BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Dispora

2.1.1 Sejarah Singkat Dispora Bandung

Perencanaan Program Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bandung disesuaikan dengan arah kebijakan pembangunan yang tertuang dalam Rencana Strategis Kota Bandung tahun 2009-2013 pada misi ke 3 (tiga) yaitu : "Mengembangkan sosial budaya kota yang ramah dan berkesadaran tinggi serta berhati nurani" mengacu pada hal tersebut, salah satu agenda prioritas Kota Bandung adalah meningkatkan prestasi olahraga dan kepemudaan.

Dimana program dan kegiatan yang direncanakan dilaksanakan pada tahun 2010, diharapkan akan dapat mendukung pencapaian tujuan bersama, yaitu :

1. Peningkatan kualitas dan produktivitas SDM yang religius.
2. Peningkatan IPM Kota Bandung.
3. Pengembangan ekonomi kreatif.
4. Percepatanan pengembangan wilayah Bandung.
5. Pelaksanaan reformasi birokrasi.
6. Pengembangan kehidupan sosial budaya.
7. Peningkatan pelayanan infrastruktur dasar.
8. Pengembangan daya saing kota.

2.1.2 Visi Dispora Bandung

Adapun visi Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Bandung yaitu "Menjadikan Kota Bandung sebagai kota yang berprestasi dalam bidang Pemuda dan Olahraga".

2.1.3 Misi Dispora Bandung

Untuk mencapai visi diatas maka dirumuskan kedalam 4 (empat) misi Dispora, yaitu :

1. Meningkatkan prestasi serta peran masyarakat dalam bidang Olahraga.
2. Meningkatkan prestasi dan peran serta kepemudaan.
3. Mengembangkan sarana/prasarana dalam bidang pemuda dan keolahragaan.
4. Meningkatkan pendapatan asli daerah Kota Bandung melalui bidang pemuda dan keolahragaan.

2.1.4 Logo Dispora

Logo Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) umum menggunakan logo yang sama dengan logo Kemenpora Indonesia dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Logo Dispora

2.1.5 Dasar Hukum Dispora

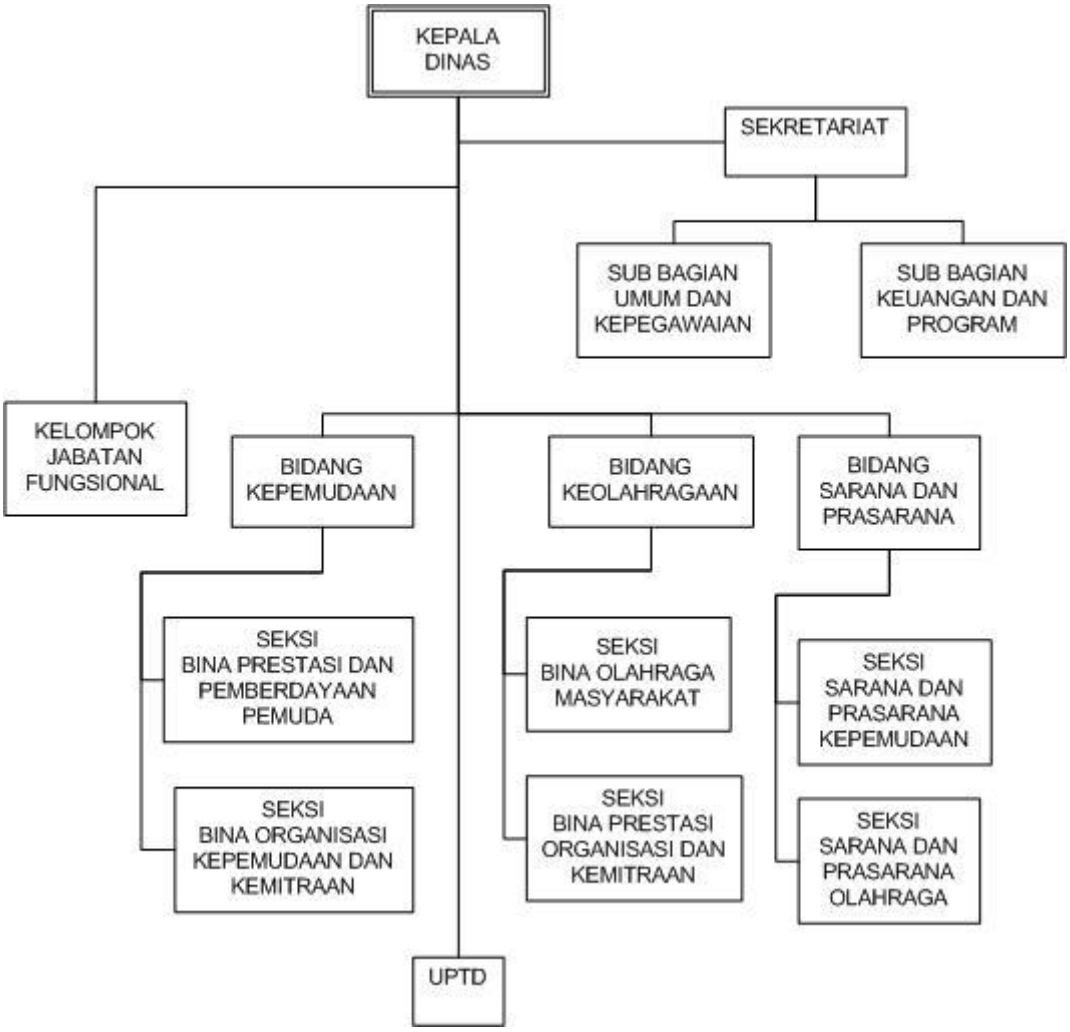
Sebagai dasar hukum penyusunan Rencana Kerja Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bandung tahun 2010-2015 adalah :

1. Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

2. Undang-undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2007 tentang penyelenggaraan Pekan dan Kejuaraan Olahraga.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2007 tentang Pendanaan Keolahragaan.
6. Peraturan Daerah Nomor 08 Tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Tahun 2005-2025 (Lembaran Daerah Kota Bandung Tahun 2008 Nomor 08).
7. Peraturan Daerah Nomor 09 Tahun 2009 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2009-2013 (Lembaran Daerah Kota Bandung Tahun 2009 Nomor 09).
8. Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2009 tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah Kota Bandung.

2.1.6 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaiman hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Dalam struktur organisasi yang baik harus menjelaskan hubungan wewenang siapa yang melapor dan kepada siapa. Struktur organisasi Dispora Bandung dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini .



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.7 Deskripsi Tugas

a. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas:

1. Memimpin Dinas Pemuda dan Olah Raga dalam perumusan perencanaan kebijakan, pelaksanaan pembangunan bidang kepemudaan dan olah raga penyelenggaraan pembinaan, pengawasan, pengendalian teknis bidang kepemudaan dan keolahragaan serta pengelolaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana bidang kepemudaan dan keolahragaan.
2. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan bidang tugasnya.

b. Sekretariat

Sekretariat mempunyai tugas:

1. Melaksanakan koordinasi perencanaan, evaluasi dan pelaporan program pemuda dan olah raga, pengelolaan urusan kepegawaian, urusan umum yang meliputi kegiatan surat menyurat, penggandaan, perlengkapan, rumah tangga, hubungan masyarakat, urusan keuangan.
2. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

c. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas:

1. Menyusun rencana kegiatan Sub Bagian Umum dan Kepegawaian.
2. Menyelenggarakan, melaksanakan dan mengelola administrasi kepegawaian, kesejahteraan pegawai dan pendidikan pelatihan pegawai.
3. Melaksanakan pembinaan organisasi dan ketatalaksanaan, urusan surat menyurat, kearsipan, rumah tangga, perjalanan dinas, keprotokolan, penyusunan rencana kebutuhan barang, peralatan, mendistribusikan.
4. Melaksanakan tata usaha barang, perawatan/penyimpanan peralatan kantor dan pendataan inventaris kantor;
5. Menyelenggarakan administrasi perkantoran;
6. Melaksanakan kebersihan dan keamanan kantor;
7. Menghimpun, mengolah data, menyusun program kerja Sub Bagian Umum dan Kepegawaian.

d. Sub Bagian Keuangan dan Program

Sub Bagian Keuangan dan Program mempunyai tugas:

1. Menyusun rencana kegiatan Sub Bagian Keuangan.
2. Melaksanakan administrasi keuangan yang meliputi pembukuan, pertanggungjawaban dan verifikasi serta penyusunan perhitungan anggaran.

3. Menyelenggarakan penyusunan laporan dan pertanggungjawaban penyelenggaraan anggaran satuan kerja.
4. Menyiapkan bahan penyusunan rencana strategis Dinas Pemuda dan Olah Raga.
5. Menghimpun, mengolah data dan menyusun program kerja Sub Bagian Keuangan.
6. Melaksanakan pengurusan biaya perpindahan pegawai dan ganti rugi gaji pegawai serta pembayaran hak-hak keuangan lainnya.
7. Melaksanakan evaluasi keuangan terhadap hasil pelaksanaan program dan rencana strategis Dinas Pemuda dan Olah Raga.
8. Mengkompilasikan dan penyusunan laporan hasil laporan perencanaan dan laporan akuntabilitas Dinas Pemuda dan Olah Raga.
9. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Sekretaris sesuai dengan bidang tugasnya.

e. Bidang Kepemudaan

Bidang Kepemudaan mempunyai tugas:

1. Melaksanakan pemberdayaan anak, remaja, pendidikan dan pelatihan kepemudaan serta pengembangan Kelembagaan kepemudaan.
2. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

f. Seksi Bina Prestasi dan Pemberdayaan Pemuda

Seksi Bina Prestasi dan Pemberdayaan Pemuda mempunyai tugas:

1. Menyusun kegiatan Seksi Pendidikan dan Pelatihan Kepemudaan.
2. Melakukan pendataan dan penyusunan program pendidikan dan pelatihan serta kewirausahaan pemuda.
3. Menyusun rencana pendidikan dan pelatihan kepemudaan.
4. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan kepemudaan.
5. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang Kepemudaan sesuai dengan bidang tugasnya.

g. Seksi Bina Organisasi Kepemudaan dan Kemitraan

Seksi Kelembagaan Kepemudaan mempunyai tugas:

