

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Media Online Jejaring Sosial Berorientasi Transaksi Jual Beli.

Penggabungan konsep antara situs jual beli online dengan konsep jejaring sosial adalah suatu hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Dibawah ini adalah definisi keduanya, antara lain :

2.1.1 Pengertian Jejaring Sosial

Jaringan sosial merupakan salah satu dimensi sosial selain kepercayaan dan norma. Konsep jaringan dalam kapital sosial lebih memfokuskan pada aspek ikatan antar simpul yang bisa berupa orang atau kelompok (organisasi). Dalam hal ini terdapat pengertian adanya hubungan social yang diikat oleh adanya kepercayaan yang mana kepercayaan itu dipertahankan dan dijaga oleh norma-norma yang ada. Pada konsep jaringan ini, terdapat unsur kerja, yang melalui media hubungan social menjadi kerja sama. Pada dasarnya jaringan social terbentuk karena adanya rasa saling tahu, saling menginformasikan, saling mengingatkan, dan saling membantu dalam melaksanakan ataupun mengatasi sesuatu.intinya, konsep jaringan dalam capital social menunjuk pada semua hubungan dengan orang atau kelompok lain yang memungkinkan kegiatan dapat berjalan secara efisien dan efektif (*Lawang, 2005*). Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya. Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan jejaring sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan sosial

yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya.

2.1.2 Pengertian Perdagangan Elektronik

Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*) adalah istilah umum yang menggambarkan transaksi otomatis yang terkait dengan bisnis, yang mencakup pembelian melalui pesan surat elektronik ke toko perlengkapan kantor, belanja perjalanan ke mal elektronik di world wide web, pengisian elektronik pengembalian pajak atau informasi lain yang berorientasi pemerintah, dan transaksi inventory melalui internet (*Warwick Ford dan Michael S. Baum, 1997*). E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Industri teknologi informasi melihat kegiatan e-commerce ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (*e-business*) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*Supply Chain Management*), pemasaran elektronik (*e-marketing*), atau pemasaran online (*online marketing*), pemrosesan transaksi online (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange*), dll.

E-commerce merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, e-commerce juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (*databases*), surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-dagang ini.

2.2 MySQL Database

MySQL adalah Sistem kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama (*Sutarman, 2013*). MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

2.2.1 Sistem Manajemen Basis Data Relasional

Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional. Pada modus operasi non-transaksional, MySQL

dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

2.2.2 Sejarah MySQL

MySQL pada awalnya diciptakan pada tahun 1979, oleh Michael "Monty" Widenius, seorang programmer komputer asal Swedia. Monty mengembangkan sebuah sistem database sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM database engine dengan indexing. Pada saat itu Monty bekerja pada perusahaan bernama TcX di Swedia.

TcX pada tahun 1994 mulai mengembangkan aplikasi berbasis web, dan berencana menggunakan UNIREG sebagai sistem database. Namun sayangnya, UNIREG dianggap tidak cocok untuk database yang dinamis seperti web.

TcX kemudian mencoba mencari alternatif sistem database lainnya, salah satunya adalah mSQL (miniSQL). Namun mSQL versi 1 ini juga memiliki kekurangan, yaitu tidak mendukung indexing, sehingga performanya tidak terlalu bagus.

Dengan tujuan memperbaiki performa mSQL, Monty mencoba menghubungi David Hughes (programmer yang mengembangkan mSQL) untuk menanyakan apakah ia tertarik mengembangkan sebuah konektor di mSQL yang dapat dihubungkan dengan UNIREG ISAM sehingga mendukung indexing. Namun saat itu Hughes menolak,

dengan alasan sedang mengembangkan teknologi indexing yang independen untuk mSQL versi 2.

Dikarenakan penolakan tersebut, David Hughes, TcX (dan juga Monty) akhirnya memutuskan untuk merancang dan mengembangkan sendiri konsep sistem database baru. Sistem ini merupakan gabungan dari UNIREG dan mSQL (yang source codenya dapat bebas digunakan). Sehingga pada May 1995, sebuah RDBMS baru, yang dinamakan MySQL dirilis.

