

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

2.2 Pengenalan Internet

Interconnected Network atau yang lebih populer dengan sebutan internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut internet backbone dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan nama unik (unique name) yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit. Contoh: 202.155.4.230.

Komputer dan jaringan dengan berbagai platform yang mempunyai perbedaan dan ciri khas masing-masing (Unix, Linux, Windows, Mac, dll) bertukar informasi dengan sebuah protokol standar yang dikenal dengan nama TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). TCP/IP tersusun atas 4 layer (network access, internet, host to host transport, dan application) yang masing-masing memiliki protokolnya sendiri-sendiri.

Bila anda mempunyai komputer minimal prosessor 486, Windows 95, modem, dan line telepon, maka anda telah bisa bergabung dengan ribuan juta komputer lain dari seluruh dunia dan mengakses informasi di internet.

2.3 WORLD WIDE WEB (WWW)

World Wide Web (WWW) merupakan sekelompok dokumen multimedia yang saling terkoneksi dengan menggunakan Hypertext Link. Dan dengan mengklik pada hot link, user dapat berpindah dari satu dokumen ke dokumen lainnya. WWW ini dimulai pada tahun 1989 oleh tim Berners-Lee di European Centre For Practical Physics (CERN), maksud dari proyek ini adalah agar para anggotanya yang tersebar di seluruh dunia dapat saling berbagi informasi melalui satu interface yang seragam, baik dalam bentuk teks maupun grafik.

Cara kerja WWW tidak jauh berbeda dengan computer server dan computer client dalam sebuah jaringan ada jaringan. Ada dua hal penting yang harus user ketahui dalam WWW yaitu Software Web Browser dan Software Web Server, dimana Software Web Browser ini bertindak sebagai *client* yang memungkinkan user untuk melihat dan mendapat informasi dari server web, sedangkan Software Web Server bertindak sebagai server yang memberikan atau menyediakan informasi yang diminta oleh browser.

2.4 HOMEPAGE

Home page merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs web. Home page adalah halaman pembuka dari sekian banyak web page yang terdapat pada suatu website. Halaman pertama ini berisi tentang apa dan siapa, dari perusahaan atau organisasi mana pemilik website tersebut, dan pada halaman pertama ini juga sering memiliki link-link yang akan membawa dari suatu halaman ke halaman lainnya dari sebuah situs web.

2.5 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) adalah standar bahasa yang digunakan untuk menampilkan dokumen web. Dokumen HTML disebut sebagai markup language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks tersebut dalam suatu dokumen dan tanda-tanda atau kode tersebut di kenal dengan TAG tertentu. Dokumen HTML disebut sebagai hypertext, ini berarti suatu dokumen tidak harus dibaca secara berurutan dari atas ke bawah. Dokumen dapat dibaca langsung menuju ke topik tertentu secara langsung dalam dokumen dengan menggunakan teks penghubung.

Agar HTML dapat bertugas dalam membangun halaman web, HTML harus ditulis dalam software atau aplikasi tertentu, yang dikenal sebagai HTML editor. HTML editor inilah yang bertugas untuk menerjemahkan bahasa HTML menjadi halaman web yang siap dilihat oleh para pengguna internet di seluruh dunia. Secara umum, ada dua jenis HTML editor, yaitu TEXT editor dan WYSIWYG editor.

1). Text editor

Text editor biasa digunakan oleh mereka yang sudah mahir dalam menggunakan bahasa HTML, karena melalui editor jenis ini anda langsung menuliskan kode-kode HTML satu persatu, sesuai prosedur teknis yang berlaku. Untuk editor jenis ini, sebenarnya anda tidak perlu susah payah mencari, karena jika anda menggunakan sistem operasi windows, anda sudah memilikinya di antaranya :

Start → Program → Accessories → Notepad. Ya, nama program ini adalah Notepad, dan ini adalah aplikasi HTML editor yang paling sederhana.

2). WYSIWYG editor

Bagi anda yang tidak mau repot-repot mempelajari kode-kode HTML, WYSIWYG editor adalah solusinya. Pada jenis aplikasi ini, anda bisa membangun halaman web dengan lebih murah, karena apa yang terlihat di layar akan sama dengan hasil yang anda dapatkan. WYSIWYG adalah singkatan dari What You See Is What You Get.