1. Menyusun kegiatan Seksi Kelembagaan Kepemudaan.
2. Menyusun dan mengkoordinasikan/fasilitasi dan pengembangan lembaga kepemudaan.
3. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan lembaga kepemudaan.
4. Menyusun kriteria dan standarisasi lembaga kepemudaan.
5. Melaksanakan pembangunan kapasitas dan kompetensi lembaga kepemudaan.
6. Melaksanakan pengembangan jaringan dan sistem informasi.
7. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang Kepemudaan sesuai dengan bidang tugasnya.

h. Bidang Keolahragaan

Bidang Keolahragaan mempunyai tugas:

1. Melaksanakan pekan dan kejuaraan olah raga, pemberdayaan dan pemasyarakatan olah raga serta peningkatan kelembagaan keolahragaan.
2. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

i. Seksi Bina Olahraga Masyarakat

Seksi Bina Olahraga Masyarakat mempunyai tugas:

1. Menyusun kegiatan Seksi Pemberdayaan dan Pemasyarakatan Olah Raga.
2. Menyusun rencana kegiatan pemberdayaan olah raga masyarakat.
3. Melaksanakan kegiatan usaha peningkatan pengetahuan teknis dan ketrampilan bidang olah raga.
4. Melaksanakan kegiatan fasilitasi permasalahan olah raga masyarakat.
5. Menyiapkan bahan sarana informasi olah raga.

6. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan Kepala Bidang Keolahragaan sesuai dengan bidang tugasnya.

j. Seksi Bina Prestasi Organisasi dan Kemitraan

Seksi Bina Prestasi Organisasi dan Kemitraan mempunyai tugas:

1. Menyusun rencana kegiatan Seksi Kelembagaan Keolahragaan;
2. Melakukan pendataan dan penyusunan program.
3. Memfasilitasi peningkatan manajemen kelembagaan keolahragaan.
4. Mengembangkan kemitraan pemerintah dengan masyarakat dalam pembangunan olah raga.
5. Melaksanakan standarisasi, akreditasi dan sertifikasi keolahragaan.
6. Menyiapkan pengaturan sistem penganugerahan, penghargaan dan kesejahteraan pelaku olah raga.
7. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang Keolahragaan sesuai dengan bidang tugasnya.

k. Bidang Sarana dan Prasarana

Bidang Sarana dan Prasarana mempunyai tugas:

1. Melaksanakan dan memberikan rekomendasi pembangunan, pengadaan, pengelolaan prasarana dan sarana kepemudaan dan keolahragaan serta pendanaan keolahragaan.
2. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

l. Seksi Sarana dan Prasarana Kepemudaan

Seksi Sarana dan Prasarana Kepemudaan mempunyai tugas:

1. Menyusun rencana kegiatan Seksi Prasarana dan Sarana Pemuda.
2. Menyiapkan bahan dalam rangka menyusun rencana pembangunan prasarana dan sarana kepemudaan.
3. Menyusun petunjuk teknis standarisasi pembangunan prasarana dan sarana kepemudaan.

4. Menyiapkan bahan dalam rangka pemberian rekomendasi pembangunan prasarana dan sarana kepemudaan.
5. Menyusun rencana kebutuhan sarana kepemudaan.
6. Melakukan pengadaan dan pendistribusian sarana kepemudaan.
7. Menyusun pedoman penggunaan prasarana dan sarana kepemudaan.
8. Melaksanakan perawatan prasarana dan sarana kepemudaan.
9. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang Dana, Prasarana dan Sarana sesuai dengan bidang tugasnya.

m. Seksi Sarana dan Prasarana Olahraga

Seksi Sarana dan Prasarana Olahraga mempunyai tugas:

1. Menyusun rencana kegiatan Seksi Prasarana dan Sarana Olah Raga.
2. Menyiapkan bahan dalam rangka menyusun rencana pembangunan prasarana dan sarana olah raga.
3. Menyusun petunjuk teknis standarisasi pembangunan prasarana dan sarana olah raga.
4. Menyiapkan bahan dalam rangka pemberian rekomendasi pembangunan prasarana dan sarana olah raga.
5. Menyusun rencana kebutuhan sarana keolahragaan.
6. Melakukan pengadaan dan pendistribusian sarana olah raga.
7. Menyusun pedoman penggunaan prasarana dan sarana keolahragaan.
8. Melaksanakan perawatan prasarana dan sarana keolahragaan.
9. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang Dana, Prasarana dan Sarana sesuai dengan bidang tugasnya.

n. Unit Pelaksana Teknis Dinas

1. UPTD Pemuda dan Olah Raga merupakan unsur pelaksana sebagian tugas teknis operasional dan/atau kegiatan teknis penunjang Dinas Pemuda dan Olah Raga di wilayah tertentu.

2. UPTD dibentuk dengan Peraturan Bupati berdasarkan kebutuhan Daerah serta telah memenuhi kriteria dan ketentuan yang telah ditetapkan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

o. Kelompok Jabatan Fungsional

1. Kelompok Jabatan Fungsional mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Pemerintah Daerah sesuai dengan keahlian dan kebutuhan.

2. Kelompok Jabatan Fungsional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri dari sejumlah tenaga, dalam jenis dan jenjang jabatan fungsional yang terbagi dalam berbagai kelompok sesuai dengan bidang keahliannya, ditentukan berdasarkan kebutuhan dan beban kerja.