David Axmark dari Detron HB, rekanan TcX mengusulkan agar MySQL dijual dengan model bisnis baru. Ia mengusulkan agar MySQL dikembangkan dan dirilis dengan gratis. Pendapatan perusahaan selanjutnya di dapat dari menjual jasa “support” untuk perusahaan yang ingin mengimplementasikan MySQL. Konsep bisnis ini sekarang dikenal dengan istilah Open Source.

Pada tahun 1995 itu juga, TcX berubah nama menjadi MySQL AB, dengan Michael Widenius, David Axmark dan Allan Larsson sebagai pendirinya. Titel “AB” dibelakang MySQL, adalah singkatan dari “Aktiebolag”, istilah PT (Perseroan Terbatas) bagi perusahaan Swedia.

2.2.3 Keistimewaan MySQL

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 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. **Konektivitas.** MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau Named Pipes (NT).
10. **Lokalisasi.** MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

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 petunjuk online.
13. **Struktur tabel.** MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

2.3 HTML (HyperText Markup Language)

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi (*WIWIT SISWOUTOMO, 2003*). Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

2.3.1 Sejarah HTML

Tahun 1980, IBM memikirkan pembuatan suatu dokumen yang akan mengenali setiap elemen dari dokumen dengan suatu tanda tertentu. IBM kemudian mengembangkan suatu jenis bahasa yang menggabungkan teks dengan perintah-perintah pemformatan dokumen. Bahasa ini dinamakan Markup Language, sebuah bahasa yang menggunakan tanda-tanda sebagai basisnya. IBM menamakan sistemnya ini sebagai Generalized Markup Language atau GML.

Tahun 1986, ISO menyatakan bahwa IBM memiliki suatu konsep tentang dokumen yang sangat baik, dan kemudian mengeluarkan suatu publikasi (ISO 8879) yang menyatakan markup language sebagai standar untuk pembuatan dokumen-dokumen. ISO membuat bahasa ini dari GML milik IBM, tetapi memberinya nama lain, yaitu SGML (Standard Generalized Markup Language). ISO dalam publikasinya meyakini bahwa SGML akan sangat berguna untuk pemrosesan informasi teks dan sistem-sistem perkantoran. Tetapi di luar perkiraan ISO, SGML dan terutama subset dari SGML, yaitu HTML juga berguna untuk menjelajahi internet. Khususnya bagi mereka yang menggunakan World Wide Web. Versi terakhir dari HTML saat ini adalah HTML5.

2.3.2 Markah / Tanda Dalam HTML

Secara garis besar, terdapat 4 jenis elemen dari HTML:

- a. *Struktural*. Tanda yang menentukan level atau tingkatan dari sebuah tulisan (contoh, < h1> Golf</h1> akan memerintahkan peramban untuk menampilkan "Golf" sebagai tulisan tebal besar yang menunjukkan sebagai Heading 1.
- b. *Presentasional*. Tanda yang menentukan tampilan dari sebuah tulisan tidak peduli dengan level dari script

tersebut seperti pada contoh, `` bold face `` akan menampilkan bold. Tanda presentasional saat ini sudah mulai digantikan oleh CSS dan tidak direkomendasikan untuk mengatur tampilan tulisan.

- c. *Hiperteks*. Tanda yang menunjukkan pranala ke bagian dari dokumen tersebut atau pranala ke dokumen lain seperti contoh, `< a href="http://www.barangku.com/">Wikipedia` akan menampilkan Wikipedia sebagai sebuah hyperlink ke URL tertentu).
- d. Elemen *widget* yang membuat objek-objek lain seperti tombol `<button>`, list ``, dan garis horizontal (`<hr>`). Konsep hypertext pada HTML memungkinkan pembuatan link pada suatu kelompok kata atau frasa untuk menuju ke bagian manapun dalam World Wide Web.

Ada tiga macam pranala (*link*) yang dapat digunakan:

- a. Pranala menuju bagian lain dari page.
- b. Pranala menuju page lain dalam satu web site.
- c. Pranala menuju resource atau web site yang berbeda.

Selain markup *presentasional*, markup yang lain tidak menentukan bagaimana tampilan dari sebuah tulisan. Namun untuk saat ini, penggunaan tag HTML untuk menentukan tampilan telah dianjurkan untuk mulai ditinggalkan, dan sebagai gantinya digunakan Cascading Style Sheets.

