

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1. Pengertian Web Dinamis

Bagi orang awam yang ingin membuat *website* atau *home page* pribadi pasti pernah mendengar istilah *web* dinamis. *Web* dinamis adalah *website* dimana halaman yang akan ditampilkan dibuat pada saat halaman tersebut diminta oleh *user*/pemakai, misalnya *user*/pemakai ingin mengakses *database* dan menampilkannya pada halaman *website*. Jika zaman dulu, pembuat masih menggunakan *HTML* biasa untuk membuat *home page*, tapi untuk saat ini, akan sangat "ketinggalan zaman" jika hanya menggunakan *HTML* saja.

2.1.1. Syarat-Syarat Web Dinamis

Adapun syarat- syarat agar *website* selalu dinamis adalah;

4. Tersedianya Web Server.

Baik *web* statis ataupun dinamis, jika ingin bisa *online* di *internet*, maka syarat pertama haruslah memiliki *server*, baik berupa *hardware* maupun *software*. Untuk

hardware yaitu seperangkat komputer yang selalu terhubung *online* dengan internet. Untuk *software*, selain *operating system*, harus disediakan juga *software* untuk web server itu sendiri. Untuk saat ini web server yang menjadi favorit adalah *Apache*.

5. Tersedianya *Software* Pemrograman Web Berbasis *Server*.

Jika ingin membuat *web* dinamis, berarti harus tersedia sebuah bahasa pemrograman *web* selain *HTML*, baik itu *client side* maupun *server side*. Untuk yang *client side*, memiliki kekurangan yaitu instruksi program bisa terlihat oleh pengguna *internet*. Sedangkan *server side* lebih aman karena instruksi programnya tidak terlihat oleh *user*. Yang terlihat adalah seperti *HTML* biasa. Contoh bahasa pemrograman web yang favorit adalah *PHP*.

6. Tersedianya *Database*.

Database merupakan *software* yang digunakan untuk menyimpan dan manajemen data. Jika memiliki data yang sedikit, mungkin masih bisa memakai *file* biasa sebagai media penyimpanannya. Tapi jika datanya sudah sangat banyak, tanpa *database* akan sangat rumit. *Database* dapat menyimpan berjuta-juta data, dan dapat diakses dengan sangat cepat. Contoh *database* yang bisa dipakai untuk membuat *web* adalah *Oracle*, *MsSQLServer*, *MySQL* dan masih banyak lagi yang lain. Saat ini *database* yang menjadi favorit adalah *MySQL*.

2.2. Sekilas Lahirnya *Internet*

Sejarah *internet* dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama *ARPANET*. Pada 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk *ARPANET*. Program *e-mail* ini begitu mudah, sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan "at" atau "pada". Tahun 1973, jaringan komputer *ARPANET* mulai dikembangkan meluas ke luar Amerika Serikat. Komputer *University College* di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan *ARPANET*. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran *internet*. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di *Universitas Sussex*. Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals and Radar Establishment di Malvern. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di *ARPANET* membentuk sebuah jaringan atau network. Pada 1979, Tom Truscott, Jim Ellis dan Steve Bellovin, menciptakan newsgroups pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telpon televisi pertama, di mana

orang bisa saling menelpon sambil berhubungan dengan *video link*. Karena komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan.

Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol* atau TCP dan *Internet Protocol* atau IP yang kini kita kenal semua. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan Eunet, yang menyediakan jasa jaringan komputer di negara-negara Belanda, Inggris, Denmark dan Swedia. Jaringan Eunet menyediakan jasa *e-mail* dan *newsgroup* USENET. Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan DNS atau *Domain Name System*. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Setahun kemudian alamat anggota jaringan mulai menggunakan alamat dengan akhiran *.com..* Sistem alamat yang serba praktis ini langsung menggelumbungkan jumlah komputer yang tersambung dengan jaringan. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih.

Tahun 1988, antar sesama komputer sudah mulai dapat mengobrol atau *chatting*, karena Jarko Oikarinen dari Finland berhasil menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan kembali melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tak kurang dari 100.000 komputer kini membentuk sebuah jaringan. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut *www*, atau *World Wide Web*.

Tahun 1992, komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah "*surfing the internet*". Tahun 1994, situs *internet* telah tumbuh menjadi 3.000 alamat halaman, dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di *internet*. Dunia langsung berubah. Di tahun yang sama Yahoo! Didirikan, yang juga sekaligus tahun kelahiran *Netscape Navigator 1.0*.