3. Jenis dan jenjang jabatan fungsional sebagaimana dimaksud pada ayat (2), diatur sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori mendasari suatu penelitian sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan kenyataan di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem dinyatakan sebagai perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas. Sistem dapat didefinisikan juga sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub-sistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah kumpulan dari bagian apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa didalam sistem terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem). Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem yang lebih kecil lagi. Subsistem ini saling berinteraksi dan salingberhubungan membentuk satu kesatuan (terintegrasi) sehingga dapat mencapai tujuan. (Dagun, 1997)

2.2.2 Pengertian Sistem

Suatu sistem pada dasarnya merupakan suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur-prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan mempermudah pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi. Sistem itu sendiri mempunyai tujuan yang sama untuk menghasilkan sesuatu yang lebih bermanfaat ada yang menyebut mencapai suatu tujuan *(goal)* dan ada yang menyebutkan untuk mencapai sasaran *(object).* Jadi dapat disimpulkan pengertian sistem adalah kumpulan dari berbagai macam elemen yang berbeda namun mempunyai tujuan yang sama untuk mencapai sasaran atau objek.

Beberapa elemen dari sistem sebagai berikut :

1. Tujuan

   Setiap sistem memiliki tujuan (Goal), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. Masukan

   Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. Proses

   Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lbih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

4. Keluaran

   Keluaran (output) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. Batas

   Yang disebut batas (boundary) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbasatan dana.

6. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

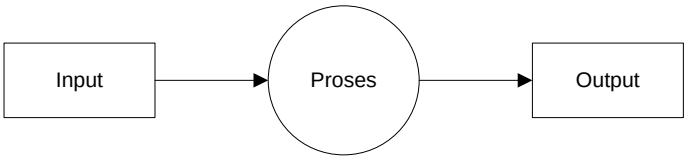
   Mekanisme pengendalian (control mechanism) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (feedback), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. Lingkungan

   Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem. (Al-Bahra, 2005)

2.2.3 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umun dari suatu sistem terdiri atas masukan *(input)*, proses dan keluaran *(output)*, dalam bentuk umum sistem ini bisa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2.3 Bentuk Umum Sistem

2.2.4 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan,kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Analisis Sistem (*System analysis*) merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan, yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Didalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh sistem analisis sebagai berikut :

a. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
b. *Umderstand*, yaitu memahami kerja system yang ada.
c. *Analyze*, yaitu menganalisis system.
d. *Report*, yaitu membuat laporan analisis.

Tahapan system analisis dilakukan setelah perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting karena kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan ditahapan selanjutnya.(Jogianto,1999)

2.2.5 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem merupakan hal yang penting bagi kelangsungan sistem itu sendiri. Pemodelan sistem adalah suatu upaya untuk menjaga efektifitas sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Pemodelan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau

memperbaiki sistem yang sudah ada.

Alat-alat yang digunakan dalam pemodelan sistem antara lain adalah:

1. Diagram Konteks.
2. *Data Flow Diagram* (DFD).
3. Kamus Data *(Data Dictionary).*

2.2.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

Diagram Konteks memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks. (Al-Bahra, 2005)

2.2.5.2 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram adalah diagram sistem yang menggambarkan cara kerja aplikasi secara *logic*. Mulai dari tingkat paling tinggi sampai dengan tingkat paling rendah. Pada perancangan ini terdiri dari perancangan awal *(preliminary design)* dan perancangan rinci *(detailed design)* sesuai dengan tahap-tahap rekayasa perangkat lunak. Adapun penjelasan dari perancangan awal adalah perancangan sistem yang menggambarkan tentang hubungan antara sistem dengan lingkungan luar sistem.

Hubungan ini dapat digambarkan dengan menggunakan diagram konteks. Sedangkan perancangan rinci adalah perancangan sistem yang menggambarkan tentang proses yang terjadi pada sistem serta arus data yang mengalir antar proses. DFD merupakan alat yang digunakan pada metode pengembangan sistem yang terstruktur, DFD ini menggambarkan arus data di dalam sistem yang terstruktur dan jelas serta merupakan dokumentasi sistem yang baik. (Al-Bahra, 2005)

2.2.5.3 Kamus Data (Data Dictionary)

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

Dengan adanya kamus data, didapat definisi-definisi dari bentuk-bentuk yang tidak dimengerti dalam DFD yaitu aliran data, *file*, proses dan elemen-elemen data. Arus data pada DFD bersifat global, hanyaditujukan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari arus data, secara lebih lengkap dapat dilihat di kamus data. (Al-Bahra, 2005)

2.2.6 Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu juga sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan alat untuk mengendalikan organisasi. (Al-Bahra, 2005)

2.2.7 Database

Database dapat diartikan sebagai kumpulan data store yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk atau media penyimpanan sekunder lainnya, yang terdiri atas satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain, di mana setiap pemakai (*user*) diberi wewenang (otorisasi) untuk dapat mengakses (mengubah, menghapus, menganalisis, menambah, memperbaiki) data dalam tabel-tabel tersebut. (Al-Bahra, 2005)

Tujuan utama dari database adalah meminimumkan pengulangan dan mencapai independensi data. Independensi data adalah kemampuan untuk membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan pada program yang memproses data.