Contoh Script HTML sederhana :

```
<html>
<head bgcolor=black text=white>
<title>"Selamat Datang" HTML</title>
</head>
<body>
<p>Halo dunia!</p>
</body>
</html>
```

2.4 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP atau Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS(Content Management System).

2.4.1 Sejarah PHP

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemrogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini, interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi

ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.4.2 Contoh Program

a. Program Hello World

Contoh program Hello world yang dituliskan dengan program Php adalah sebagai berikut :

```
<?php
Echo "hello world ";
?>
```

b. Program Bilangan Fibonacci

Berikut ini adalah contoh program yang relatif lebih kompleks yang di tuliskan menggunakan bahasa php. Contoh program ini adalah untuk menampilkan 20 bilangan pertama dari deret bilangan Fibonacci. Terdapat beberapa variabel atau sintax seperti Function.

Contoh programnya adalah sebagai berikut :

```
<?php
function fibonacci_seq( $panjang ){
for( $l = array(0,1), $i = 2, $x = 0; $i < $panjang; $i++ )
$l[] = $l[$x++] + $l[$x];
return $l;
}
fibonacci_seq(20);
// Angka "20" dapat diganti sesuai keinginan
?>
```

2.4.3 Tipe Data

Bahasa pemrograman ini memiliki beberapa tipe data, diantaranya adalah:

1. Boolean
2. Integer
3. Float

4. String
5. Array
6. Object
7. Resource
8. Null

2.5 Javascript

JavaScript adalah pendekatan lain untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif, baik dalam deteksi maupun tanggapan ke interaksi pengguna dengan halaman web (*Elsworth dan Matthew, 1997*). Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT.

2.5.1 Sejarah Javascript

JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich dari Netscape dibawah nama Mocha, yang nantinya namanya diganti menjadi LiveScript, dan akhirnya menjadi JavaScript.

Navigator sebelumnya telah mendukung Java untuk lebih bisa dimanfaatkan para programmer yang non-Java. Maka dikembangkanlah bahasa pemrograman dengan nama LiveScript untuk mengakomodasi hal tersebut. Bahasa pemrograman inilah yang akhirnya berkembang dan diberi nama JavaScript, walaupun tidak ada hubungan bahasa antara Java dengan JavaScript.

JavaScript bisa digunakan untuk banyak tujuan, misalnya untuk membuat efek rollover baik di gambar maupun teks, dan yang penting juga adalah untuk membuat AJAX. JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk AJAX.

Contoh Script sederhana javascript:

```
<script type="text/javascript">  
    alert("Halo Dunia!");  
</script>
```

2.6 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS adalah suatu bahasa stylesheet yang mengatur tampilan suatu dokumen. Pada umumnya CSS digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Dengan CSS, tampilan website akan lebih cantik dan konsisten. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman (*Saleh dan Rubianto, 2008*). Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas atau file. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.6.1 Sejarah CSS

Nama CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi style yang berbeda dapat diletakkan secara berurutan, yang kemudian membentuk hubungan ayah-anak (parent-child) pada setiap style. CSS sendiri merupakan sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. Setelah CSS distandarisasikan, Internet Explorer dan Netscape melepas browser terbaru mereka yang telah sesuai atau paling tidak hampir mendekati dengan standar CSS.

Untuk saat ini terdapat tiga versi CSS, yaitu CSS1, CSS2, dan CSS3. CSS1 dikembangkan berpusat pada pemformatan dokumen HTML, CSS2 dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan terhadap format dokumen agar bisa ditampilkan di printer, sedangkan CSS3 adalah versi terbaru dari CSS yang mampu melakukan banyak hal dalam desain website. CSS2 mendukung penentuan posisi konten,

downloadable, huruf font, tampilan pada tabel /table layout dan media tipe untuk printer. Kehadiran versi CSS yang kedua diharapkan lebih baik dari versi pertama dan kedua.

CSS3 juga dapat melakukan animasi pada halaman website, diantaranya animasi warna hingga animasi 3D. Dengan CSS3 desainer lebih dimudahkan dalam hal kompatibilitas websitenya pada smartphone dengan dukungan fitur baru yakni media query. Selain itu, banyak fitur baru pada CSS3 seperti: multiple background, border-radius, drop-shadow, border-image, CSS Math, dan CSS Object Model.

