

Tutorial Dreamweaver 3.0

Ali Salim
alialim@inbox.lv

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com

*Sehuruh dokumen di **IlmuKomputer.Com** dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarakan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari **IlmuKomputer.Com**.*

Latihan Dreamweaver

Latihan ini bertujuan untuk menggunakan Dreamweaver dalam membuat sebuah situs lokal dan untuk membuat dan mengedit dokumen web. Latihan ini digunakan untuk belajar keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk membangun suatu situs Web dan belajar beberapa kemampuan yang dimiliki Dreamweaver 3.

Dalam latihan ini Anda akan membuat sebuah situs web untuk perusahaan fiktif yaitu Scaal Coffee, sebuah perusahaan yang menjual kopi. Ketika mengunjungi situs web Scall, konsumen akan membaca tentang perusahaan, melihat apa yang spesial setiap minggunya, dan melihat-lihat katalog produk Scaal secara online.

Anda akan belajar beberapa tugas, yaitu :

- Menentukan situs lokal
- Membuat sebuah dokumen
- Menggunakan *layer* untuk mengatur tata letak sebuah halaman
- Mengubah *layer* menjadi tabel
- Menambahkan sebuah perilaku (*behavior*) kepada sebuah gambar
- Mengimport dokumen HTML Microsoft Word
- Memformat teks dengan HTML Style
- Membuat peta sebuah situs
- Membuat *link*
- Menerapkan template
- Membuat *jump menu*.

Melihat Situs Web Yang Sudah Jadi

Sebelum mulai, kita akan melihat situ web yang sudah jadi untuk mendapatkan sebuah gambaran apa yang akan dikerjakan.

1. Buka program Dreamweaver
2. Pilih menu **File, Open**. Klik ganda pada *folder Tutorial* dan juga pada *folder Scall_site*.
3. Pada *folder Scall_site*, pilih **scall_home.html**, dan klik **Open**.
4. Pilih **File | Preview in Browser** dan pilih browser yang akan digunakan untuk menampilkan homepage Scall. (Gunakan browser versi 4.0 ke atas untuk melihat situs ini).
5. Gerakkan pointer ke atas tiga item yang ada di sisi kiri halaman (**Our Story, Products, dan This Week**), dan lihatlah perubahan yang terjadi yang menunjukkan bahwa mereka adalah *link* yang aktif. Kliklah *link-link* tersebut untuk melihat-lihat isi dari situs tersebut.
6. Tutuplah browser ketika Anda sudah selesai melihat isi dari situs.
7. Tutuplah program Dreamweaver.

Mengatur Struktur Situs Untuk Latihan

Sebelum memulai latihan, buatlah sebuah *folder* baru dimana Anda akan meng-*copy* file latihan situs Scaal. Kemudian, Anda dapat menggunakan *folder* ini untuk menyimpan situs yang Anda buat.

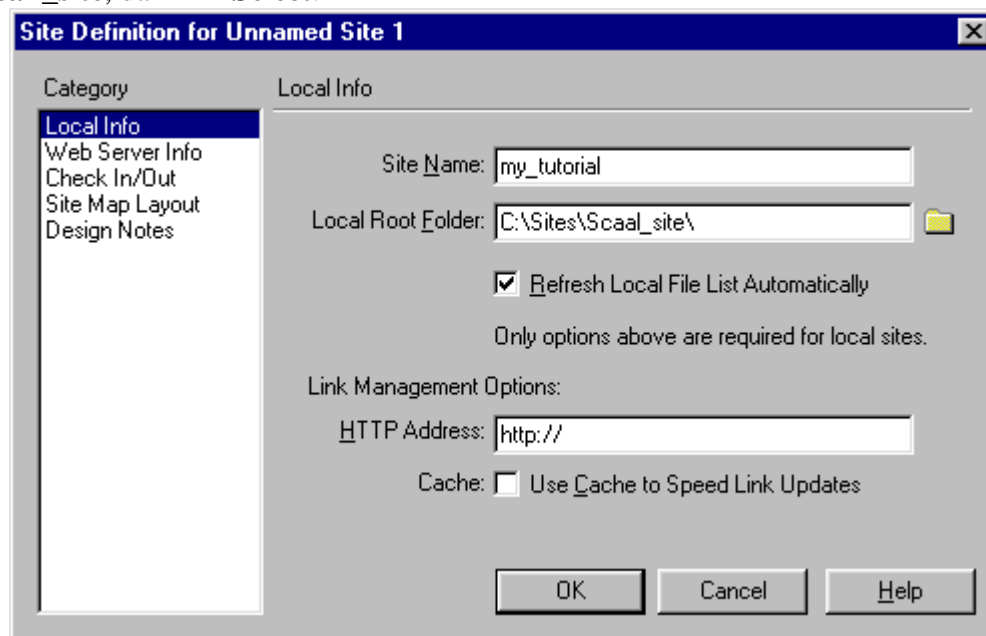
1. Dari root level, buat *folder* baru dan beri nama dengan **Sites**. Contoh, C:\Sites.
2. Dari *folder* **Dreamweaver | Tutorial**, copy seluruh *folder* **Scaal_site** ke *folder* **Sites**.