Ketika anda menginstal office 2000 di komputer anda, ada enam aplikasi standar yang anda dapatkan, yaitu Microsoft word, excel, access, power point, outlook, dan frontpage. Yang disebutkan terakhir ini adalah aplikasi HTML editor yang bersifat

WYSIWYG dan cukup bagus digunakan untuk membangun halaman web standar. Anda bisa membuka program ini di komputer anda, dan mulai belajar menggunakannya.

WYSIWYG editor lainnya yang cukup populer adalah macromedia dreamweaver yang situs resminya berada di www.macromedia.com/software/dreamweaver. Banyak desainer web yang mengklaim bahwa program ini jauh lebih bagus dari Microsoft frontpage. Salah satu keunggulan Dreamweaver yang tidak dimiliki frontpage adalah kemampuannya untuk membuat script-script tertentu tanpa anda repot-repot membuat kode-kodenya secara manual.

2.5.1. Struktur dokumen HTML

Dokumen HTML diawal dengan tag <HTML> dan diakhiri dengan tag </HTML>. Setiap dokumen HTML terdiri dari dua bagian utama yakni:

- **Bagian kepala**, yang diawali dengan tag <HEAD> dan diakhiri dengan tag </HEAD>. Merupakan tempat untuk menuliskan judul halaman web dan script (program kecil).
- **Bagian badan/isi**, yang diawali dengan tag <BODY> dan diakhiri dengan tag </BODY>. Merupakan tempat untuk menuliskan informasi yang akan di tampilkan pada browser.

Berikut ini adalah struktur dari setiap dokumen HTML:

```
<HTML>
<HEAD>
<! Bagian kepala HTML>
<TITLE>tempat untuk menempatkan judul halaman web
</TITLE></HEAD><BODY>tempat untuk menuliskan informasi
</BODY>
</HTML>
```

Catatan :

Tag <!...> menyatakan komentar, isi teks di dalamnya tidak akan diproses dan dapat diletakkan di mana saja.

2.6 Mengenal Macromedia Dreamweaver MX 2004

Macromedia dreamweaver adalah sebuah editor HTML profesional untuk desain visual, mengelola situs dan halaman web. Dreamweaver MX 2004 memiliki berbagai kemampuan, bukan hanya sebagai software untuk mendesain web, tetapi juga untuk menyunting kode serta untuk membuat aplikasi web menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti JSP, PHP, ASP ataupun coldfusion. Dreamweaver MX 2004 telah menjadi software utama bagi para web desainer maupun web programmer dalam mengembangkan situs mereka. Hal ini karena ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan dreamweaver MX 2004 mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun dalam membangun situs. Dreamweaver juga dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap untuk manajemen situs.

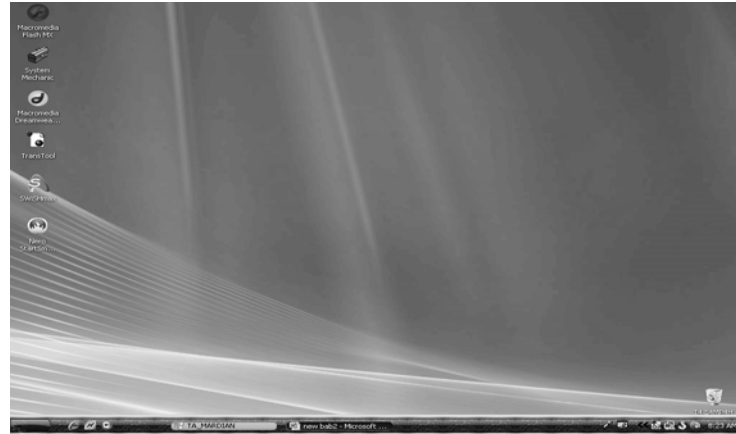
2.6.1. Sekilas Tentang Dreamweaver MX

Software ini dapat digabungkan dengan beberapa software-software design lainnya seperti: Flash MX, Swish MAX, Adobe Photoshop, sehingga akan didapatkan tampilan web yang interaktif dengan langkah-langkah pembuatan yang mudah dan sederhana.

2.6.2. Memulai Macromedia Dreamweaver MX

Setelah anda melakukan instalasi maka anda langsung dapat menggunakannya. Ada beberapa cara untuk memulai menggunakan software ini, yaitu:

1. Dengan menggunakan Start Menu, yaitu **Start >> Program >> Macromedia Dreamweaver MX.**
2. atau dengan menggunakan icon, yaitu mengklik ganda icon Dreamweaver MX.