2.2.7.1 Operasi Database

Operasi dasar database diantaranya adalah pembuatan, penghapusan, pembuatan tabel, pengisian tabel yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Pembuatan database baru (create database) yaitu menciptakan database baru.
2. Penghapusan database (drop database) yaitu penghapusan suatu database.
3. Pembuatan file/tabel baru ke dalam suatu databse yaitu penambahan file/tabel ke dalam database.
4. Penambahan/pengisian data baru ke sebuah file/tabel disebuah database (insert).

2.2.7.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram adalah salah satu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan atau mengambarkan hubungan antara *entity* di dalam sebuah sistem di mana sebuah hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one to one, one to many, many to one dan many to many.*

Entity Relationship Diagram memiliki komponen-komponen utama, yaitu :

1. **Entitas *(Entity)***

Entitas adalah sebuah barang atau objek yang dapat dibedakan dari objek lain. Entitas direpresentasikan dengan empat persegi panjang.

2. **Atribut *(Attribute)***

Atribut adalah properti deskriptif yang dimiliki oleh setiap anggota dari himpunan entitas. Atribut direpresentasikan dengan bentuk *elips.*

3. **Relasi *(Relationship)***

Relasi adalah hubungan antara suatu himpunan entitas dengan himpunan entitas yang lainnya. Relasi direpresentasikan dengan jajaran genjang.

4. Kardinalitas *(Cardinality)*

Kardinalitas adalah angka yang menunjukkan banyaknya kemunculan suatu objek terkait dengan kemunculan objek lainnya pada suatu relasi.

Jenis-jenis kardinalitas yaitu sebagai berikut :

a. One to One

Hubungan *one to one* adalah antara *file* pertama dengan *file* keduaadalah satu banding satu.

b. One to Many

Hubungan *one to many* adalah sebuah relasi merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu banding banyak.

c. Many to One

Hubungan *many to one* adalah sebuah relasi merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah banyak banding satu.

d. Many to Many

Hubungan many to many adalah sebuah relasi antara suatu *file* satu dengan *file* yang kedua memepunyai relasi banyak ke banyak. (Al-Bahra, 2005)

2.2.7.3 Pengolahan Data

Suatu proses pengolahan data terdiri dari tiga tahapan dasar yang disebut dengan siklus pengolahan data *(data processing cycle)* yaitu *input, processing* dan *output.*

1. *Input,* tahap ini merupakan proses memasukkan data ke dalam proses komputer lewat alat input *(input device).*
2. *Process,* tahap ini merupakan proses pengolahan dari data yang sudah dimasukkan yang dilakukan oleh alat pemroses *(processing data),* yang dapat berupa proses menghitung, membandingkan,

mengklasifikasikan, mengurutkan, mengendalikan atau mencari di *storage.*

3. *Output*, tahap ini merupakan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat output *(output device)*, yaitu berupa informasi.

2.2.8 Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah kumpulan antara teknologi komputer, dan teknologi komunikasi. Gabungan teknlogi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, *software* dan *hardware*. (Sopandi, 2004).

Setiap komputer, *printer* atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut *node*. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan atau bahkan jutaan *node*.

2.2.8.1 Klasifikasi Jaringan Komputer

Jaringan komputer dapat diklasifikasikan menurut skala sebagai berikut :

1. ***Local Area Network (LAN) :***
   Suatu jaringan komputer yang menghubungkan suatu komputer dengan komputer lain dengan jarak yang terbatas.
2. ***Metropolitant Area Network (MAN) :***
   Prinsip sama dengan LAN, hanya saja jaraknya lebih luas, yaitu 10-50 km.
3. ***Wide Area Network (WAN) :***
   Jaraknya antar kota, negara, dan benua. ini sama dengan internet.

Berdasarkan fungsi: Pada dasarnya setiap jaringan komputer ada yang berfungsi sebagai *client* dan juga *server*. Tetapi ada jaringan yang memiliki komputer yang khusus didedikasikan sebagai *server* sedangkan yang lain sebagai *client*. Ada juga yang tidak memiliki komputer yang khusus berfungsi sebagai *server* saja. Karena itu berdasarkan fungsinya maka ada dua jenis jaringan komputer :

1. ***Client-server***
   Yaitu jaringan komputer dengan komputer yang didedikasikan khusus

sebagai *server*. Sebuah service/layanan bisa diberikan oleh sebuah komputer atau lebih. Contohnya adalah sebuah domain seperti www.detik.com yang dilayani oleh banyak komputer web *server*. Atau bisa juga banyak service/layanan yang diberikan oleh satu komputer.

Contohnya adalah *server* jtk.polban.ac.id yang merupakan satu komputer dengan multi service yaitu *mail server*, *web server*, *file server*, database *server* dan lainnya.

2. ***Peer-to-peer***

   Yaitu jaringan komputer dimana setiap host dapat menjadi *server* dan juga menjadi *client* secara bersamaan, atau dengan kata lain dapat dikatakan dima satu komputer terhubung ke komputer lainnya secara langsung.