MENENTUKAN SITUS LOKAL

Mulailah membangun situs Anda dengan menentukan situs lokal untuk file-file dalam Scall_site. Sebuah situs adalah lokasi penyimpanan semua dokumen-dokumen dan file-file yang berhubungan dengan situs web tertentu. Menentukan situs lokal melukiskan struktur dari situs yang Anda buat dan memberitahu Dreamweaver dimana Anda berencana untuk menempatkan semua file-file. Tentukan sebuah situs lokal setiap kali Anda membuat situs web dengan menggunakan Dreamweaver.

Untuk latihan ini, Anda akan menentukan *folder* Scall_site sebagai *folder* situs lokal.

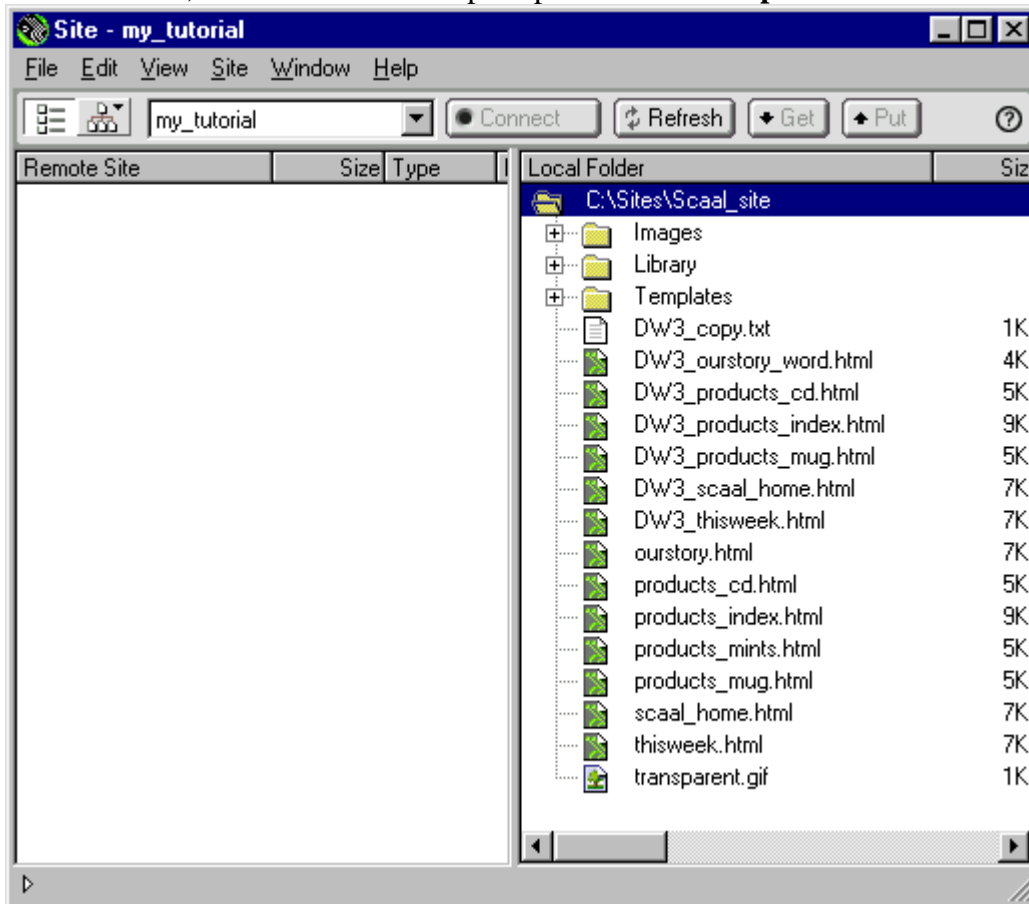
1. Buka Dreamweaver.
Sebuah dokumen kosong akan muncul.
2. Pilih **Site | New Site**.
3. Dalam kotak dialog **Site Definition**, pastikan bahwa **Local Info** dipilih dalam daftar **Category**.
4. Pada field **Site Name**, ketik **my_tutorial**.
Nama situs memudahkan Anda untuk mengidentifikasi dan memilih sebuah situs dari daftar situs-situs yang telah Anda buat.
5. Klik *icon folder* di sebelah kanan field **Local Root Folder**, pilihlah *folder* **Sites | Scall_site**, dan klik **Select**.