Gambar 2.1. Memulai program Dreamweaver MX

2.6.3. Interface dari Macromedia Dreamweaver MX

Setelah anda mengaktifkan maka software ini akan menampilkan logo terbarunya sebelum masuk ke dalam layout dari Dreamweaver MX.



Gambar 2.2. Logo Dreamweaver MX pada saat memulai

Selanjutnya akan muncul dua kotak dialog, yaitu sebagai berikut:

- **Pemilihan Workspace**

Pada saat anda mengakses pertama kali program ini maka akan disuguhkan pilihan workspace yang akan anda gunakan. Anda dapat melihat 2 buah model yang dapat anda pilih sehubungan dengan layout yang akan anda gunakan.

Pada bagian tersebut terdapat pilihan untuk dapat menggunakan model :

- **Dreamweaver MX Workspace.** Ini merupakan workspace baru yang dikeluarkan oleh Macromedia Dreamweaver
- **Homesite/Coder-Style.** Bagi anda yang sudah terbiasa menggunakan Homesite maka anda dapat mengaktifkan check box ini sehingga Dreamweaver MX akan memiliki tampilan yang sama dengan Homesite (untuk posisi toolnya).
- **Dreamweaver MX Workspace.** Yang merupakan layout atau workspace model lama. Karena itu pada versi ini anda akan melihat workspace model terbaru dari Dreamweaver MX.

2.6.4. Sekilas tentang fasilitas terbaru

Macromedia MX merupakan kelanjutan dari versi sebelumnya dimana pada versi ini terdapat beberapa tambahan yang dapat meningkatkan kinerja dari program komputer ini. Versi ini memiliki tiga elemen dasar yang bergabung dalam satu kekuatan untuk meningkatkan kinerja dari “Super Power” ini. Ketiga elemen tersebut adalah Design, Code, dan Develop. Dan kali ini penulis akan menjelaskan tentang ketiga unsur tersebut, yaitu :

➤ Design

Ada beberapa kemudahan yang ditawarkan pada model design web, sebagai berikut :

- Panel group yang dapat dibuka dan ditutup dengan mudah.
- Pembuatan dokumen baru dengan berbagai model yang ada.
- Penggunaan model Snippets, yang dapat memudahkan anda dalam membuat layout.
- Pengaturan CSS yang lebih mudah.
- Pengaturan template yang lebih baik.

➤ Code

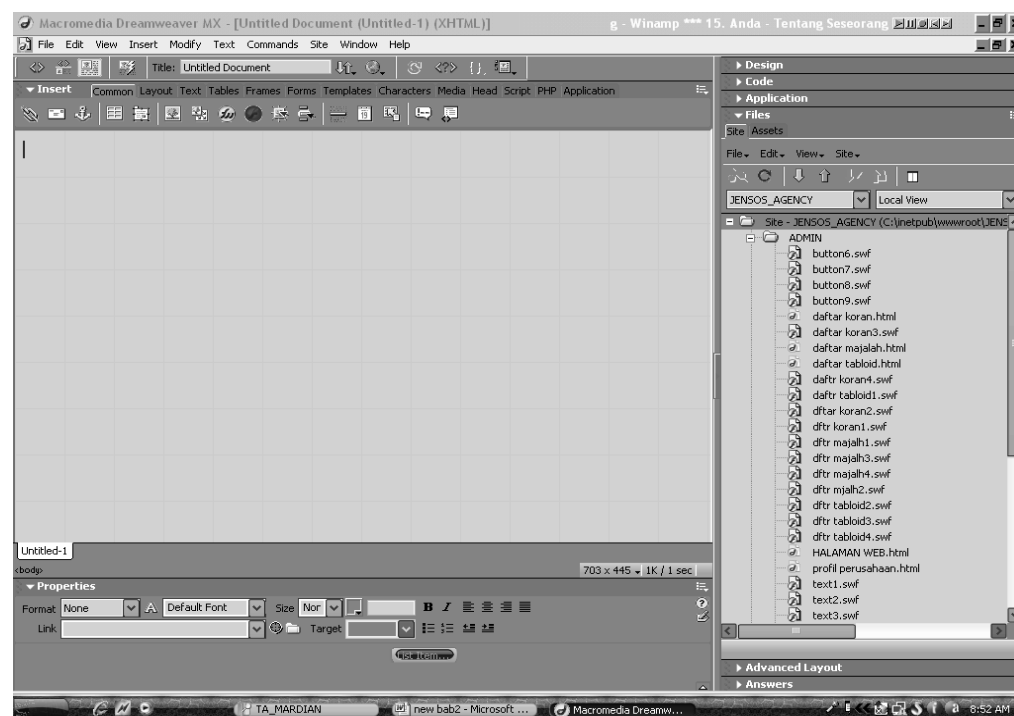
Penggunaan sistem pengkodean dimana dengan menggunakan fasilitas ini anda akan lebih mudah dalam membuat suatu kode HTML.

