisdalam satu relasi.
2. Tidak memiliki subset yang juga merupakan kuncirelasi.
3. Tidak dapat bernilai null.

d. Kunci Relasi *(Relation Keys)*

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

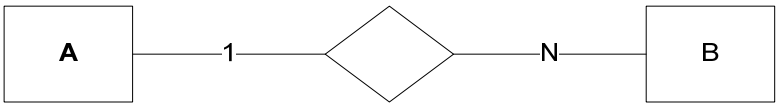
Kardinalitas pemetaan atau rasio kardinalitas menunjukkan jumlah entity yangdapat dihubungkan kesatu entity lain dengan suatu relationship sets. Kardinalitasmeliputi:

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



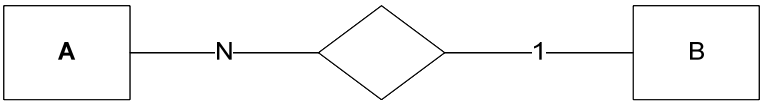
Gambar 2.2 *One to one*

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



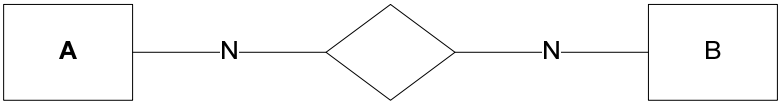
Gambar 2.3 *One to many*

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



Gambar 2.4 *Many to one*

4. Hubungan banyak ke banyak (*many to many*) yaitu satu entity dalam Adihubungkan dengan sejumlah entity dalam B, dan satu entity dalam Bdihubungkan dengan entity dalamA.



Gambar 2.5 *Many to many*

2.2.9 Pengenalan PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain [7].

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (*software* di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

2.2.10 Kekurangan dan Kelebihan PHP

Kelebihan PHP adalah :

1. bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak memerlukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana mulai dari IIS sampai Apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dapat digunakan sebagai mesin (Linux, Unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.

Adapun kelemahan PHP adalah :

1. Tidak ideal untuk pengembangan skala besar.
2. Tidak bias memisahkan antara tampilan dengan logic dengan baik (walaupun pengguna template dapat memperbaikinya).
3. PHP memiliki kelemahan security tertentu apabila programmer tidak jeli dalam melakukan pemrograman dan kurang memperhatikan isu dan konfigurasi PHP.

2.2.11 Pengenalan Basis Data

Secara umum dapat disimpulkan bahwa sistem *database* adalah sebuah sistem yang terdiri atas kumpulan file (tabel) yang saling berelasi atau berhubungan dan sekumpulan program (DBMS) yang memungkinkan beberapa pemakai atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi *file-file* tersebut[6].

Database hanyalah sebuah objek yang pasif karena keberadaannya tidak akan berguna jika tidak ada pengelola atau penggeraknya. Yang menjadi penggeraknya secara langsung adalah program (*software*). Gabungan keduanya (*database* dan pengelolanya) menghasilkan sebuah sistem.

Operasi pada suatu sistem *database* dapat diatasi atau dikontrol sesuai dengan kebutuhan. Dalam suatu sistem *database* yang terpadu mutlak diperlukan empat komponen dasar, yaitu:

1. Data

   Data yaitu masukan yang dibutuhkan oleh sistem *database* untuk diolah dan dimodifikasi menjadi informasi yang berguna.

2. Hardware

   Hardware adalah peralatan fisik database untuk menyimpan dan mengolah data menjadi informasi.

3. Software

   Diantara database physical dan *end user* terdapat *software database manajemen* (DBMS) yang mengatur permintaan akses ke dalam sistem. *Database manajemen sistem* (DBMS) adalah kumpulan file yang saling berkaitan bersama program pengelolanya.

4. User

   User adalah pemakai yang berinteraksi dengan sistem *database* melalui pemanggilan satu program aplikasi permanen [6].