Contoh Sederhana script css:

```
h1 {  
  color: #0789de;  
}
```

2.7 Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan Design memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. 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 pada tahun 2007 telah diakuisisi oleh Adobe Inc. Setelah dikuasai oleh Adobe Inc, dreamweaver telah mendapat pembaharuan fitur agar lebih sempurna.

2.7.1 Memulai Dreamweaver 8

Setelah Dreamweaver terinstall di komputer, kita dapat mengaksesnya di menu Program Files. Untuk membukanya kita dapat membuka dengan memilih menu Start > All Programs > Macromedia > Macromedia Dreamweaver 8. Maka akan terbuka window start-up Dreamweaver, seperti terlihat pada gambar.

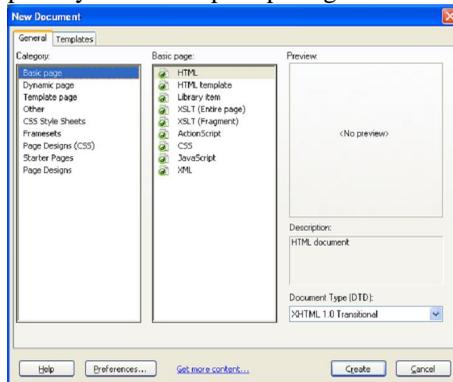


Gambar 2.1: Tampilan Awal Dreamweaver

Dari window start-up Dreamweaver, terlihat 3 (tiga) kolom, yaitu Open a Recent Item, Create New dan Create From Samples. Pada kolom Open a Recent Item ditampilkan file-file yang terakhir dibuka (*recent files*). Kita dapat membuka file tersebut dengan mengklik salah satu nama file. Dan pada kolom ini juga terdapat menu Open... yang dapat dipilih jika ingin membuka file atau dokumen yang belum ada di *recent item*.

Selanjutnya pada kolom Create New terdapat pilihan untuk membuat file baru. Pilihan file baru yang dapat dibuat dengan Dreamweaver antara lain file HTML, ColdFusion, PHP, ASP VBScript, Javascript, XML, CSS dan Dreamweaver Site. Pada kolom ketiga terdapat kategori Create From Samples dimana dapat kita pilih jika ingin membuat halaman web berdasarkan tampilan (template) yang

sudah tersedia. Jadi pilihan ini dapat digunakan jika menginginkan membuat halaman web dengan cepat dan mudah. Jika jenis file yang akan dibuat tidak terdapat di dalam list, kita dapat memilih menu More... untuk melihat daftar jenis file yang dapat dibuka dengan Dreamweaver. Tampilannya terlihat seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 : Option Untuk Membuat Halaman Baru

Pada kolom Category terdapat beberapa kategori file baru yang dapat dibuat, mulai dari Basic page hingga Page Designs.

Berikut ini penjelasan singkat mengenai kategori tersebut:

Basic page

Basic page digunakan untuk membuat file-file dasar situs web. File yang termasuk dalam kategori ini antara lain file HTML, CSS, Javascript dan XML.

Dynamic page

Dynamic page digunakan untuk membuat file-file dinamis. Yang dimaksud dengan file dinamis adalah file atau script berbasis server (*server-sidescripting*). Masuk dalam kategori ini antara lain PHP, ASP, ColdFusion dan JSP.

Tempate page

Kategori ini menampilkan pilihan untuk membuat file baru yang berupa template. Template tersebut dapat berupa template untuk HTML, PHP atau yang lainnya.

Other

Kategori Other menampilkan jenis file yang tidak ada di tiga kategori sebelumnya, antara lain file Text, Java, dan seterusnya.

CSS Style Sheets

Pilihan kategori ini berisi beberapa contoh halaman CSS siap pakai.

Framesets

Jika kita ingin membuat situs dengan menggunakan frame, maka pilihlah kategori ini dan kita dapat memilih tampilan frame yang sesuai.

Page Designs (CSS)

Kategori ini menampilkan beberapa contoh layout halaman situs yang didesain dengan CSS.