Setahun kemudian *internet* sudah menjadi jalur di mana suara, gambar, bisa streaming sekaligus. Tahun 1996 transaksi perdagangan di *internet* sudah mencapai satu milyar dollar AS. Tahun 1997 situs *internet* sudah melewati 1,2 juta. Nama domain *business.com* mencapai rekor penjualan 150.000 dollar AS. Tahun 1998, situs *internet* tumbuh menjadi 4,2 juta, dan nama domain yang terdaftar sudah melewati angka dua juta. Tahun 1999 nama domain *business.com* terjual kembali 7,5 juta dollar AS. Tahun 2000 situs *internet* sudah melewati 21,1 juta.

2.3. Teknologi Internet

Internet sebagai suatu media informasi memiliki beberapa teknologi yang umum untuk diketahui diantaranya adalah *URL*, *TCP/IP*, *nama domain*, *browser*, *email*, dan *chatting*. Semuanya adalah alat bagi seseorang dalam berhubungan dengan dunia internet.

2.3.1. URL (Uniform Resource Locator)

URL digunakan sebagai penunjuk lokasi pada *internet*. URL dapat dimisalkan dengan alamat yang menunjuk pada suatu lokasi . Contoh penggunaan URL adalah untuk menunjuk alamat pada suatu *website*.

2.3.2. Nama Domain

Setiap komputer yang terhubung jaringan TCP/IP akan memiliki *IP address* yang unik. IP address terdiri dari empat grup angka yang dipisahkan oleh titik. Nama domain sebenarnya adalah representasi dari IP address. Sebagai contoh IP address dari www.google.com adalah <http://64.233.167.99/>. Kedua URL tersebut akan menampilkan halaman yang sama, yaitu website Google. Perbedaannya adalah saat mengetikkan url <http://www.google.com>, komputer terlebih dahulu mencari *IP address* dari google.com yaitu (http://64.233.167.99) kemudian akan me-*link* ke server tempat *file* –*filenya* disimpan.

2.3.3. Browser

Browser adalah sebuah program yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*. *Browser* berkomunikasi dengan *web server* melalui *protocol HTTP*, yang membaca dan menerjemahkan bahasa *HTML* dan data gambar untuk ditampilkan secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca.. Pengeksekusi atau pembacaan halaman *web* oleh *browser* dibagi menjadi dua berdasarkan pengeksekusiannya, yaitu pengeksekusi pada sisi klien dan pada sisi *server*.

c. Client Side

Pada sisi klien, script yang dibuat akan dijalankan pada komputer klien (user) lalu ditampilkan hasilnya pada browser sehingga sering disebut *browser scripting*. Diantaranya adalah HTML, JavaScript, VBScript, DHTML dan lain – lain. Kegunaannya untuk membuat tampilan pada web lebih menarik dan dinamis.

d. Server Side

Pada sisi server, script akan dijalankan pada komputer server, kemudian server akan mengirimkan hasilnya pada browser komputer klien. Kerja script pada server side berbeda dengan client side, pada server side, server pada komputer menjadi berat , karena server side membutuhkan banyak resource server untuk mendukung scriptingnya. Scripting pada server side diantaranya adalah Perl, PHP, ASP, JSP, Coldfusion dan lain-lain.

2.3.4. Email

Email adalah salah satu produk yang dihasilkan pada masa sejarah berkembang internet. Dengan email komunikasi pada dunia internet menjadi lebih cepat dan efisien. *Email* adalah singkatan dari *electronic mail* (surat elektronik) yang fungsinya sama yaitu untuk mengirim surat atau pesan ke alamat yang dituju, tetapi dengan media internet.

2.3.5. Chatting

Chatting adalah pembicaraan yang dilakukan kepada orang lain dengan menuliskan kata-kata dan menggunakan komputer yang terhubung ke internet secara bersamaan. Apapun yang anda ketik melalui keyboard, maka akan muncul pada layar komputer rekan chatting anda. Ada banyak program-program chatting diantaranya Yahoo Instant Messenger (YIM), MIRC, MSN, dan lain-lain.

2.4. Pengenalan HTML

2.4.1. Pendahuluan HTML

HTML atau yang memiliki kepanjangan **Hypertext Markup Language** adalah script dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : Windows, Linux, Macintosh. Kata “**Markup Language**“ pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML.

HTML sendiri dikeluarkan oleh **W3C (World Wide Web Consortium)**, setiap terjadi perkembangan level HTML, harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C. Hingga kini versi terakhir HTML yang telah disetujui oleh W3C adalah HTML versi 4.01.