➤ Develop

Walaupun penggunaan sistem ini tidak jauh beda dengan penggunaan Ultradev, namun merupakan suatu kebanggaan bagi yang menggunakan Dreamweaver MX.

2.6.5. Ruang kerja dreamweaver MX 2004

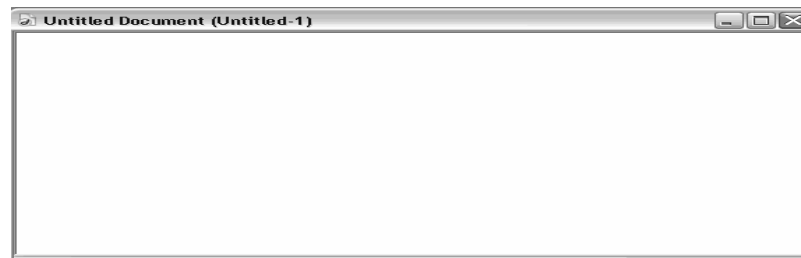
Ruang kerja dreamweaver MX 2004 memiliki berbagai komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi anda, seperti yang terlihat pada gambar 2.3. komponen-komponen itu antara lain adalah insert bar, document toolbar, document window, panel group, tag selector, property inspector dan site panel.



Gambar 2.3. ruang kerja Dreamweaver MX 2004

2.6.6. Dokumen Windows

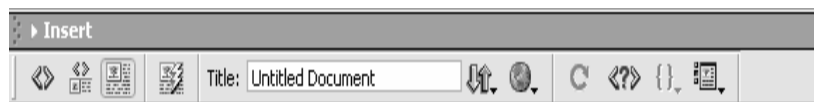
Dokumen Windows berfungsi untuk menampilkan dokumen dimana anda sekarang bekerja.



Gambar 2.4. dokumen windows

2.6.7. Dokumen Toolbar

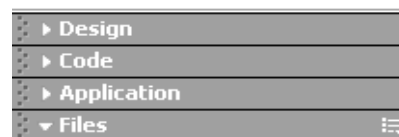
Dokumen Toolbar berisikan tombol-tombol dan menu pop-up yang menyediakan tampilan berbeda dari dokumen Windows.



Gambar 2.5. Dokumen Toolbar

2.6.8. Panel Groups

Panel Groups adalah kumpulan panel yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Yang dikelompokkan di bawah satu judul.



Gambar 2.6. Panel Groups

2.6.9. Tag Selector

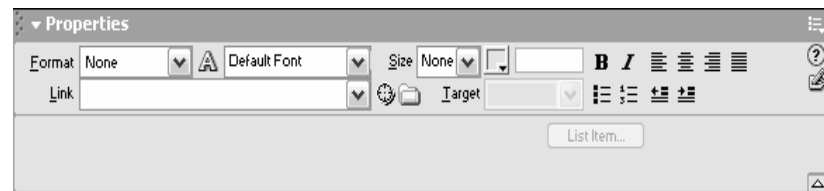
Tag Selector berfungsi untuk menampilkan hirarki tag disekitar pilihan yang aktif pada design view dan dapat mengubah mode dari tag-tag yang sedang digunakan dalam penyuntingan halaman web.



Gambar 2.7. Tag Selector

2.6.10. Property Inspector

Property Inspector digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek atau teks.



Gambar 2.8. Property Inspector

2.6.11. Pengertian Tabel

Tabel memiliki banyak fungsi. Ahli akuntansi mencoret-coret garis untuk membuat tabel agar tercipta kolom debit dan kredit. Misalnya, hutang-hutang dimasukkan pada kolom kiri sedangkan piutang diletakkan pada sebelah kanan. Namun, tabel tidak harus selalu dikaitkan dengan tema-tema yang berbau ekonomi seperti uang dan hutang. Secara umum, tabel bisa dipakai untuk mendesain website.