6. Klik **OK**.
7. Klik **Create** ketika ditanya apakah Anda akan membuat sebuah *cache file* untuk situs ini.

Cache file adalah sebuah catatan file-file yang ada sehingga Dreamweaver dapat dengan mudah meng-*update link* ketika Anda memindahkan, merubah, atau menghapus sebuah file.

Jendela **Site** menampilkan sebuah daftar yang berisi semua *folder-folder* dan file-file di dalam situs lokal **my_tutorial**. Daftar ini juga bertindak sebagai sebuah *file manager*, yang memperbolehkan Anda untuk meng*copy*, *paste*, menghapus, memindahkan, dan membuka file seperti pada **windows explorer**.



8. Biarkan jendela **Site** dalam keadaan terbuka.
9. Klik jendela **Document** untuk membuatnya menjadi aktif.

Membuat *Homepage* Situs Scaal

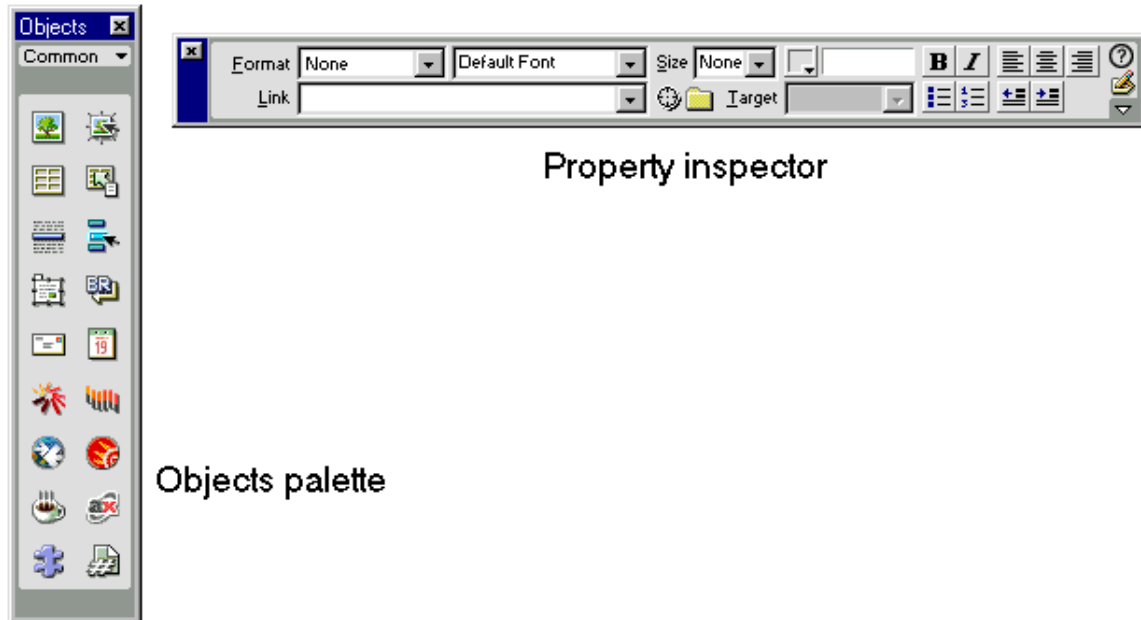
Setelah membuat struktur untuk menaruh situs Scaal, Anda akan membuat sebuah *homepage* (halaman pertama) untuk situs ini. Ketika Anda membuat dokumen ini, Anda akan menambahkan judul halaman, *layer*, gambar, teks, dan *links*.

