

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengenalan Perpustakaan

2.1.1 Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan adalah koleksi atau sekumpulan koleksi buku atau bahan lainnya yang diorganisasikan dan dipelihara untuk penggunaan/keperluan (membaca, konsultasi, belajar, meneliti) dikelola oleh pustakawan dan staf terlatih lainnya dalam rangka menyediakan layanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Ada dua unsur utama dalam perpustakaan yaitu buku dan ruangan. Dalam perkembangannya, koleksi sebuah perpustakaan tidak hanya terbatas dalam bentuk tercetak seperti buku, majalah atau jurnal, melainkan ada berbagai bahan perpustakaan lainnya yang dapat diterima di perpustakaan sebagai sumber informasi. Semua sumber daya informasi itu diorganisir, disusun teratur, sehingga ketika pengguna membutuhkan informasi, dapat dengan mudah menemukannya.

Melihat proses kerjanya, bahwa bahan perpustakaan yang berupa sumber daya informasi diorganisir, disusun secara teratur sehingga mudah untuk menemukannya kembali, maka perpustakaan adalah suatu unit kerja yang bertugas untuk mengumpulkan, menyimpan, mengorganisir berbagai bahan perpustakaan sistematis dan memeliharanya agar dapat digunakan oleh pengguna dengan baik.

Secara tradisional, perpustakaan sering disebut sebagai sebuah koleksi (kumpulan) buku dan majalah. Koleksi buku pribadi atau perseorangan pun juga sering disebut perpustakaan. Akan tetapi dalam ruang lingkup yang lebih umum perpustakaan dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang diolah, diorganisasikan dengan sistem tertentu dan dapat dimanfaatkan atau dipakai oleh masyarakat yang menjadi penggunanya. Perpustakaan dibiayai dan dioperasikan oleh institusi, lembaga, atau kantor.

Internasional Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) mendefinisikan perpustakaan dengan pengertian yang sangat sederhana yaitu kumpulan bahan tercetak dan non cetak dan/atau sumber informasi dalam komputer yang disusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai. Definisi perpustakaan sebagaimana dirumuskan IFLA ini mencakup tiga hal yaitu unsur koleksi (buku dan terbitan cetak dan non cetak), disimpan menurut sistem tertentu saja, untuk kepentingan pemakai. Dari definisi ini dapat dinyatakan bahwa untuk menyatakan sesuatu kumpulan koleksi atau institusi sebagai perpustakaan atau tidak, minimal dapat melihat 3 (tiga) aspek yaitu adanya bahan perpustakaan

(*library materials*), adanya proses penyimpanan yang mengacu kepada suatu sistem, dan memberikan layanan kepada pengguna.

Perpustakaan secara umum bertujuan untuk menciptakan masyarakat terpelajar dan terdidik, terbiasa membaca, berbudaya tinggi serta mendorong terciptanya pendidikan sepanjang hayat, dan juga melakukan layanan informasi literal kepada masyarakat. Karena tujuannya memberikan layanan informasi literal kepada masyarakat, maka tugas pokok adalah:

1. Menghimpun bahan pustaka yang meliputi buku dan non buku sebagai sumber informasi.
2. Mengolah dan merawat pustaka.
3. Memberikan layanan bahan pustaka.

2.1.2 Jenis-jenis Perpustakaan

Dalam perkembangannya setiap jenis perpustakaan memiliki definisi dan kriteria tertentu yang membedakannya dari perpustakaan lain. Ada beberapa faktor atau kriteria yang sering digunakan untuk membedakan satu jenis perpustakaan dengan yang lainnya, beberapa diantaranya adalah koleksi, masyarakat yang dilayaninya dan institusi dimana perpustakaan itu berada. Adapun jenis-jenis perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum adalah sebuah perpustakaan atau sistem perpustakaan yang menyediakan akses yang tidak terbatas kepada sumber daya perpustakaan dan layanan gratis kepada warga masyarakat di daerah atau wilayah tertentu, yang didukung penuh atau sebahagian dari dan masyarakat (pajak).

2. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan Sekolah adalah suatu perpustakaan yang berada pada jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah lanjutan baik milik pemerintah (negeri) maupun swasta yang melayani kebutuhan informasi siswanya, kebutuhan kurikulum dari guru dan staf; biasanya dikelola oleh pustakawan sekolah ataupun spesialis media. Koleksi suatu perpustakaan sekolah biasanya berupa buku, terbitan berkala, dan media pendidikan yang sesuai dengan pendidikan yang sesuai dengan jenjang pendidikan yang dilayaninya.

3. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan Perguruan Tinggi adalah sebuah perpustakaan atau sistem perpustakaan yang dibangun, diadministrasikan dan didanai oleh sebuah universitas untuk memenuhi kebutuhan informasi, penelitian dan kurikulum dari mahasiswa, fakultas dan stafnya. Definisi ini menyatakan bahwa perpustakaan perguruan tinggi boleh berupa sebuah perpustakaan atau sistem perpustakaan. Sistem perpustakaan maksudnya adalah kemungkinan adanya berbagai perpustakaan baik perpustakaan pada tingkat universitas, fakultas, departemen/jurusan dan juga pada lembaga lain dibawah suatu perguruan tinggi. Artinya, pada sebuah perguruan tinggi dimungkinkan terdapat berbagai

perpustakaan yang dimaksudkan untuk mendukung perguruan tinggi itu sendiri.

4. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus adalah suatu perpustakaan yang di bangun dan didanai oleh suatu perusahaan komersial, asosiasi swasta, badan pemerintah, organisasi nirlaba atau kelompok interes khusus dalam rangka memenuhi atau mencapai misi dan tujuan organisasi tersebut.

2.1.3 Fungsi Perpustakaan

Fungsi dari perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Penyimpanan

Salah satu tugas pokok perpustakaan adalah menyimpan bahan perpustakaan yang diterimanya. Fungsi penyimpanan lebih terlihat pada perpustakaan nasional. Perpustakaan nasional meyimpan semua terbitan terutama yang tercetak yang diterbitkan di negaranya sendiri.

2. Pendidikan

Boleh dikatakan bahwa mayoritas masyarakat mengetahui bahwa perpustakaan adalah merupakan tempat belajar seumur hidup, terlebih-lebih bagi mereka yang sudah bekerja atau telah meninggalkan bangku sekolah ataupun putus sekolah. Bagaimana sekalipun perpustakaan selalu terkait dengan dunia pendidikan. Perpustakaan selalu dikaitkan dengan buku, sedangkan buku selalu

dikaitkan dengan kegiatan belajar dan kegiatan belajar adalah merupakan bagian dari dunia pendidikan.

3. Penelitian

Kegiatan penelitian dipastikan berkaitan sangat erat dengan perpustakaan. Kegiatan perpustakaan mutlak memerlukan jasa perpustakaan. Perpustakaan bertugas menyediakan bahan perpustakaan (penyedia materi) untuk keperluan penelitian. Kegiatan penelitian dilakukan oleh para pemakai perpustakaan.

4. Informasi

Perpustakaan adalah institusi pengelola informasi. Perpustakaan menyediakan Informasi bagi pemakai. Dalam kaitannya dengan informasi, perpustakaan juga bertugas menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemakainya baik mengenai topik tertentu maupun informasi ringkas.

5. Kultural

Perpustakaan bertugas menyimpan khasanah budaya bangsa khususnya yang berupa media yang merekam informasi, naskah, manuskrip dan/atau dokumen lainnya. Perpustakaan merupakan tempat untuk mendidik atau mengembangkan apresiasi budaya masyarakat. Dengan demikian, perpustakaan juga berperan dalam meningkatkan nilai dan apresiasi budaya dari masyarakat sekitar perpustakaan melalui penyediaan bahan bacaan. Fungsi kultural dilakukan perpustakaan dengan berbagai cara misalnya mengadakan pameran, ceramah, pertunjukkan kesenian daerah, penyediaan bahan bacaan bagi anggota perpustakaan.

6. Fungsi Rekreasi

Pengguna perpustakaan dapat menikmati rekreasi dengan cara membaca. Oleh karena itu, melalui bahan bacaan yang disediakan oleh perpustakaan juga terkandung aspek rekreasi terutama bacaan umum dan karya fiksi seperti novel, roman dan sebagainya. Juga melalui penyediaan bacaan ringan seperti surat kabar dan majalah umum. Fungsi rekreasi yang dimiliki oleh perpustakaan adalah melalui bahan perpustakaan dan fasilitasnya.