Banyak webmaster memanfaatkan kelebihan tabel secara luas. Sebagai contoh, webmaster merancang sebuah tabel yang terbentuk dari dua kolom; satu kolom dipasangi gambar sedangkan kolom yang lain tempat menulis teks. Hasilnya, gambar dan teks bisa tampil sejajar, hal yang sangat susah dilakukan jika bekerja dengan word processor tanpa bantuan tabel.

Agar memiliki gambaran lebih jelas mengenai anatomi tabel, dibawah ini penjelasan dari bagian-bagian ukuran tabel:

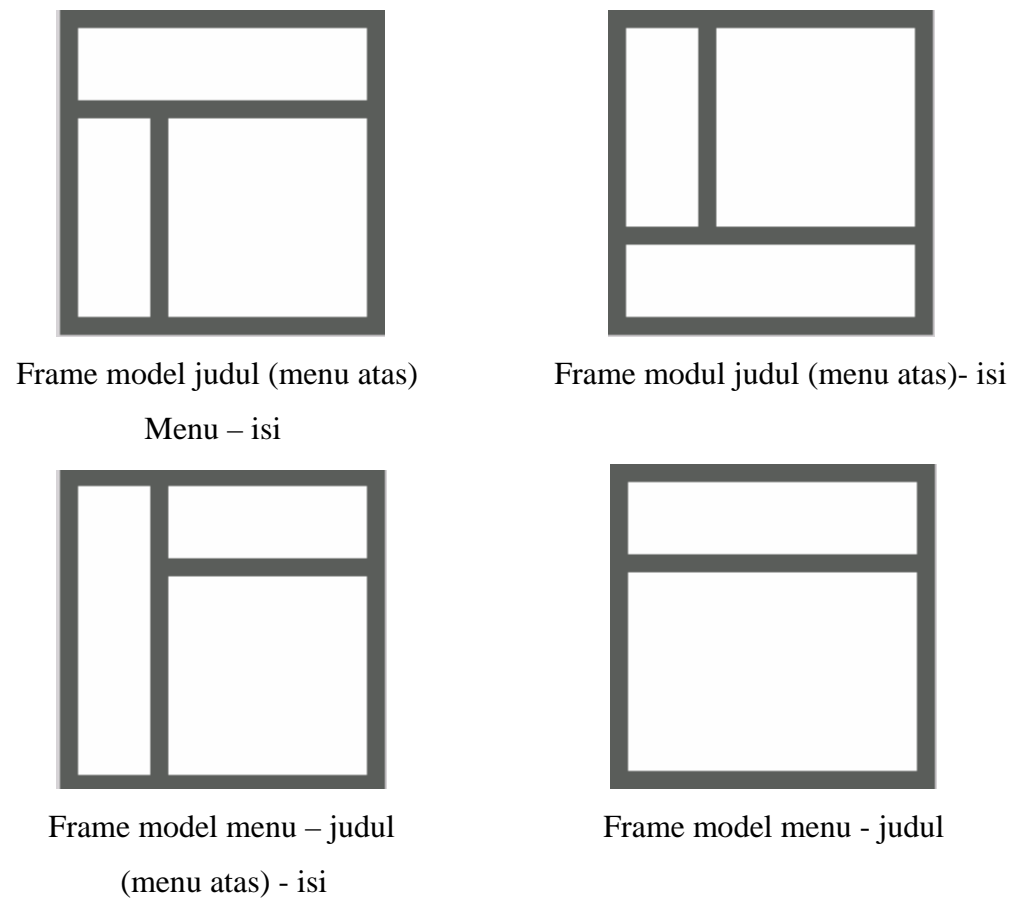
- a. Rows, bagian yang digunakan untuk menentukan jumlah baris tabel atau banyaknya kotak dalam tabel pada sumbu vertikal.

- b. Columns (kolom), bagian yang digunakan untuk menentukan jumlah kolom tabel atau banyaknya kotak dalam tabel pada sumbu horizontal.
- c. Width, bagian yang digunakan untuk menentukan ukuran lebar tabel dan satuan ukuran yang akan dipakai, pixel atau persentase.
- d. Cells, adalah kotak-kotak yang dibentuk secara otomatis dari kolom dan baris. Didalam sel ini diletakkan data-data seperti teks, gambar, dan sebagainya.
- e. Border, bagian yang digunakan untuk mengatur ketebalan border atau batas tabel.
- f. Cell padding, bagian yang digunakan untuk mengatur jarak antara isi sel dengan batas tepi sel/ penampang sel.
- g. Cell spacing, bagian yang digunakan untuk menentukan jarak antar sel dalam tabel.