Dalam latihan ini kita membutuhkan *object palette* dan *property inspector*.

Jika *object palette* dan *property inspector* belum terbuka, maka lakukan langkah di bawah ini :

- Untuk membuka *object palette* dengan memilih menu **Window | Objects**. *Object palette* digunakan untuk menambahkan objek ke dalam dokumen Anda.

- Untuk membuka *property inspector* dengan memilih menu **Window | Properties**. *Property inspector* digunakan untuk mengatur properti atau atribut dari objek dalam dokumen Anda.



Menyimpan dokumen

Simpanlah dokumen kosong yang Anda buat ketika Anda membuka Dreamweaver.

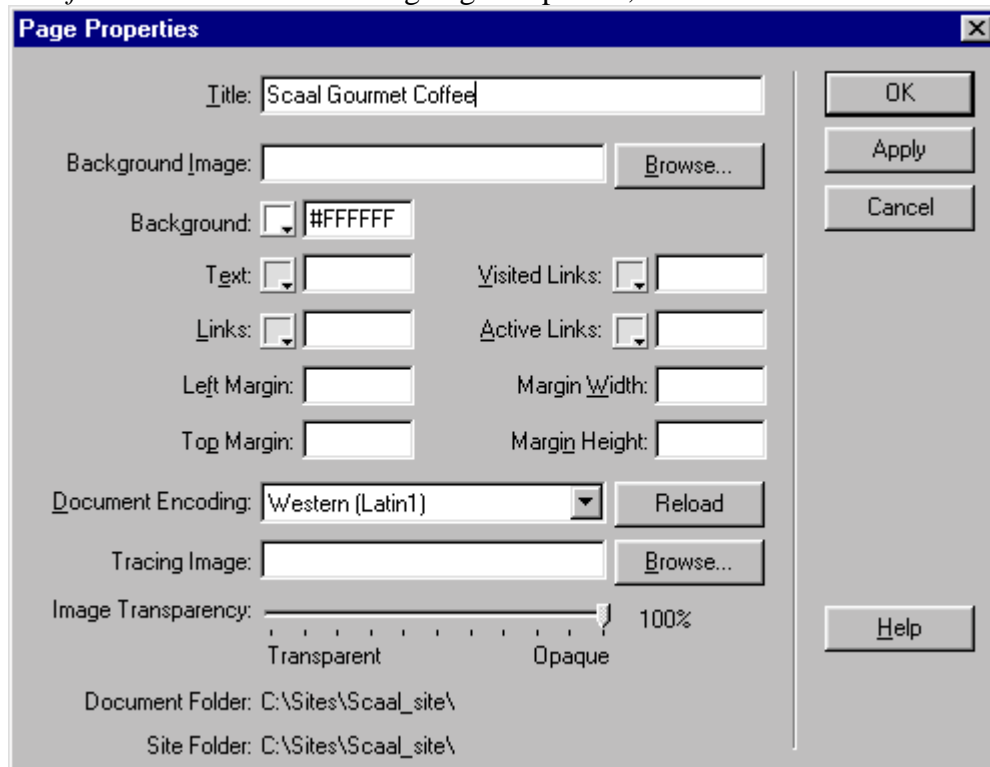
1. Pilih **File | Save**.
2. Dalam kotak dialog **Save As**, pilih *folder Sites/Scall_site* untuk menyimpan file ini.
3. Dalam field **Name**, ketik **my_scall_home.html**.
4. Klik **Save**.

Menentukan judul dari halaman

Menentukan judul dari halaman dokumen HTML membantu pembaca mengidentifikasi halaman ketika sedang *browsing*. Judul halaman muncul pada baris judul *browser (title bar)* ketika dilihat dari sebuah *browser*. Ketika sebuah halaman di-*bookmark*, judul halaman muncul di daftar *bookmark*. Ketika sebuah dokumen dibuat tanpa judul halaman, dokumen tersebut muncul di browser dengan judul *Untitled Document*.