2.2 Pengertian Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut perintah yang telah dirumuskan. Kata komputer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Secara luas, Komputer dapat didefinisikan sebagai suatu peralatan elektronik yang terdiri dari beberapa komponen, yang dapat bekerja sama antara komponen satu dengan yang lain untuk menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada. Adapun komponen komputer adalah meliputi : *Layar Monitor, CPU, Keyboard, Mouse* dan *Printer* (sebagai pelengkap). Tanpa *printer*,

komputer tetap dapat melakukan tugasnya sebagai pengolah data, namun sebatas terlihat dilayar dan belum dalam bentuk *print out* (kertas).

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah interaksi dari elemen-elemen yang saling berkaitan bekerja sama untuk mencapai tujuan. Elemen-elemen tersebut ialah elemen sistem konvensional (data, manusia dan prosedur) dan elemen sistem modern (data, manusia, prosedur, *hardware*, dan *software*). Sebuah sistem menerima masukan, memrosesnya, dan kemudian menghasilkan suatu keluaran. Sistem tersebut mampu bekerja karena komponen-komponen di dalamnya saling berinteraksi untuk menghasilkan keluaran. Dalam melakukan prosesnya, kinerja sistem sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan di sekitarnya.

Informasi adalah hasil pengolahan data yang berguna bagi penerimanya. Sistem informasi ialah interaksi antara data, manusia dan prosedur (yang didukung oleh *hardware* dan *software*) untuk memberikan suatu penyelesaian berupa informasi yang dapat dipakai untuk mengambil suatu tindakan keputusan selanjutnya baik untuk jangka pendek, menengah atau panjang dalam sebuah organisasi. Dengan kata lain, sistem informasi juga adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mengelola informasi pada suatu organisasi untuk mendukung kegiatan bisnis organisasi.

2.4 Pengenalan HTML

2.4.1 Pendahuluan HTML

HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. *HTML* merupakan *file* teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke *user* melalui suatu aplikasi *web browser*. Setiap informasi yang tampil di *web* selalu dibuat menggunakan kode *HTML*. Oleh karena itu, dokumen *HTML* sering disebut juga sebagai *web page* (halaman *web*). Untuk membuat dokumen *HTML*, tidak bergantung pada aplikasi tertentu; karena dokumen *HTML* dapat dibuat menggunakan aplikasi *Text Editor* apa pun, bisa *Notepad* (untuk lingkungan *MS Windows*), *Emacs* atau *Vi Editor* (untuk lingkungan *Linux*), dan sebagainya.

Agar lebih mempermudah dalam pembuatan dokumen *HTML*, sekarang telah banyak tersedia aplikasi *HTML Editor*, yaitu suatu aplikasi *Text Editor* yang dikhususkan untuk pembuatan kode-kode *HTML*.

Kode *HTML* dari suatu halaman *web* dapat kita lihat dari aplikasi *web browser* yang sering kita gunakan, yaitu dengan cara memilih menu *View Source* (untuk *Internet Explorer*) dan *View-Page Source* (untuk *Mozilla Firefox*).

2.4.2 Kerangka Dokumen HTML

Secara umum, dokumen *HTML*, terbagi atas dua bagian, yaitu bagian *header* (kepala) dan *body* (badan). Bagian *header* diawali dengan tag `<head>` dan diakhiri dengan tag `</head>`, sedangkan bagian *body* diawali dengan tag `<body>` dan ditutup dengan tag `</body>`. Kedua bagian tersebut diapit oleh tag `<html>` dan `</html>`, yang digunakan untuk menandai bahwa dokumen yang kita buat adalah dokumen *HTML*. Untuk lebih jelasnya, berikut ini kerangka dari dokumen *HTML*:

```
<html> <!--Tag untuk memulai dokumen HTML-->

  <!--Bagian header -->

    <head>

      <title>Judul halaman</title>

    </head>

  <!--Bagian body-->

    <body>

      Informasi yang akan ditampilkan pada web

      browser harus ditulis dalam bagian ini.

    </body>

</html> <!--Tag untuk mengakhiri dokumen HTML -->
```

2.4.3 Tag HTML

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *tag* didalam dokumen *HTML*, yaitu:

1. *Tag HTML* selalu diapit oleh tanda kurung siku, `<` dan `>`.