2.6.12. Frame

Frame masih tetap memiliki daya pikat tersendiri dalam dunia desain website. Frame menawarkan solusi untuk beberapa perkara desain website seperti mencegah penulisan dan peletakan obyek dalam website berulang kali, dan sebagainya. Frame sendiri merupakan sebuah teknologi yang biasa dipakai untuk menggabung beberapa halaman website menjadi satu halaman website yang utuh. Masing-masing halaman berdiri sendiri dalam satu file yang berbeda-beda. Sebagai contoh, jika satu halaman website terdiri dari tiga frame maka ada empat file yang membentuk halaman itu; tiga file untuk frame dan satu file dipakai untuk menggabung tiga file itu menjadi satu. Dengan penggunaan frame ini membuat website tidak akan kehilangan maksud dan tujuan dari isi website. Banyak bentuk frame yang dapat digunakan untuk membangun sebuah website. Begitu juga dengan variasi didalam pembuatan frame itu sendiri, tergantung dengan selera sipembuat website.

Anatomi frame dalam website pada dasarnya tidak terbatas karena bisa dengan bebas menciptakan banyak variasi frame dalam satu halaman website. Namun dari banyak variasi itu bisa diambil beberapa model frame seperti yang telah disediakan Dreamweaver MX. Jenis-jenis frame itu antara lain seperti dibawah ini :



Gambar 2.9.Jenis-jenis frame

2.6.13. Link

Jika ada yang bertanya apakah atau siapakah yang berjasa dalam dunia jaringan internet, maka jawabannya adalah Link. Ia semacam seutas tali yang bisa menggandeng satu website dengan website yang lainnya, satu pintu ke pintu lainnya. Secara umum, link adalah sebuah cara yang dipakai satu alamat website dengan website lainnya, atau satu halaman web dengan satu halaman web lainnya.

Jika hobi membaca buku, cobalah cari yang paling praktis untuk berpindah menuju halaman lain. Satu-satunya cara adalah membolak-balik kertas buku sampai halaman yang tepat ditemukan. Website memiliki anatomi mirip buku, dimana didalamnya terjilid banyak lembar-lembar halaman. Masalahnya, website tidak terbuat

dari kertas dan hanya bisa disaksikan di layar monitor. Otomatis tidak sanggup membolak-balik web layaknya sehelai kertas.

2.6.14. Keluar dari Dreamweaver MX

Untuk keluar dari dreamweaver apabila telah selesai memakainya maka prosedur yang dapat dilakukan adalah :

1. Klik menu file pada jendela EDIT.
2. Arahkan mouse ke sub menu EXIT, lalu klik.

Apabila prosedur benar dijalankan maka akan tampil jendela peringatan (warning) untuk konfirmasi apakah pemakai ingin menyimpan file yang sudah disunting dan benar-benar keluar dari dreamweaver MX.

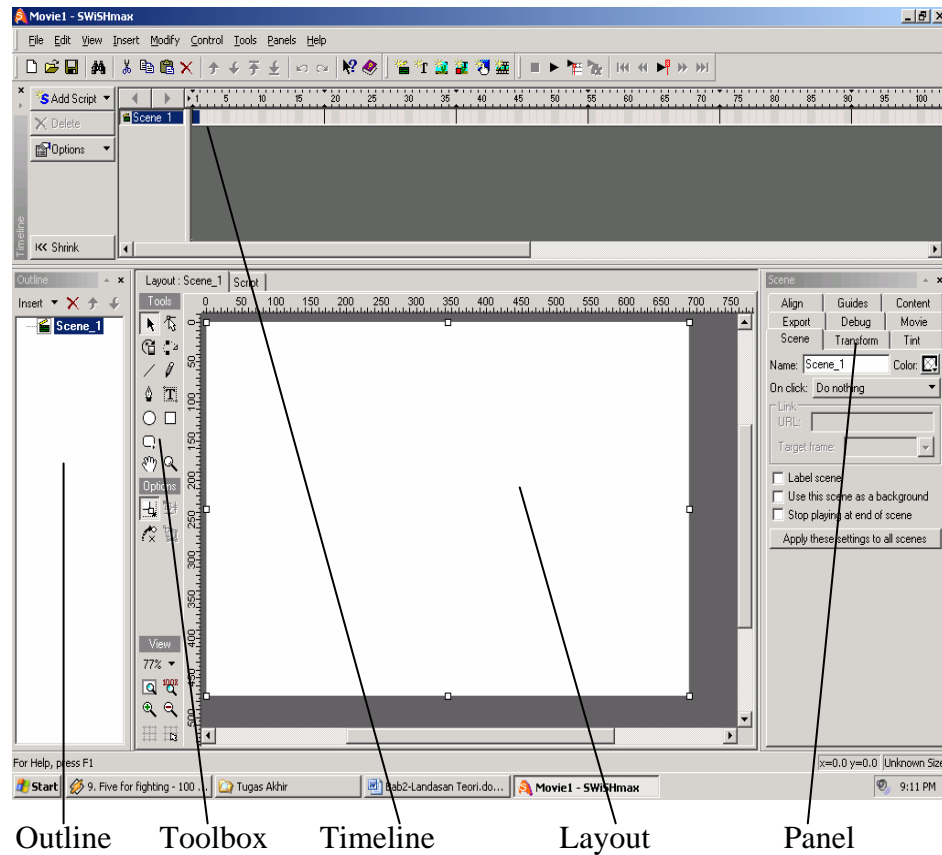
3. Klik tombol Yes untuk konfirmasi mengganti file yang sudah tersimpan sekaligus keluar dari dreamweaver MX.