1. Ketika jendela dokumen aktif, pilih **Modify | Page Properties** untuk menampilkan pilihan properti halaman.

2. Dalam *field* Title dari kotak dialog Page Properties, ketik **Scaal Gourmet Coffee**.



3. Klik OK

Judul muncul pada baris judul dari jendela dokumen Dreamweaver.

MENGGUNAKAN LAYER UNTUK MENGATUR TATA LETAK SEBUAH HALAMAN

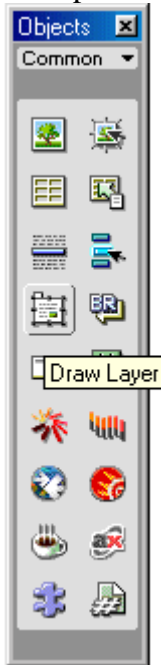
Layer cocok digunakan untuk membuat tata letak halaman yang kompleks karena Anda dapat dengan mudah merubah posisi elemen-elemen halaman yang Anda taruh dalam *layer* hanya dengan men-*drag layer-layer* tersebut. Dalam latihan ini Anda akan mengatur tata letak *homepage* dengan menggunakan *layer* dan kemudian mengkonversi tata letak tersebut menjadi sebuah tata letak tabel agar halaman dapat ditampilkan secara akurat seperti aslinya pada browser versi 3.0 dan 4.0.

Anda tidak dapat mengkonversi *layer* menjadi tabel jika dokumen yang akan dikonversi mengandung *nested layers* (*layer* yang mengandung *layer*) atau *overlapping layers* (*layer-layer* yang saling bertumpukan).

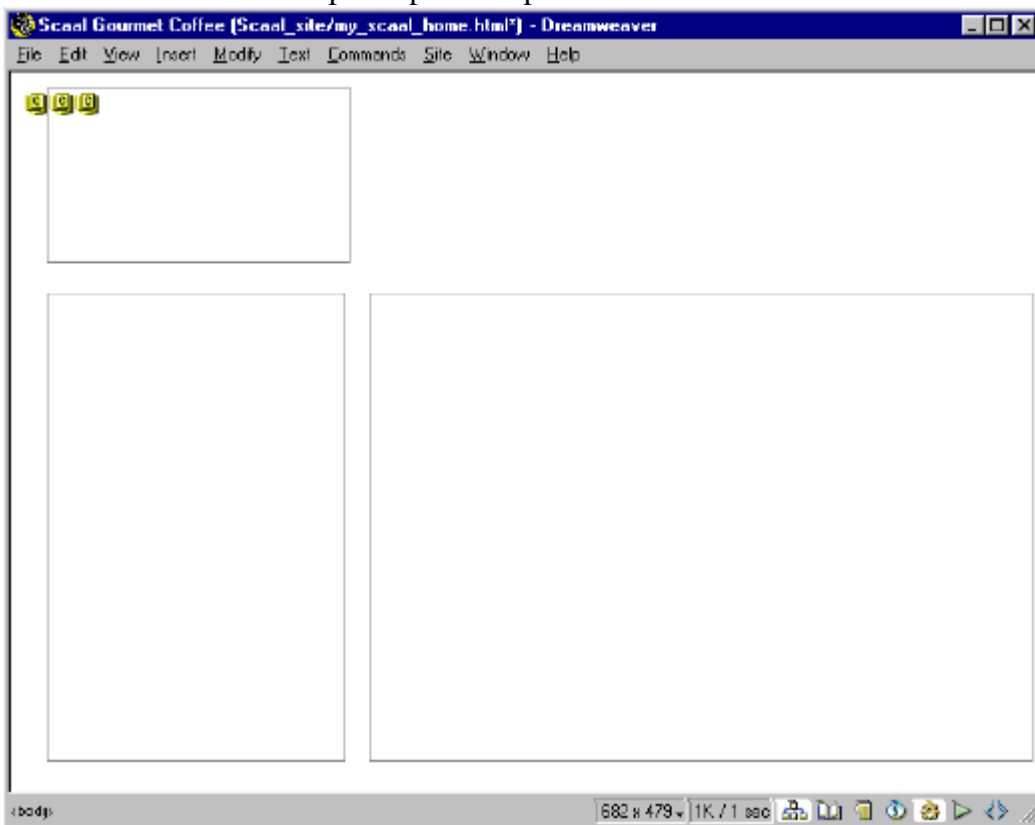
Menambah *layer*

1. Pilih **Window | Layer** untuk membuka *Layer palette*.
2. Yakinkan bahwa kotak **Prevent Overlaps** tercentang.
3. Klik jendela dokumen *my_scaal_home* untuk membuat dokumen tersebut menjadi aktif.
4. Pilih **Insert | Layer**.