2. Meskipun kode *HTML* tidak bersifat *case-sensitive* (membedakan penggunaan huruf besar dan kecil), namun *tag HTML* sebaiknya ditulis dengan menggunakan huruf kecil, misalnya `<html>`, `<head>`, `</head>`, `<title>`, dan sebagainya. Ini merupakan cara yang direkomendasikan oleh W3C, Meskipun sebenarnya bisa saja ditulis dengan menggunakan huruf besar, seperti `<HTML>`, `<HEAD>`, `</HEAD>`, `<TITLE>`, dan sebagainya.
3. *Tag HTML* umumnya berpasangan, seperti : *tag* `<html>` berpasangan dengan *tag* `</html>`, `<head>` berpasangan dengan *tag* `</head>`, dan masih banyak lagi contoh *tag* berpasangan lainnya. namun, ada juga beberapa *tag* yang tidak memiliki pasangan, misalnya *tag* `
`, `<hr>`, `<input>`, `<meta>`, dan lain-lain. Untuk menandai bahwa *tag* tersebut tidak memiliki pasangan, maka sebaiknya kita membubuhkan tanda *slash* (garis miring) di belakang *tag* tersebut, misalnya `
`, `<hr/>`.
4. Untuk penggunaan *tag* bersarang, maka penulisannya harus terurut. Sebagai contoh, perhatikan kode berikut:

```
<b>Anda harus <i>belajar</i> dengan giat.</b>
```

2.4.4 Atribut Tag

Pada umumnya, *tag-tag* dalam HTML memiliki beberapa atribut yang nilainya bisa ditentukan sesuai keperluan. Atribut suatu *tag* harus ditulis di dalam *tag* bersangkutan (sebelum tanda `>`). Berikut ini contoh *tag* dengan beberapa atribut di dalamnya:

```
<body bgColor="#ffffff" alink="#cccccc">
```

Dari contoh yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa bentuk umum penulisan atribut dari suatu *tag* adalah sebagai berikut:

```
< nama tag atribut1="NilaiAtribut1"atribut2="Nilaiatribut2"... >
```

Berikut ini contoh kode yang akan menunjukkan penggunaan atribut *bgColor* di dalam *tag* `<body>`.

```
<html>
<head>
    <title>Atribut Tag</title>
</head>
<body bgColor="#ffffff">
Demo menggunakan atribut tag
</body>
</html>
```

2.5 Pengenalan PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman *skrip* yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan *PHP* akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter PHP* dan diterjemahkan ke dalam dokumen *HTML*, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*. Karena pemrosesan *web PHP* dilakukan di lingkungan *web server*, *PHP* dikatakan sebagai bahasa sisi *server* (*server-side*). Oleh sebab

itu, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode *PHP* tidak akan terlihat pada saat *user* memilih perintah “*View Source*” pada *web browser* yang mereka gunakan. Selain menggunakan *PHP*, aplikasi *web* juga dapat dibangun dengan *Java* (*JSP-JavaServer Pages* dan *Servlet*), *Perl*, maupun *ASP* (*Active Server Pages*).

2.5.1 Sintaks Program PHP

PHP adalah bahasa yang dirancang untuk mudah diletakkan di dalam kode *HTML*. Banyak dijumpai kode *PHP* yang menyatu dengan kode *HTML*. Kode *PHP* diawali dengan tag `<?php` dan diakhiri dengan tag `?>`. Apabila kita melakukan konfigurasi terhadap *file* `php.ini` untuk mengizinkan penggunaan tag pendek (*short tag*) dengan mengubah nilai `short_open_tag` menjadi *on*, maka tag tersebut dapat diganti dengan `<?` dan `?>`. dalam *PHP* 5, nilai *default* dari `short_open_tag` adalah *Off*. Selain itu, *PHP* kita juga dapat menggunakan tag gaya *ASP*, `<%` dan `%>`, dengan mengubah nilai `asp_tags` dalam *file* `php.ini` menjadi *On*. Dalam hal ini, kita akan tetap menggunakan tag `<?php` dan `?>` untuk menulis kode-kode *PHP*.