Berdasarkan media transmisi datanya, jaringan komputer dapat dibedakan atas beberapa kategori, diantaranya :

1. **Jaringan Berkabel *(Wired Network)***

   Pada jaringan ini, untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer lain diperlukan penghubung berupa kabel jaringan. Kabel jaringan berfungsi dalam mengirim informasi dalam bentuk sinyal listrik antar komputer jaringan.

2. **Jaringan Nirkabel *(Wireless Network)***

   Merupakan jaringan dengan medium berupa gelombang elektromagnetik. Pada jaringan ini tidak diperlukan kabel untuk menghubungkan antar komputer karena menggunakan gelombang elektromagnetik yang akan mengirimkan sinyal informasi antar komputer jaringan.

2.2.8.2 Topologi Jaringan Komputer

Pada jaringan komputer dikenal beberapa topologi sebagai berikut :

1. **Topologi Bus**

   Pada topologi Bus, kedua unjung jaringan harus diakhiri dengan sebuah terminator. *Barel connector* dapat digunakan untuk memperluasnya. Jaringan hanya terdiri dari satu saluran kabel yang menggunakan kabel BNC. Komputer yang ingin terhubung ke jaringan dapat mengkaitkan dirinya dengan mentap *Ethernet*nya sepanjang

kabel. Linear Bus: *Layout* ini termasuk *layout* yang umum.

Satu kabel utama menghubungkan tiap simpul, ke saluran tunggal komputer yang mengaksesnya ujung dengan ujung. Masing-masing simpul dihubungkan ke dua simpul lainnya, kecuali mesin di salah satu ujung kabel, yang masing-masing hanya terhubung ke satu simpul lainnya. Topologi ini seringkali dijumpai pada sistem *client/server*, dimana salah satu mesin pada jaringan tersebut difungsikan sebagai *File Server*, yang berarti bahwa mesin tersebut dikhususkan hanya untuk pendistribusian data dan biasanya tidak digunakan untuk pemrosesan informasi. Instalasi jaringan Bus sangat sederhana, murah dan maksimal terdiri atas 5-7 komputer. Kesulitan yang sering dihadapi adalah kemungkinan terjadinya tabrakan data karena mekanisme jaringan relatif sederhana dan jika salah satu *node* putus maka akan mengganggu kinerja dan trafik seluruh jaringan.

Keunggulan topologi Bus adalah pengembangan jaringan atau penambahan *workstation* baru dapat dilakukan dengan mudah tanpa mengganggu *workstation* lain. Kelemahan dari topologi ini adalah bila terdapat gangguan di sepanjang kabel pusat maka keseluruhan jaringan akan mengalami gangguan.

Topologi bus merupakan topologi yang banyak dipergunakan pada masa penggunaan kabel *Coaxial* menjamur. Dengan menggunakan *T-Connector* (dengan terminator 50ohm pada ujung *network*), maka computer atau perangkat jaringan lainnya bisa dengan mudah dihubungkan satu sama lain. Kesulitan utama dari penggunaan kabel *Coaxial* adalah sulit untuk mengukur apakah kabel *Coaxial* yang dipergunakan benar-benar matching atau tidak. Karena kalau tidak sungguh-sungguh diukur secara benar akan merusak NIC (*network interface card*) yang dipergunakan dan kinerja jaringan menjadi terhambat, tidak mencapai kemampuan maksimalnya. Topologi ini juga sering digunakan pada jaringan dengan basis *fiber optic* (yang kemudian digabungkan dengan topologi star untuk menghubungkan dengan *client* atau *node*).

2. Topologi Bintang (*Star*)

Topologi bintang merupakan bentuk topologi jaringan yang berupa

konvergensi dari *node* tengah ke setiap *node* atau pengguna. Topologi jaringan bintang termasuk topologi jaringan dengan biaya menengah.

3. **Topologi Cincin (*Ring*)**

   Topologi cincin adalah topologi jaringan berbentuk rangkaian titik yang masing-masing terhubung ke dua titik lainnya, sedemikian sehingga membentuk jalur melingkar membentuk cincin. Pada topologi cincin, komunikasi data dapat terganggu jika satu titik mengalami gangguan. Jaringan FDDI mengantisipasi kelemahan ini dengan mengirim data searah jarum jam dan berlawanan dengan arah jarum jam secara bersamaan.

4. **Topologi *Mesh***

   Topologi jala atau Topologi *mesh* adalah suatu bentuk hubungan antar perangkat dimana setiap perangkat terhubung secara langsung ke perangkat lainnya yang ada di dalam jaringan. Akibatnya, dalam topologi *mesh* setiap perangkat dapat berkomunikasi langsung dengan perangkat yang dituju (*dedicated links*).

   Berdasarkan kelebihan dan kekurangannya, topologi *mesh* biasanya diimplementasikan pada komputer-komputer utama dimana masing-masing komputer utama tersebut membentuk jaringan tersendiri dengan topologi yang berbeda (*hybrid network*).

5. **Topologi Pohon (*Tree*)**

   Topologi Jaringan Pohon (*Tree*) Topologi jaringan ini disebut juga sebagai topologi jaringan bertingkat. Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral denganhirarki yang berbeda. Untuk hirarki yang lebih rendah digambarkan pada lokasi yang rendah dan semakin keatas mempunyai hirarki semakin tinggi. Topologi jaringan jenis ini cocok digunakan pada sistem jaringan komputer. (Sopandi, 2004)

2.2.9 Internet

Internet merupakan jaringan komputer global yang memungkinkan dua komputer atau lebih saling terhubung dan saling mentransfer atau tukar-menukar data digital.