2.7 Sekilas Macromedia SwishMax

Sama halnya dengan software keluaran macromedia yaitu flash, SwishMax adalah perangkat lunak untuk membuat animasi dan atau dynamic content homepage (isi dari halaman web yang dinamis). Jika Flash banyak dipakai oleh pembuat animasi professional maka SwishMax sangat cocok untuk pemula bahkan yang baru mengenal komputer sekalipun, karena pembuatan animasi pada swish sangatlah mudah sebab telah disediakan efek-efek gerakan yang hanya tinggal dipilih dan jadilah animasi seperti layaknya seorang animator profesional.

2.7.1 Pengenalan Lingkungan SwishMax

Apabila program SwishMax telah diaktifkan maka jendela utama akan muncul. Jendela utama ini terdiri dari komponen-komponen seperti pada gambar 2.15.



Gambar 2.10. Jendela Utama SwishMax

2.7.2 Menu Bar

Menu Bar berisi perintah-perintah umum yang digunakan untuk mengoperasikan SwishMax. Untuk mengakses *Menu Bar* ini, pemakai dapat mengklik langsung pada item *Menu Bar* yang bersangkutan. Misalnya untuk mengaktifkan menu File, pemakai dapat mengklik pada bagian kata File.

Selain itu pemakai dapat pula mengaktifkan menu ini dengan cara menekan tombol Alt pada keyboard ditambah dengan huruf yang digaris bawah pada menu ini. Misalnya untuk mengaktifkan menu File, pemakai dapat menekan tombol Alt ditambah huruf F.

File Edit View Insert Modify Control Tools Panels Help

Gambar 2.11. Menu Bar

2.7.3 Toolbox

Toolbox merupakan perangkat utama untuk menggambar dalam Swish, didalamnya terdapat alat untuk membuat sebuah objek, mewarnai objek, membuat jalur gerakan sebuah objek dan lain-lain, dalam swish *toolbox* menjadi satu bagian dengan layout(stage) dan untuk mengaktifkannya pilih menu **Panels > Layout**.



Gambar 2.12. Toolbox

Tool-tool yang ada dalam toolbox :

1. Arrow Tool, untuk memilih objek utama.
2. Reshape Tool, untuk memilih sub-sub objek yang ada pada objek utama.
3. Rectangel Tool, Ellipse Tool dan AutoShape Tool. untuk membuat objek.
4. Pencil Tool, untuk menggambar secara bebas.
5. Bezier Tool, untuk menggambar kurva.
6. Line Tool, untuk membuat garis.
7. Motion path Tool, untuk membuat alur gerakan sebuah objek.
8. Zoom Tool, untuk membesarkan dan mengecilkan objek.
9. Pan Tool, untuk menggeser layout.
10. View Tool, untuk pengubah pandangan.

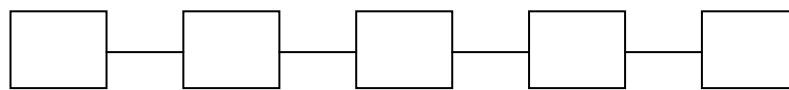
2.8 Struktur Navigasi

Penjejakan termasuk struktur terpenting dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia dan gambarnya harus sudah ada pada tahap perancangan. Peta penjejakan merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi multimedia dengan pemberian perintah dan pesan. Peta penjejakan juga memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek dalam aplikasi multimedia dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna.