Berikut ini contoh kode *PHP* yang sangat sederhana:

```
<?php
    echo "Hello World";
?>
```

Perintah *echo* di dalam *PHP* berguna untuk mencetak nilai, baik teks ataupun numerik, ke layar *web browser*. Selain *echo*, kita juga dapat menggunakan perintah *print*, sehingga kode diatas dapat juga ditulis sebagai berikut.

```
<?php
    print "Hello World";
?>
```

Echo dan *print* juga memiliki bentuk penulisan yang lain, seperti layaknya pemanggilan fungsi. Berikut ini bentuk lain tersebut.

```
<?php
    echo ("Hello World!"); // mencetak teks "Hello
World!"
    echo (1) ; // mencetak angka 1
    print ("Hello World!"); // mencetak teks "Hello
World!"
    print (100) ; // mencetak angka 100
?>
```

Setiap perintah atau *statement* di dalam kode *PHP* harus diakhiri dengan tanda titik koma atau *semicolon* (;).

2.5.2 Menggabungkan Kode PHP dengan Kode HTML

Kode *PHP* dapat juga disisipkan ke dalam kode *HTML*, sebagai berikut:

```
<html>
```

```
<head>
    <title>Kode PHP Dalam Kode HTML</title>
</head>
<body>
<p>Paragraf 1: Teks dari kode HTML</p>
<!-- Menyisipkan kode PHP dalam kode HTML -->
<?php
    echo "<P>Paragraf 2: Teks dari kode PHP</p>
?>
<!-- akhir kode PHP -->
<P>Paragraf 3: Teks dari kode HTML</>
</body>
</html>
```

2.5.3 Memberikan Komentar pada Kode PHP

Komentar berfungsi untuk memberikan informasi kepada orang yang membaca kode program yang kita buat, tapi baris-baris komentar tersebut akan diabaikan oleh *PHP* (tidak ikut terkompilasi sebagai kode program).

PHP menyediakan beberapa cara untuk memasukkan komentar ke dalam baris kode *program*, yang semuanya diadopsi dari bahasa yang telah ada sebelumnya seperti *C/C++*.

Contoh Menulis Komentar dalam kode *PHP*:

```
<?php
```

```

/ / echo "Baris ini tidak akan ditampilkan";
/ * echo "Baris ini juga tidak akan ditampilkan"; * /
# echo "dan yang ini juga tidak akan ditampilkan";
?>
```

2.6 Pengenalan MySQL

MySQL merupakan *software* yang tergolong kedalam DBMS yang bersifat *open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source* (kode yang dibuat untuk membuat *MySQL*), selain itu tentu saja bentuk *executablenya* atau kode yang dijalankan secara langsung dalam sistem operasi dan bisa diperoleh dengan cara mendownload di *internet* secara gratis.

MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Sehingga istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam *MySQL*. Pada *MySQL* sebuah *database* mengandung satu beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom. Dalam konteks bahasa *SQL*, pada umumnya informasi tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logika merupakan struktur dua dimensi yang terdiri atas baris-baris data (*row* atau *record*) yang berada dalam satu atau lebih kolom. Baris pada tabel sering disebut sebagai *instance* dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai *attributes* atau *field*.

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. **Portabilitas.** *MySQL* dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga*, dan masih banyak lagi.
2. **Perangkat lunak sumber terbuka.** *MySQL* didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi *GPL* sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. **Multi-user.** *MySQL* dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. **Performance tuning,** *MySQL* memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.
5. **Ragam tipe data.** *MySQL* memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed/unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. **Perintah dan fungsi.** *MySQL* memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *select* dan *where* dalam perintah (*query*).
7. **Keamanan.** *MySQL* memiliki beberapa lapisan keamanan seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. **Skalabilitas dan Pembatasan.** *MySQL* mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas *indeks* yang dapat ditampung mencapai 32 *indeks* pada tiap tabelnya.

9. **Konektivitas.** *MySQL* dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan *protocol TCP/IP*, *Unix Soket (UNIX)*, atau *Named Pipes (NT)*.
10. **Lokalisasi.** *MySQL* dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meskipun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk didalamnya.
11. **Antar Muka.** *MySQL* memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *API (Application Programming Interface)*.
12. **Klien dan Peralatan.** *MySQL* dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan penunjuk *online*.
13. **Struktur Tabel.** *MySQL* memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* atau *Oracle*.