2.2.12 Pengenalan Adobe Dreamweaver CS 5

Dreamweaver merupakan perangkat lunak yang ditujukan untuk membuat suatu situs web. Versi pertama dirilis pada tahun 1997, dan sejak itu Dreamweaver menjadi web editor yang banyak digunakan oleh para web developer. Hal itu antara lain karena kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. Dreamweaver merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh Macromedia Inc . Dan sekarang resmi Milik Adobe.

Dreamweaver biasa dikenal dengan istilah WYSIWYG *(What You See Is What You Get),* yang intinya adalah bahwa anda tidak harus berurusan dengan tag-tag HTML untuk membuat sebuah situs. Selain itu Dreamweaver juga memberikan keleluasaan untuk menggunakan sebagai media penulisan bahasa pemrograman web.

Adobe kembali mengeluarkan varian terbaru dari dreamweaver yaitu Dreamweaver CS 5. Ada beberapa fitur baru yang dapat ditemukan pada versi terbaru Dreamweaver CS 5 ini, diantaranya integrasi dengan Adobe Business Catalyst, integrasi Adobe Browser Lab, integrasi dengan CMS, pengecekan CMS, dan lain-lain. Selain itu juga ada beberapa fitur dalam versi Dreamweaver CS 4 yang tdak disertakan atau ditemukan kembali dalam Dreamweaver CS 5, diantaranya fasilitas pembuatan web album foto, penambahan flash paper, beberapa behaviour javascript, dan lain-lain menurut madcoms (2010).

Dreamweaver CS 5 mempunyai ruang kerja yang dapat digunakan untuk mendesain sebuah halaman web. Selain itu kita juga dapat mengubah tampilan umum dari ruang kerja Dreamweaver CS 5. Adapun elemen-elemen ruang kerja dari Dreamweaver CS 5 adalah sebagai berikut [8]:

1. *Application Bar*

   Berada dibagian paling atas jendela aplikasi Dreamweaver CS 5. Baris ini berisi tombol workspace *(workspace switcher),* CS Live, Menu dan aplikasi lainnya.

2. *Toolbar Document*

   Berisi tombol-tombol yang yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan design atau tampilan kode. Selain itu juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman web pada jendela browser.

3. *Jendela Dokumen*

   Lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman web.

4. *Workspace Switcher*

   Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja *(workspace)* Dreamweaver CS 5. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi tampilan classic, yaitu tampilan ruang kerja Dreamwaver versi sebelumnya.

5. *Panel Groups*

   Kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu bedasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, panel groups berisi panel Adobe Browser Lab, Adobe Business Catalyst, Insert, CS 5 Styles, AP Element dan Files.

6. *Tag Selector*

   Terletak dibagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status bar. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang tetrpilih pada jendela dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain bedasarkan jenis atau kategori objek tersebut. Tag selector juga menampilakan informasi format dari bagian yang sedang aktif pada lembar kerja desain.

7. *Property Inspector*

   Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek atau teks pada jendela desain. Property untuk satu objek dengan objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tapilan jendela kode.

8. *Toolbar Standard*

   Baris toolbar ini berisi tombol-tombol yang mewakili perintah pada menu File dan Edit, diantaranya adalah perintah New, Open, Save, Save All, Cut, Copy, Paste, Undo dan Redo.

9. *Toolbar Style Rendering*

   Secara default disembunyikan. Toolbar ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan desain dalam media yang berbeda. Selain itu juga dignakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan style CSS.

10. *Toolbar Coding*

    Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. Jendela ini hanya tampil pada jendela Code.

11. *Toolbar Browser Navigation*

    Toolbar ini merupakan toolbar baru yang ada didalam Dreamweaver CS 5 dan letaknya tepat berada diatas jendela dokumen. Toolbar ini berisi tombol-tombol yang digunakan sebagai navigasi didalam browser.

2.2.13 Pengenalan *WAMP*

WAMP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untukcoba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *opensource* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basisdata MySQL. Setelah menginstall WAMP, kita bisa memulai pemrograman PHPdi komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web [9]