Starter Page

Pada kategori Starter Page ditampilkan pilihan beberapa layout halaman depan situs. Kita dapat memilih sesuai keinginan kita.

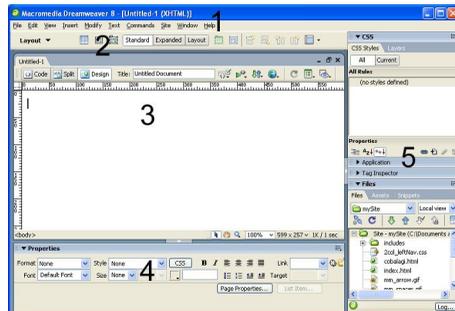
Page Designs

Page Designs menampilkan berbagai format atau template dasar halaman web.

Sebagai langkah awal, kita akan membuat halaman web dasar. Pilihlah jenis file dasar HTML dan selanjutnya akan ditampilkan halaman utama Macromedia Dreamweaver.

2.7.2 Tampilan Dreamweaver 8

Tampilan Dreamweaver 8 pada dasarnya cukup mudah dimengerti, bahkan untuk orang awam sekalipun. Berikut ini merupakan tampilan Dreamweaver 8 secara default.



Gambar 2.3 : Tampilan Dreamweaver Secara Default

Tampilan Dreamweaver dapat kita bagi menjadi beberapa bagian yaitu:

Menu Utama

Menu utama ditampilkan di bagian atas layar Dreamweaver, dan dari menu ini kita dapat mengakses semua fasilitas yang disediakan oleh Dreamweaver.

Insert Bar

Insert Bar secara default berada tepat dibawah menu utama. Bagian ini digunakan untuk menambahkan berbagai komponen dalam design halaman situs.

Layar Dokumen Utama

Layar dokumen utama terletak di bagian tengah. Tampilannya dapat berupa tampilan design (design-view), tampilan source program (code-view) atau keduanya.

Panel Properties

Properties panel merupakan window yang tampilannya bergantung kepada objek yang sedang aktif. Dari panel ini, kita dapat mengatur properties dari objek yang sedang aktif.

Panel Pendukung

Panel pendukung berada di sebelah kanan layar dokumen utama. Panel-panel ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembuatan situs web antara lain untuk memanager file, informasi penyimpanan, CSS dan sebagainya.

2.7.2.1 Menu Utama

Menu utama pada Dreamweaver terletak di bagian atas, seperti terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.4 : Menu Utama

Berikut ini penjelasan singkat dari masing-masing menu dalam Dreamweaver :

File

Seperti pada program (aplikasi) lainnya, menu file merupakan menu yang digunakan untuk operasi dasar aplikasi seperti membuka file, menyimpan file, mencetak, import dan export. Menu File juga memiliki sub menu *Preview in Browser* yang berguna untuk menampilkan halaman situs di *web browser*.

Edit.

Menu ini terdiri dari submenu yang berhubungan dengan proses *editing* file, seperti Copy, Cut, Paste, Undo, Redo, Find and Replace.

View

Menu ini digunakan untuk mengatur tampilan layar Dreamweaver, seperti pengaturan tampilan (*design view*, *code view* atau keduanya), pengaturan *zoom-in* dan *zoom-out* dan sebagainya.

Insert

Jika kita ingin menambahkan suatu objek atau komponen, seperti form, frame dan image ke dalam halaman web, kita dapat mencarinya didalam menu Insert. Menu insert sebenarnya dapat diakses dari *insert bar*.

Modify

Menu ini digunakan untuk mengubah properties dari objek yang sedang aktif. Dan juga digunakan untuk melakukan *convert table* ke *layer* dan sebaliknya.

Text

Menu ini digunakan untuk mengatur tampilan (*style*) text.

Commands

Menu ini terdiri dari beberapa perintah berhubungan dengan *source-formatting* dan *HTML-cleaning*. Menu ini juga memiliki sub menu untuk membuat *web photo album*.

Site

Menu ini berhubungan dengan manajemen file dan situs.

Window

Menu window digunakan untuk pengaturan tampilan (*show-and-hide*) *window properties*.

Help

Menu ini merupakan menu bantuan mengenai penggunaan Dreamweaver.