2.4.2. Bagian-Bagian HTML

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah form yang ditandai dengan kode **<form>**, judul dengan **<title>** dan sebagainya. Untuk lebih lanjut mengenai bagian-bagian HTML perhatikan skema dibawah ini :

```
<html>

  <head>

    <title>...</title>

  </head>

  <body>

    ... isi dari halaman web ...

  </body>

</html>
```

Tag adalah kode-kode yang digunakan untuk men-setting dokumen HTML.

Secara garis besar bentuk umum tag adalah sebagai berikut :

<tag-awal>TEKS<tag-akhir>

Namun ada juga tag yang tidak perlu ada tag penutup seperti **
, **<hr>, ****, dan lain-lain.

2.5. Pengenalan PHP

2.5.1. Sejarah PHP

PHP adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang didesain untuk web. PHP dibuat pertama kali oleh satu orang yaitu Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada homepagenya. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreted). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter sudah diimplementasikan dalam 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 nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0.

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 nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0. 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. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahas pemrograman kearah pemrograman berorientasi objek.

2.5.2. Kelebihan dan Kelemahan PHP

Kelebihan PHP sebagai bahasa server-side adalah :

6. Bahasa pemrograman php adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.
7. Web Server yang mendukung php dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
8. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
9. Dalam sisi pemahaman, php adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.

10. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.

Adapun Kelemahan PHP adalah :

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

2.5.3. Penggabungan Script PHP dan HTML

Bahasa pemrograman PHP dapat digabungkan dengan HTML dengan terlebih dahulu memberikan tanda tag buka dilanjutkan tanda tanya (<?) kemudian ditutup dengan tanda tanya dilanjutkan tanda tag tutup (?>). Ada dua tipe penggabungan antara PHP dan HTML yaitu:

3. Embedded Script

Yakni penulisan tag PHP di sela-sela tag HTML. Dengan cara ini, penulisan tag PHP digunakan untuk mengapit bagian-bagian tertentu dalam dokumen yang memerlukan script PHP untuk proses di dalam server. Embedded Script menempatkan sebagai bagian dari script HTML.

Contoh penulisan Embedded Script dapat dilihat di bawah ini :

```
<html>

  <head>

    <title>Testing</title>

  </head>

  <body>

    <? echo "Halo Dunia"; ?>

  </body>

</html>
```

4. Non Embedded Script

Yakni cara penulisan tag PHP dibagian paling awal dan paling akhir dokumen. Dengan cara ini, penulisan tag PHP digunakan untuk mengawali dan mengakhiri keseluruhan bagian dalam sebuah dokumen. Non Embedded Script menempatkan script HTML sebagai bagian dari script PHP.

Contoh Penulisan Non Embedded Script dapat dilihat dibawah ini :

```
<?

echo '<html>';

echo '<head>';

echo '<title>Testing</title>';

echo '</head> <body>';

echo 'Halo Dunia';
```

```
echo '</body>';
```

```
echo '</html>';
```

```
?>
```

2.6. Pengenalan SQL

2.6.1. Sejarah SQL

SQL adalah sebuah database yang dapat berjalan sebagai Server maupun Client. Produk database MySQL ini memiliki General Public Licence, dan bersifat Open Source, sehingga bebas untuk digunakan, diedarkan, maupun dikembangkan kembali, tanpa harus khawatir dengan hak cipta. Sejarah SQL dimulai dari artikel seorang peneliti dari IBM bernama **EF Codd** yang membahas tentang ide pembuatan basis data relasional pada bulan juni tahun 1970. Dalam artikel ini juga dibahas tentang kemungkinan pembuatan bahasa standar untuk mengakses data dalam basis data tersebut. Bahasa tersebut kemudian diberi nama SEQUEL (Structured English Query Language).

Setelah terbitnya artikel tersebut, maka IBM mengadakan proyek pembuatan basis data relasional beserta SEQUEL. Akan tetapi karena permasalahan hukum mengenai penamaan SEQUEL, maka IBM merubahnya menjadi SQL. Implementasi basis data relasional dikenal dengan System/R.

Di akhir tahun 1970-an muncul perusahaan bernama Oracle yang membuat server basis data populer yang bernama sama dengan nama perusahaannya. Dengan naiknya kepopuleran Oracle, maka SQL juga ikut populer sehingga saat ini menjadi standar defacto bahasa dalam manajemen basis data.