5. Pada panel Object palette's Common, klik tombol **Draw Layer**.



6. Pindahkan pointer ke jendela dokumen; pointer berubah menjadi *drawing tool*. Di bawah *layer* pertama, klik dan tarik (*drag*) pointer untuk menggambar sebuah *layer*.
7. Lakukan langkah ke 5 dan 6 untuk menambahkan sebuah *layer* lagi.
Halaman Anda harus tampak seperti tampilan di bawah ini.

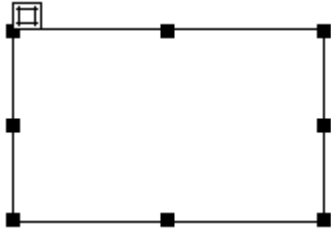


Memilih dan memanipulasi sebuah *layer*

Anda dapat mengubah posisi atau ukuran dari *layer-layer* yang ada di dokumen Anda.

1. Klik bingkai dari *layer*

Muncul *Handles* (kotak hitam kecil sebanyak 8 buah) di sekitar *layer* terpilih.



2. Untuk mengubah ukuran *layer*, klik salah satu *handles*, dan geser *handles* hingga sesuai dengan ukuran yang diinginkan.
3. Untuk menggerakkan sebuah *layer*, lakukan satu dari beberapa langkah di bawah ini :
 - Gunakan tombol panah di keyboard.
 - Tekan tombol Shift dan gunakan tombol panah untuk menggerakkan sebuah *layer* 5 pixel ke arah panah.
 - Klik tab yang terletak di sudut kiri atas dari *layer* dan geser *layer* ke posisi yang diinginkan.

Menambahkan sebuah gambar

Sekarang Anda akan menambahkan gambar logo Scall ke dalam dokumen.

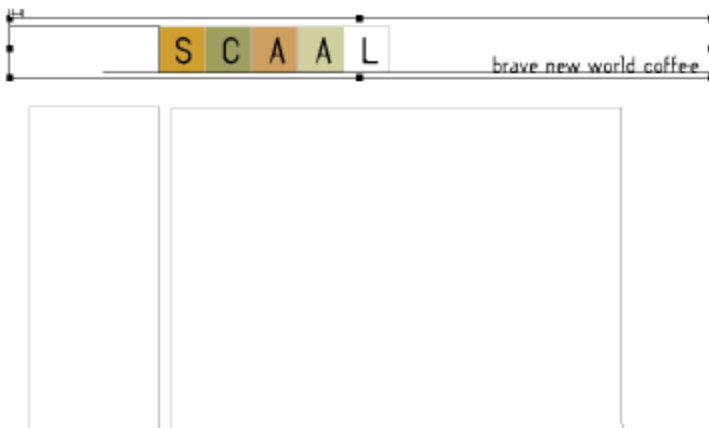
1. Klik di mana saja pada *layer* paling atas. Dengan mengklik di dalam sebuah *layer* maka posisi kursor akan berada di dalam sebuah *layer* tanpa menyorot *layer*.

Sebuah aktif *layer* dengan kursor akan tampak sebagai berikut :



2. Pilih **Insert | Image**.
3. Dalam kotak dialog **Select Image Source**, pilih *folder Sites/Scall_site/Images*, pilih **logo_scaal.gif**, dan klik **Select**.

Gambar muncul di *layer*.



Menambahkan gambar navigasi

Sekarang Anda akan menambahkan gambar-gambar untuk menjadi tombol navigasi. Setelah Anda menambahkan gambar tombol, beri spasi antara gambar-gambar tersebut: tambahkan sebuah paragraf kosong setelah Anda menyisipkan gambar-gambar.