2.7 Pengenalan Dreamweaver CS6

Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *desainer web* dan *programmer web* untuk mengembangkan suatu situs *web*. *Dreamweaver* memiliki ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas, baik dalam desain maupun pembuatan situs *web*.

Dreamweaver memiliki peningkatan dalam kemampuan *toolbar*, yaitu dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan *toolbar* atau menambahkan fungsi baru. Selain antarmuka pengguna baru, *Dreamweaver CS6* memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik. *Dreamweaver CS6* juga dapat melakukan *print* kode pada jendela *Code View*, serta memiliki fasilitas *Code Hints* yang membantu dalam urutan *tag-tag*, serta *Tag Inspector* yang sangat berguna dalam menangani *tag-tag HTML*.

2.7.1 Ruang Kerja Dreamweaver CS6

Ruang kerja *Dreamweaver CS6* memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja. Komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja *Dreamweaver CS6* antara lain *Insert Bar*, *Document Toolbar*, Jendela Dokumen, *Panel Group*, *Tag Selector*, *Property Inspector*, dan *Site Panel*.

Keterangan dari komponen-komponen yang terdapat di dalam ruang kerja *Dreamweaver CS6* adalah:

1. *Insert Bar* berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti *image*, tabel, dan *layer* ke dalam dokumen.
2. *Document Toolbar* berisi tombol-tombol dan menu *pop up* yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.

3. *Coding Window* berisi kode-kode *HTML* dan tempat untuk menuliskan kode-kode pemrograman, misalnya *PHP* atau *ASP*.
4. *Panel Group* berisi kumpulan *panel* yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul.
5. *Property Inspector* digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks.
6. Jendela Dokumen digunakan untuk menampilkan dokumen saat dimana sedang bekerja.
7. *Ruler* mempermudah ukuran dalam mendesain halaman *web*.
8. *Site Panel* digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs *web*.

2.7.2 Komponen Ruang Kerja

Di dalam ruang kerja *Dreamweaver CS6* terdapat beberapa komponen utama yang membentuk suatu ruang kerja *Dreamweaver CS6* ini sehingga memberikan kesatuan tampilan antara menu utama, *Panel*, *Property Inspector* serta *Toolbar*.

Komponen yang terdapat pada ruang kerja *Dreamweaver CS6* adalah:

1. Menu Utama

Sistem menu yang terdapat pada *Dreamweaver CS6* sangat sederhana dan mudah untuk dipahami karena perintah-perintah yang terdapat pada hampir sebagian besar fungsi menu terdapat juga dalam *Panel*. Dengan demikian,

tidak akan menghabiskan banyak waktu dengan melakukan perintah yang terdapat pada menu, tetapi lebih banyak bekerja dengan mealakukan perintah yang terdapat pada menu dan lebih banyak bekerja dengan mengundang dan menggunakan perintah-perintah yang terdapat pada *panel*.

2. Document Toolbar

Document Toolbar berisikan tombol-tombol dan menu *pop-up* yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen. Tampilan jendela dokumen dapat diatur dalam bentuk *Design View* atau *View* atau keduanya. Dapat juga memberikan judul jendela dokumen pada bagian *title*.

3. Insert Bar

Insert Bar terdiri dari tombol-tombol untuk membuat dan menyisipkan objek seperti tabel, *layer* dan gambar. Pada waktu menggulung *pointer* melewati sebuah tombol, sebuah kotak keterangan, akan tampak dan menampilkan nama tombol. Tombol-tombol tersebut mengatur beberapa kategori. Jika kategori tidak ingin ditampilkan, klik kategori *Insert*.

Insert Bar dikategorikan dan digunakan untuk mengatur beberapa pilihan sebagai berikut:

1. Kategori *Common* digunakan untuk membuat dan menyisipkan objek seperti gambar dan label.
2. Kategori *Layout* digunakan untuk menyisipkan tabel, *div tag*, *layer*, dan *Frame*. Dapat juga memilih salah satu dari tiga tampilan tabel, yaitu *Standart (default)*, *Expanded Tables*, dan *Layout*. Ketika mode tampilan terpilih, dapat menggunakan tombol *layout* Dreamweaver, yakni *Draw Layout Cell* dan *Draw Layout Table*.