2.6.2. Standarisasi SQL

Standarisasi SQL dimulai pada tahun 1986, ditandai dengan dikeluarkannya standar SQL oleh ANSI. Standar ini sering disebut dengan SQL86. Standar tersebut kemudian diperbaiki pada tahun 1989 kemudian diperbaiki lagi pada tahun 1992. Versi terakhir dikenal dengan SQL92. Pada tahun 1999 dikeluarkan standar baru yaitu SQL99 atau disebut juga SQL99, akan tetapi kebanyakan implementasi mereferensi pada SQL92.

2.6.3. Pemakaian Dasar SQL

Pemakaian dasar SQL adalah sebagai berikut:

2. Mendefinisikan Tabel

Untuk mendefinisikan / membuat suatu tabel digunakan sintaks :

CREATE TABLE NAMA_TABLE (DEFINISI_TABLE);

Contoh:

**CREATE TABLE TEST (NAMA VARCHAR(20), ALAMAT
VARCHAR(255), PASSWORD VARCHAR(10));**

2. Menyimpan data

Untuk menyimpan data dalam tabel dipergunakan sintaks :

```
INSERT INTO NAMA_TABLE (DAFTAR_FIELD) VALUES  
(DAFTAR_NILAI);
```

Contoh:

```
INSERT INTO TEST (NAMA, ALAMAT, PASSWORD) VALUES  
( 'rozi', 'Jl. Kapten muslim gg. Pertama no. 74', '201285');
```

3. Mengambil data

Untuk mengambil data dipergunakan sintaks :

```
SELECT DAFTAR_FIELD FROM NAMA_TABLE KONDISI;
```

Contoh:

```
SELECT nama FROM TEST;
```

Kondisi diatas berupa optional (bisa digunakan dan bisa tidak digunakan).

4. Mengubah data

Untuk mengubah data dipergunakan sintaks :

```
UPDATE NAMA_TABEL SET DATA_FIELD_LAMA WHERE  
DATA_FIELD_BARU;
```

Contoh:

```
UPDATE mahasiswa SET nama = 'rozi' WHERE nama = 'fachru';
```

5. Menghapus data

Untuk menghapus data dipergunakan sintaks:

```
DELETE FROM NAMA_TABLE KONDISI
```


Contoh:

DELETE FROM TEST WHERE NAMA='rozi';

2.7. Pengenalan CSS

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu *bahasa stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam *bahasa markup*. CSS bekerja sebagai pelengkap pada HTML. Dan tugas utama CSS adalah menetapkan aturan tampilan/style yang akan digunakan pada sebuah website. CSS dapat mengubah besar kecilnya text, mengganti warna background pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna border pada tabel, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan oleh CSS. Singkatnya, CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman HTML.

2.8. Pengenalan DHTML

DHTML adalah suatu istilah yang diberikan untuk suatu halaman web yang memanfaatkan HTML (Hypertext Markup Language) dan DOM (Document Object Model), CSS (Cascading Style Sheet) dan client-side scripting untuk membuat tampilan halaman tersebut dinamis atau interaktif. Istilah Dynamic ditambahkan untuk membedakan sifat dinamis halaman web ini dengan halaman web statis yang dibuat hanya berdasarkan HTML.

DHTML mulai diterapkan pada browser generasi ke empat - Microsoft Internet Explorer 4 (IE4) dan Netscape Communicator 4 (NS4). DHTML sepenuhnya

merupakan teknologi client side yang hanya bergantung pada kemampuan browser untuk menampilkan dan memanipulasi elemen halaman web yang tidak bisa dilakukan dengan hanya mengandalkan HTML.

Sebagian besar hal yang bisa dibuat dengan DHTML bisa juga dibuat dengan menggunakan teknologi authoring web lain seperti Java, Flash, atau ShockWave. Penggunaan DHTML mempunyai kelebihan karena tidak memerlukan plugin apapun untuk menjalankannya dan ukurannya jauh lebih kecil dibandingkan penggunaan teknologi lain. Kelemahannya, masih banyak hal-hal yang belum bisa dilakukan dengan menggunakan DHTML seperti suara dan video. Saat ini sudah cukup banyak penerapan DHTML yang sering anda temukan sewaktu mengakses internet sehari-hari. Yang umum misalnya rollover menu (baik berbentuk image ataupun teks biasa), dropdown menu, trailing cursor, sliding text, dll.