Peta penjejakan memiliki ciri khas yang dapat membedakannya menurut kebutuhan objek, kemudahan pemakaian, keinteraktifannya dan kemudahan membuatnya yang berpengaruh terhadap waktu pembuatan suatu aplikasi multimedia. Ada empat macam bentuk dasar dari peta penjejakan yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia, yaitu :

2.8.1. Linier

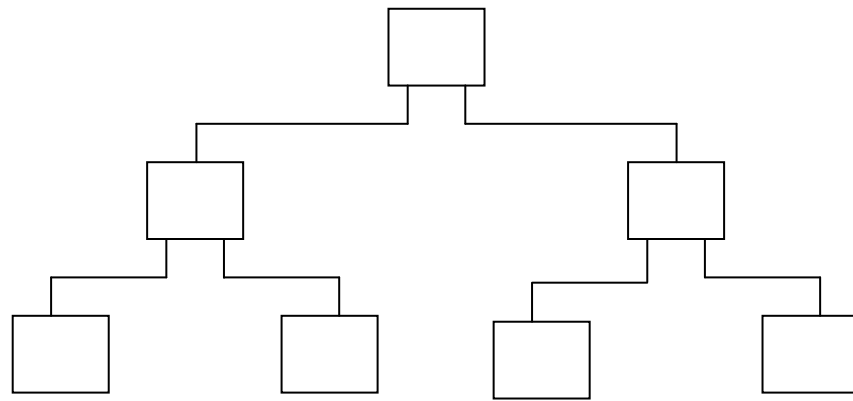
Linier merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya dan tidak diperbolehkan adanya percabangan. Tampilan yang dapat ditampilkan adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya.



Gambar 2.13. Navigasi linier

2.8.2. Hirarki

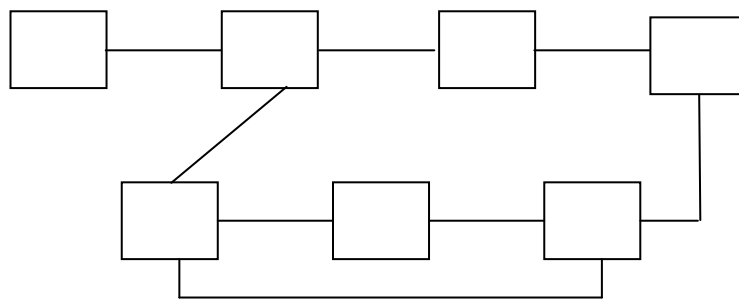
Struktur hirarki merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai *Master Page*, halaman utama ke satu. Halaman utama ini akan mempunyai halaman percabangan yang dikatakan *Slave Page*, halaman pendukung. Jika salah satu halaman pendukung diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama *Master Page*, halaman utama kedua. Pada struktur penjejakan ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara linear



Gambar 2.14. Navigasi Hirarki

2.8.3. Non Linier

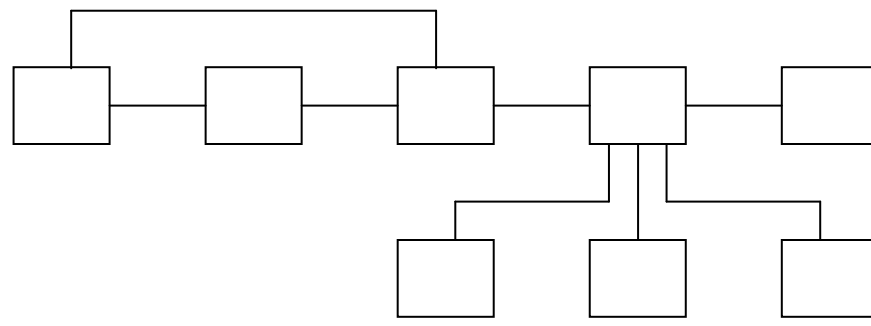
Pada struktur non linear diperkenankan membuat penjejakan bercabang. Percabangan ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki. Pada percabangan non linier walaupun terdapat percabangan tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada pada *master page* dan *slave page*.



Gambar 2.15. Navigasi Non Linier

2.8.4. Campuran

Struktur penjejakan campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Struktur penjejakan ini banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia sebab dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.



Gambar 2.16. Navigasi Campuran