3. Kategori *Form* berisi tombol-tombol untuk membuat *form* dan menyisipkan elemen *form*.
4. Kategori *Text* digunakan untuk menyisipkan beberapa teks dan daftar *format tag* seperti *b*, *em*, *p*, *h1*, dan *u1*.
5. Kategori *Favorites* berguna untuk mengelompokkan tombol-tombol baris *Insert* yang digunakan dalam satu wadah.

4. Jendela Dokumen

Jendela dokumen merupakan bagian yang digunakan untuk mendesain halaman situs *web*. Dalam jendela dokumen, dapat menyisipkan teks, *image*, serta objek lain yang mendukung pembuatan situs *web* atau tempat untuk membuat desain *web*. *Dreamweaver* memuat dokumen-dokumen yang sedang dibuka dalam jendela yang sama. Jika memperhatikan sebuah dokumen yang terbuka dalam jendela yang sama, dokumen akan disimpan dalam *tab-tab* seperti lembar kerja pada *Microsoft Excel*. Dengan demikian, dapat dengan mudah berpindah antar dokumen tanpa harus menutup tampilan jendela yang sudah terbuka dengan jalan mengklik *tab* dokumen yang diinginkan.

5. Panel Group

Panel Group adalah kumpulan *panel* yang dikelompokkan bersama di bawah satu judul. Kumpulan *panel* tersebut antara lain *Design*, *Code*, *Application*, dan *Files*. Untuk menguraikan *panel Group*, bisa mengklik tanda panah *expander* di sebelah kiri nama *group*. Dapat juga memisahkan *panel group* yang tersusun tersebut dengan cara menggeser *mouse* pada bagian pojok kiri dari judul *group* sampai *panel* tersebut terlepas dari *panel Group*.

6. Panel CSS

CSS merupakan pendukung *HTML* dalam mendesain *web*. Perintah-perintah yang sering digunakan dapat dikumpulkan dalam CSS sehingga dapat digunakan kembali dalam mendesain *web* dan tidak perlu mengulang perintah dari awal. Dalam *panel* CSS, dapat membuat, mengedit, atau menampung seluruh perintah CSS.

7. Panel Files

Dalam *panel files* terdapat *toolbar* yang membantu dalam membangun *web*. Dalam *panel* ini, dapat melihat *file-file* yang ada dalam *web* dan menentukan lokasi dari situs yang dibuat. Dalam *Panel Files* juga disediakan tombol untuk koneksi atau diskoneksi dari *Remote Host*.

8. Panel Snippets

Panel Snippets merupakan kode yang sering digunakan dan disisipkan pada dokumen. Kode *snippets built-in* yang ada di dalam bagian *snippet* dapat diambil dengan cara menentukan terlebih dahulu kode apa yang akan disisipkan ke dalam dokumen seperti bila ingin membuat sebuah judul beserta menu, maka harus memilih *Header*. Selanjutnya, juga bisa menentukan kode-kode yang lain, seperti *footer*, *layout* navigasi, fungsi *JavaScript*, dan masih banyak lagi yang dapat dilihat pada hierarki.

9. Tag Inspector

Dalam *tag inspector*, terdapat struktur hierarki *tag* dan atribut-atribut yang dapat ditambahkan atau diedit.

10. Tag Selector

Tag Selector terdapat pada bagian bawah jendela dokumen atau pada bagian *status bar*. Fungsi dari *tag selector* adalah untuk menampilkan hierarki *tag* pada *Design View* yang aktif. Secara otomatis, pada saat mengaktifkan jendela dokumen, maka pada bagian *status bar* akan muncul *indicator <body>*.

11. Property Inspector

Property Inspector digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek dan teks yang terpilih. Setiap objek dan teks mempunyai *property* yang berbeda-beda, misalnya untuk teks yang terpilih maka akan menampilkan properti-properti teks. Pada bagian *property* terdapat beberapa pengatur *format* untuk jenis *font*, ukuran *font*, perataan, dan sebagainya. Sementara itu, pada *Property Image* akan menampilkan pengatur ukuran *image*, nama *image*.