1. Letakkan kursor pada *layer* navigasi (*layer* di kiri bawah).
2. Pada panel **Object palette's Common**, klik tombol **Insert Image**.



Kotak dialog **Select Image Source** muncul.

3. Pada *folder Images* dari *Scall_site*, pilih **btn_ourstory_up.gif**, dan klik **Select** untuk menempatkan gambar.

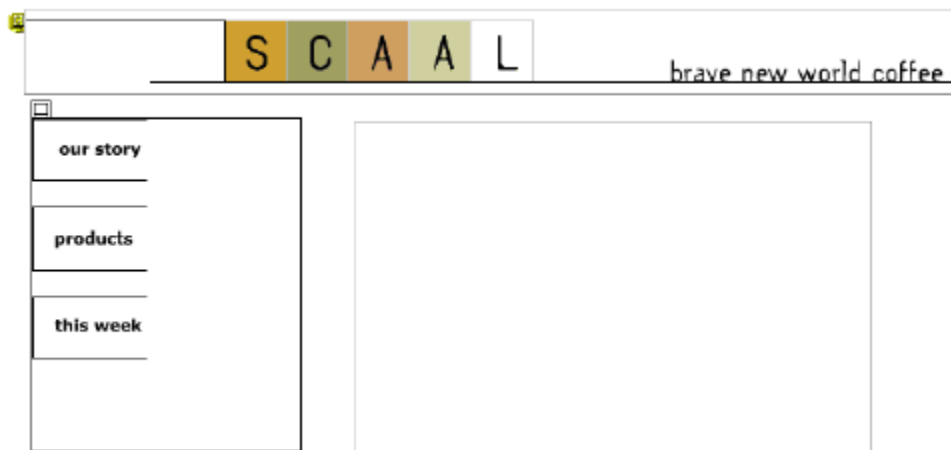
Gambar *Our Story* muncul di *layer*

4. Letakkan kursor setelah gambar di *layer*, dan tekan **Enter** untuk memberikan spasi antar gambar ini dengan gambar yang akan Anda sisipkan berikutnya.



5. Pada **Object palette**, klik tombol **Insert Image**, dan pada kotak dialog yang muncul pilih **btn_products_up.gif**, dan kemudian klik **Select**.
6. Tempatkan kursor setelah gambar, dan tekan **Enter**.
7. Pada **Object palette**, klik tombol **Insert Image**, dan pada kotak dialog yang muncul pilih **btn_thisweek_up.gif**, dan kemudian klik **Select**.

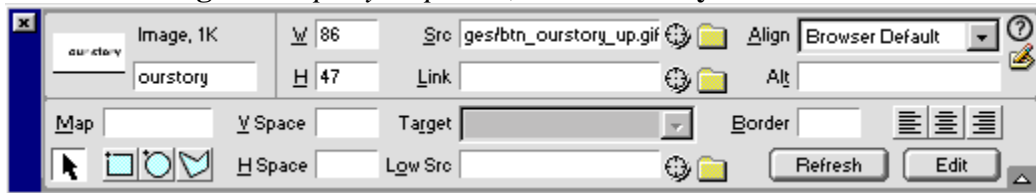
Tata letak dokumen Anda akan terlihat sama seperti di bawah ini :



Memberi nama gambar

Jadikanlah sebuah kebiasaan dengan memberi nama semua elemen yang ada di dalam dokumen Anda. Jika di kemudian hari Anda butuh untuk referensi atau memilih sebuah gambar tertentu, Anda akan dengan mudah mengidentifikasikannya.

1. Di dalam jendela dokumen, klik gambar **Our Story**.
2. Pada field **Image** di *Property inspector*, ketik **ourstory**.



3. Ulangi langkah-langkah di atas, pilih dan beri nama kedua gambar yang lain. Beri nama **products** pada gambar kedua dan **thisweek** pada gambar ketiga.

Menambahkan teks pada sebuah layer.

Sekarang Anda dapat menambahkan teks pada *layer* yang belum terisi.

Pada Dreamweaver, Anda dapat mengetik teks langsung pada *layer* atau Anda dapat meng- *Cut + Paste* teks dari dokumen lain ke dalam sebuah *layer*. Pada latihan ini, Anda akan menambahkan teks ke dalam sebuah *layer* dengan meng- *Copy + Paste* dari file teks yang sudah ada ke dalam sebuah *layer*.