2.7.2.2 Insert Bar

Insert bar merupakan bagian yang ditampilkan di bawah menu utama. Insert bar berisi sejumlah objek atau komponen web yang dapat disertakan di halaman web. Insert bar dapat dimunculkan dan disembunyikan melalui menu Window > Insert.

Insert bar terdiri dari beberapa kategori, yaitu:

Common

Kategori ini berisi komponen-komponen HTML yang sering digunakan, seperti *table*, *div*, *image*, komentar, *hyperlink* dan sebagainya.



Gambar 2.5 : Insert Bar Kategori Common

Layout

Menu layout berisi pengaturan pilihan tampilan *standar*, *expanded* atau *layout*. Standar digunakan jika kita akan *men-design layout* dengan tabel, *layout* dipilih jika ingin menggunakan layer/div dalam *men-design*.



Gambar 2.6 : Insert Bar Kategori Layout

Forms

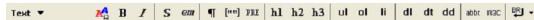
Kategori ini digunakan untuk menambahkan elemen *form* ke dalam halaman.



Gambar 2.7 : Insert Bar Kategori Forms

Text

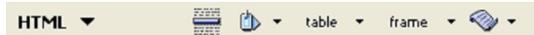
Kategori text berisi pengaturan-pengaturan (*formatting*) text.



Gambar 2.8 : Insert Bar Kategori Text

HTML

HTML digunakan untuk menambahkan elemen-elemen HTML, seperti HR, *table*, *frame* dan *script*.



Gambar 2.9 : Insert Bar Kategori HTML

Application

Kategori ini digunakan untuk menambahkan elemen-elemen dalam website dinamis, seperti *database*, *procedure*, *field* dsb.



Gambar 2.10 : Insert Bar Kategori Aplication

Flash elements

Kategori ini digunakan untuk menambahkan elemen flash ke dalam situs.



Gambar 2.11 : Insert Bar Kategori Flash Elements

Favorites

Pada bagian kategori ini kita dapat menambahkan elemen-elemen atau objek-objek sesuai keinginan kita. Untuk menambahkannya, klik kanan pada *bar* dan pilih submenu Customize Favorite Objects...

Favorites ▼ Right-click to customize your favorite objects.

Gambar 2.12 : Insert Bar Kategori Favorites

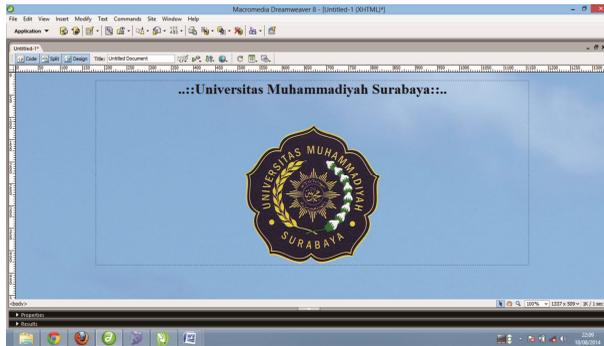
2.7.2.3 Layar Dokumen Utama

Layar dokumen utama merupakan tempat untuk mendesign tampilan situs. Kita dapat menambahkan elemen HTML dan juga elemen yang lainnya ke layar dokumen utama ini. Tampilan layar dokumen utama dapat diatur menjadi 3 mode tampilan, yaitu *design-view*, *code-view*, dan *split-view*. Untuk mengaturnya, dapat menggunakan tombol yang disediakan diatas layar dokumen utama, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.