2.9. Mengenal Macromedia Dreamweaver MX 2004

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah editor HTML profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs Web maupaun halaman Web. Macromedia Dreamweaver MX 2004 adalah salah satu produk dari vendor Macromedia Inc. Pada saat ini, pihak Macromedia telah mengeluarkan versi terbaru dari Macromedia Dreamweaver yaitu Macromedia Dreamweaver MX 8.

Dreamweaver MX 2004 memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik, serta mampu menggabungkan layout site dengan programming webnya. Kehebatan Dreamweaver ini menjadikan Dreamweaver lebih banyak digunakan oleh Web Designer maupun Web Programmer guna mengembangkan situs web. Ruang

kerja, fasilitas, dan kemampuan Dreamweaver mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun situs web.

2.9.1. Memulai Dreamweaver MX 2004

Sepertinya halnya dengan program-program lain, untuk menjalankan Macromedia Dreamweaver MX 2004, mulailah dengan memilih tombol **Start** pada taskbar, kemudian pilih **All Program** pada tampilan Start Menu Program, pilih folder **Macromedia** dan klik **Macromedia Dreamweaver MX 2004**. Pada saat pertama kali menggunakan Dreamweaver setelah penginstallan, kita akan mendapatkan tampilan kotak dialog yang menanyakan pilihan layout ruang kerja yang ingin anda gunakan, sebaiknya kita gunakan ruang kerja designer.

2.9.2. Area Kerja Pada Dreamweaver MX 2004

Komponen yang terdapat pada ruang kerja Dreamweaver MX 2004 adalah :

8. **Document Window** berfungsi untuk menampilkan dokumen dimana Anda sekarang bekerja.
9. **Menu Utama** berisi semua perintah yang dapat digunakan untuk bekerja pada Dreamweaver.
10. **Insert Bar** terdiri dari tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti hyperlink, image, tabel, dan lain-lain.
11. **Document Toolbar** berisi tombol-tombol dan menu pop-up dari dokumen yang sedang kita gunakan.

12. **Panel Groups** adalah sekumpulan panel window yang saling berkaitan satu sama lain, yang dikelompokkan dibawah satu judul untuk membantu bekerja dengan Dreamweaver.
13. **Tag Selector** adalah tag-tag HTML yang terpilih sesuai dengan objek yang ada di area kerja.
14. **Properti Inspector** digunakan untuk melihat dan megubah berbagai properti dari tiap objek terpilih yang ada di area kerja. Setiap objek memiliki properti yang berbeda-beda.

2.9.3. Menu Bar Area Kerja

Di dalam area kerja Dreamweaver MX 2004 terdapat beberapa menu utama yang sangat sederhana dan mudah untuk dipahami. Pada Menu Bar Area Kerja Dreamweaver MX 2004 terdiri dari beberapa komponen yang dapat kita gunakan, yaitu :

11. Menu File

Menu File terdiri dari perintah untuk membuat dokumen baru, membuka dokumen yang telah disimpan, dan lain-lain.

12. Menu Edit

Menu Edit terdiri dari perintah untuk mencopy, memindahkan, serta perintah untuk pemilihan seperti Select All, dan lain-lain.

13. Menu View

Berisi perintah untuk menampilkan beberapa macam tampilan jendela dari area kerja Dreamweaver MX 2004. Seperti jendela Code dan View, serta untuk menampilkan dan menyembunyikan beberapa elemen halaman dan toolbar.

14. Menu Insert

Berisikan alternatif baris insert untuk menyisipkan obyek didalam dokumen.

15. Menu Modify

Berfungsi untuk melakukan perubahan properti pada item atau halaman terpilih. Dengan menggunakan menu ini kita dapat mengedit atribut tag, mengganti tabel dan elemen tabel, dan bermacam bentuk aksi untuk item library dan template.

16. Menu Text

Berfungsi untuk mempermudah dalam melakukan format teks.

17. Menu Commands

Berisi akses ke beberapa perintah, format kode yang sesuai dengan format pilihan kita, membuat photo album, dan melakukan pengeditan gambar dengan menggunakan Macromedia Fireworks.

18. Menu Site

Berisi item untuk mengelola situs seperti mendefenisikan situs baru, menghapus situs, menduplikasikan situs yang telah didefenisi.

19. Menu Window

Menyediakan akses ke seluruh panel, inspector, dan jendela didalam Dreamweaver.

20. Menu Help

Menyediakan fasilitas membantu kita dalam menggunakan Dreamweaver.