Internet itu sendiri berasal dari kata Interconnection Networking, yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, salelit, dan lainnya. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini menggunakan protokol yaitu *TCP/IP*.

TCP (Transmission Control Protocol) bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan *IP (Internet Protocol)* yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TPC/IP secara umum berfungsi memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat di gunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data. Untuk dapat ikut serta menggunakan fasilitas Internet, Anda harus berlangganan ke salah satu *ISP (Internet Service Provider)* yang ada dan melayani daerah Anda. *ISP* ini biasanya disebut penyelenggara jasa internet. Anda bisa menggunakan fasilitas dari Telkom seperti Telkomnet Instan, speedy dan juga layanan *ISP* lain seperti first media, netzip dan sebagainya. Internet memberikan banyak sekali manfaat, ada yang bisa memberikan manfaat baik dan buruk. Baik bila digunakan untuk pembelajaran informasi dan buruk bila digunakan untuk hal yang berbau pornografi, informasi kekerasan, dan lain-lainnya yang negatif. Internet ini memungkinkan pengguna komputer di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi dengan cara saling mengirimkan email, menghubungkan komputer satu ke ke komputer yang lain, mengirim dan menerima file dalam bentuk text, audio, video, membahas topik tertentu pada newsgroup, website social networking dan lain-lain. (Wahana Komputer, 2004)

2.2.9.1 Sejarah Internet

Internet dan sejarahnya tidak terlepas dari terbentuknya sebuah jaringan komputer yang dilakukan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), yaitu dengan mendomonstrasikan perpaduan antara Hardware dan Software dengan komputer berbasis UNIX, Komunikasi jarak jauh dapat dilakukan tanpa ada batasan yang tidak terhingga melalui saluran telepon.

ARPANET kemudian merancang sebuah jaringan dengan kehandalan teknologi informasi yang dapat memindahkan data dalam jumlah besar dan dalam waktu yang singkat, dan ditetapkan sebagai sebuah standar pembangunan protocol baru yang saat ini dikenal TCP/IP (Transmission

Control Protocol/Internet Protocol) dan disinilah awal dari segala sejarah internet yang dikenal luas sampai saat ini. Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Department of Defense) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan.

Pada mulanya ARPANET hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah, di mana mereka membentuk satu jaringan terpadu di tahun 1969, dan secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di Negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya. Oleh sebab itu ARPANET dipecah manjadi dua, yaitu "MILNET" untuk keperluan militer dan "ARPANET" baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer seperti, universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet. (Rasiman, 2005)

2.2.10 Website

Secara terminologi, *website* adalah sebuah tempat dalam *World Wide Web* dimana homepage sebuah organisasi atau individual berada. Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang memiliki atau menampilkan gambar diam, gambar bergerak, data, teks, animasi, suara, video dan atau gabungan keseluruhan elemen yang bersifat statis atau dinamis dalam sebuah kerangka dimana halaman-halaman tersebut saling berhubungan satu sama lain. (Wahana Komputer, 2004)

2.2.11 Perangkat Lunak yang digunakan

Perangkatlunak yang digunakan untuk membangun Sistem Infomasi Dispora Bandung diantaranya adalah, Wamp Server, Coffecup HTML.

2.2.11.1 Wamp Server

Wamp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Wamp singkatan dari Windows, Apache, MySQL, dan PHP. Wamp server merupakan suatau kemudahan alternatif dalam penginstalan dan sederhana dalam melakukan konfigurasi di banding dengan pilihan yang lain.Kegunaan wamp server ini untuk membuat jaringan local sendiri dalam artian kita dapat membuat website secara offline untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Jadi fungsi dari wamp server itu sendiri merupakan server website kita untuk cara memakainya. Mengapa harus menjadi server ? Karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk pengaksesan web, untuk itu komputer kita harus menjadi server.

Biasanya para perancang web atau web master jika akan merencanakan (planing), kemudian membangun (buliding) dilakukan di komputer local atau bisa juga di jaringan local, tidak langsung di host internet. Oleh karena itu perlu dikomputer kita di jadikan server sehingga kita seolah olah sedang meng update di hostnya (tempat penyimpanan file2 yang diperlukan website) internet.

Dengan di tempatkannya file file pendukung website di komputer kita kita tidak perlu buka masuk internet, sehingga hal ini mengurangi presentasi waktu dan biaya, yang kalo di lakukan langsung di jaringan internet akan memakan waktu yang lama juga untuk uploadnya (edit file file websitenya seperti html, php atau asp).(Siti, 2008)

2.2.11.2 Windows

Microsoft Windows atau yang lebih dikenal dengan sebutan Windows adalah keluarga sistem operasiuntuk PC, yang dikembangkan oleh Microsoft, dengan menggunakan antarmuka berbasis grafik GUI (Graphical User Interface). istem operasi windows ini sangat lengkap dengan aplikasi programnya jauh lebih handal bila dibandingkan dengan sistem operasi

windows sebelumnya. Beberapa sistem operasi windows yang dikeluarkan oleh perusahaan Microsoft antara lain:

1. Microsoft Windows 3.1
2. Microsoft Windows 95
3. Microsoft Windows 98
4. Microsoft Windows 2000
5. Microsoft Windows Me
6. Microsoft Windows Xp
7. Microsoft Windows Vista
8. Microsoft Windows 7
9. Microsoft Windows 8

Dari pemaparanmengenaiwindows diatas dapat dilihat bahwa setiap perkembangan windows maka tampilan desktopnya sudah lebih baik dan juga fasilitas-fasilitas yang lain jika di bandingkan dengan sistem operasi windows sebelumnya. (Wahid, 2005)

Sedangkan dalam pemakaiannya system operasi windows memerlukan perangkat Hardware (perangkat keras) yang lebih tinggi kepastiannya. Misalnya : Memory, Harddisk dan sebagainya.

2.2.11.3 Apache

Apache adalah web server yang dapat dijalankan di banyak system operasi (Linux, Microsoft Windows, serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini mengunakan HTTP. HTTP (Hypertext Transfer Protocol) merupakan aturan pengiriman informasi yang berupa hypertext (teks pada computer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (request-respon).

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.

Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation. (Wahid, 2005)

2.2.11.4 MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanyadengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language). MySQL jugamerupakan database relasi (Relational Database Management System atau RDBMS), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL, dan sebagainya. MySQL AB menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia. Berdasarkan riset dinyatakan bahwa bahwa di platform Web, dan baik untuk kategori open source maupun umum, MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. (Nugroho, 2005)

Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer. Puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan MySQL bekerja siang malam memompa data bagi para pengunjungnya.

2.2.11.5 PHP

PHP adalah suatu bahasa pemrograman berupa skrip yang sangat popular dalam membuat aplikasi web. PHP berawal dari skrip Perl/CGI yang dibuat oleh seorang pengembang perangkat lunak bernama Rasmus Lerdorf untuk menghitung jumlah pengunjung homepage-nya. Karena banyaknya pengunjung yang meminta skrip tersebut, Lerdorf akhirnya membagi-bagikan skrip buatannya yang diberi nama Personal Home Page (PHP).

Banyaknya permintaan membuat Lerdorf terus mengembangkan skripnya. Beberapa orang akhirnya bergabung membentuk tim untuk mengembangkan PHP. Sejak itu PHP berkembang pesat dengan banyak fungsi baru yang ditamba hkan. Kepanjangan dari PHP kini berubah menjadi PHP: Hypertext Preprocessor. (Kadir, 2010)

Ada tiga macam penggunaan PHP :

1. ***Server-side scripting***

   Ini merupakan jenis penggunaan yang paling banyak dilakukan pengguna PHP. Untuk menggunakannya, dibutuhkan tiga hal: PHP parser, aplikasi web server yang terkoneksi dengan instalasi PhP, dan aplikasi web browser.

2. ***Command line scripting***

   Pada penggunaan PHP jenis ini hanya dibutuhkan PHP parser.

3. ***Pembuatan aplikasi berbasis desktop***

   Pada penggunaan PHP jenis ini, dibutuhkan ekstensi tambahan PHP-GTK. PHP memiliki empat kelebihan utama yang menarik minat banyak pengguna.

Kelebihan utama PHP tersebut diringkas sebagai berikut :

1. ***Practicality***

   PHP dibuat dengan menitikberatkan pada kepraktisan. Hasilnya, PHP adalah bahasa pemrograman minimalis, dilihat dari segi kebutuhan pengguna dan kebutuhan sintaks.

2. ***Power***

   PHP memiliki banyak kemampuan, mulai dari kemampuan untuk terhubung dengan basis data, membuat halaman web dinamis, membuat dan memanipulasi berkas gambar, Flash dan PDF, berkomunikasi dengan bermacam protokol seperti IMAP dan POP3, dan masih banyak lagi.

3. ***Possibility***

   PHP dapat menyediakan lebih dari satu solusi untuk suatu masalah.

4. ***Price***

   PHP selalu dirilis kepada publik tanpa ada batasan untuk penggunaan, modifikasi, atau redistribusi.

2.2.11.6 CoffeCup HTML

CoffeeCup Free HTML Editor adalah Software yang di kembangkan oleh CoffeeCup Inc. Software ini terdiri dari dua versi, yaitu versi gratis (*free*) dan berbayar (*pro*). Perbedaan yang terletak antara versi gratis dan berbayar antara lain adalah fitur CSS Menu Designer, Image Mapper, *Website Color Schemer*, dan FTP Upload yang hanya bisa sobat dapatkan melalui versi berbayar.

CoffeeCup HTML Editor adalah sebuah software yang akan membantu mendesain sebuah Website dengan bahasa HTML secara lebih mudah. Selain

mendukung WYSIWYG (*what you see is what you get*) Software editor ini juga sudah mendukung HTML5.0 dan CSS 3.0 yang tentunya akan membuat Website jadi lebih hidup dan menarik.

Fungsi CoffeeCup Free HTML Editor sangat mirip dengan Adobe Dreamweaver yaitu untuk mengedit file html dan PHP hingga membuat website secara komplit. Cara design web yang ditampilkan CoffeeCup cukup praktis.(Kazuya, 2012)