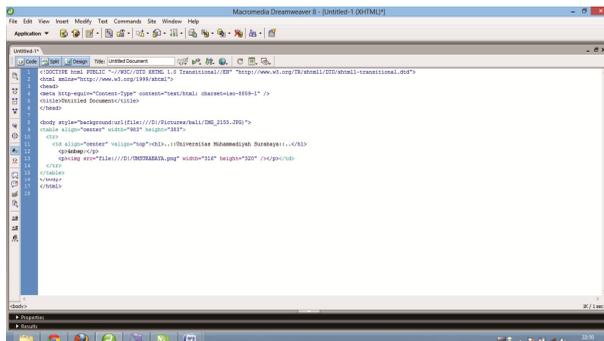


Gambar 2.13 : Mode Pilihan Pada Area Kerja

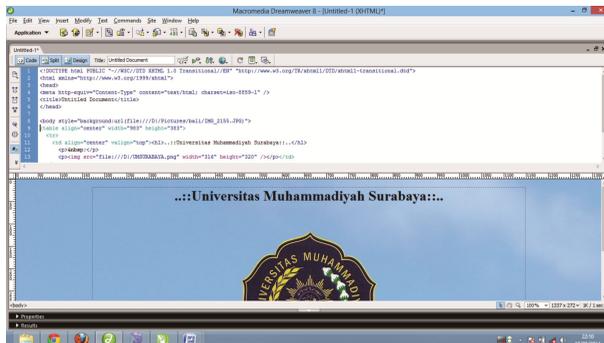
Perbandingan tampilan layar dokumen utama dapat terlihat pada gambar-gambar berikut ini:



Gambar 2.14 : Tampilan Area Kerja Dengan Design View



Gambar 2.15 : Tampilan Area Kerja Dengan Code View



Gambar 2.16 : Tampilan Area Kerja Dengan Split View

2.7.2.4 Panel Properties

Panel Properties merupakan bagian yang sangat penting untuk setiap elemen halaman. Panel properties berada di bawah layar dokumen utama. Panel ini dapat dimunculkan atau disembunyikan dengan mengakses menu Window > Properties.



Gambar 2.17 : Tampilan Panel Properties

Gambar di atas merupakan tampilan panel properties yang akan ditampilkan saat cursor berada di layar dokumen utama dan tidak ada objek tertentu yang aktif. Pada properties diatas kita dapat mengatur properti dari halaman dengan mudah, seperti mengatur perataan teks, warna, font dan ukuran teks dan seterusnya. Di panel properties tersebut juga tersedia tombol **Page Properties...** yang dapat digunakan untuk mengatur properti halaman secara umum, seperti judul halaman dan background halaman.

Panel Properties merupakan panel yang dinamis dan tampilannya menyesuaikan elemen yang sedang aktif atau dipilih. Gambar dibawah ini merupakan tampilan panel properties jika suatu objek image dipilih. Pada panel terlihat beberapa pengaturan berhubungan dengan image, seperti pengaturan src (source image), alt (teks alternatif untuk image), pengaturan ukuran, image-map dan sebagainya.



*Gambar 2.18 : Tampilan Panel Properties
Jika Ada Obyek yang Dipilih*

2.7.2.5 Panel Pendukung

Panel pendukung berada di sebelah kanan layar dokumen utama. Panel ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembuatan situs web antara lain untuk memmanage file, informasi penyimpanan, CSS dan sebagainya.



Gambar 2.19 : Tampilan Panel Pendukung

Panel pendukung antara lain terdiri dari panel:

Panel CSS

Panel CSS digunakan untuk pengaturan CSS Style halaman web. Panel ini akan menampilkan semua pengaturan CSS yang berlaku umum di halaman web maupun pada elemen tertentu. Dari panel ini kita juga dapat mengedit pendefinisan CSS. Panel ini memiliki dua tab, yaitu tab CSS Styles dan Layers. Tab Layers

digunakan jika kita ingin mengatur div atau layer yang ada di satu halaman.

Panel Application

Panel application merupakan panel pengaturan untuk teknologi server yang digunakan. Dari sini kita dapat mengatur dan mendefinisikan serverside- scripting yang digunakan. Dari sini kita juga dapat mengatur koneksi dengan database tertentu.

Panel Tag

Panel tag menampilkan daftar atribut yang berlaku di suatu tag HTML yang sedang aktif (dipilih). Misalnya jika tag yang sedang aktif adalah tag maka panel tag akan menampilkan berbagai atribut yang berlaku di tag seperti src, hspace, alt dsb. Dari panel ini kita juga dapat mengatur dan menambahkan beberapa event dan fungsi javascript (behaviors) pada tag (elemen) yang sedang aktif. Di tab ini, kita dapat menambahkan pemanggilan terhadap fungsi Javascript.

Panel Files

Panel files ini digunakan untuk mengatur file (file-management) baik file yang berada di komputer lokal maupun komputer remote (server). Dari panel ini, kita juga dapat melakukan koneksi ke server via FTP.