1. Pilih **File | Open**, kemudian pada *folder Scall_site*, buka **DW3_copy.txt**. Dokumen **DW3_copy.txt** akan dibuka pada jendela dokumen Dreamweaver yang lain. **DW3_copy.txt** adalah file yang akan Anda **copy**.
2. Pilih **Edit | Select All** untuk menyorot seluruh teks dokumen .
3. Pilih **Edit | Copy** untuk menyalin teks.
4. Tutup dokumen **DW3_copy.txt**.
5. Dalam dokumen **my_scaal_home**, letakkan kursor pada *layer* sebelah kanan bawah.
6. Pilih **Edit | Paste** untuk meng-**paste** teks ke dalam dokumen.

Format teks

Anda dapat mengformat teks dengan mengubah *setting properties* pada *Property inspector*. Pertama, sorot teks yang Anda akan format, dan kemudian lakukan perubahan. Anda dapat mengubah jenis huruf dan ukuran dari teks.

Sebelum Anda meng-format teks, Anda akan menambahkan **paragraph return** setelah kalimat pertama dan setelah kalimat kedua.

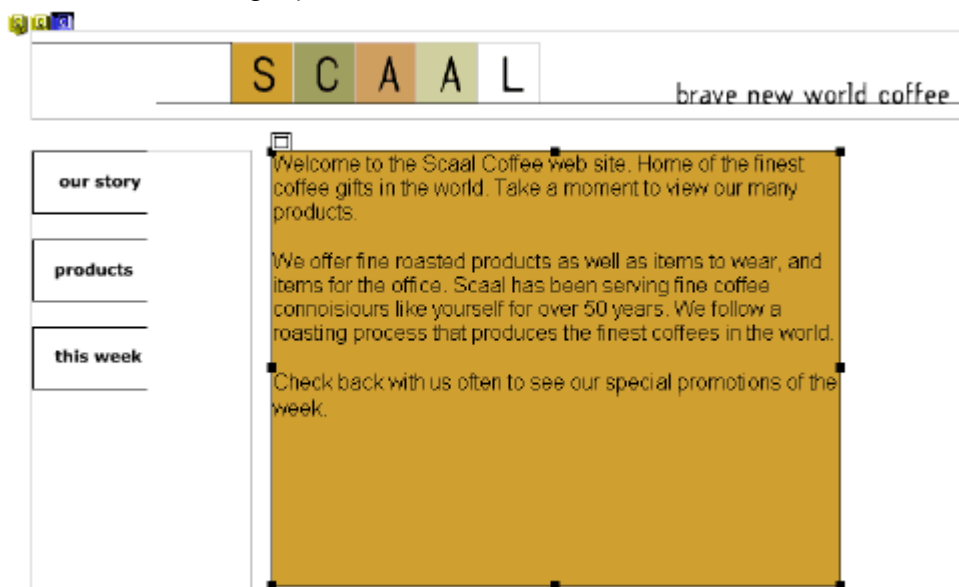
1. Jika *property inspector* belum terbuka, pilih **Window | Properties**.
2. Dengan posisi kursor di mana saja dalam *layer* tsb., tekan **Control + A** untuk menyorot seluruh text di dalam *layer*.
3. Dalam menu **Format** pop-up kedua dari *property inspector*, yang tertulis **Default Font**, pilih Arial, Helvetica, sans-serif.
4. Pada menu pop-up **Size**, pilih 3.
Text pada dokumen Anda secara otomatis akan ter-*update* sesuai dengan perubahan-perubahan yang Anda buat.

Menambahkan warna latar belakang pada sebuah *layer*

Anda juga dapat menggunakan **Property inspector** untuk mengatur warna latar belakang dari sebuah *layer*. Anda dapat memilih sebuah warna dengan menggunakan **color picker**, atau Anda dapat mengetikkan kode hexadesimal sebuah warna.

1. Klik bingkai dari *layer* yang mengandung teks. (*Handles* muncul di sekeliling *layer* ketika disorot).
2. Pada Property inspector, klik kotak warna **BgColor**.
Color palette dan *eyedropper icon* muncul. Anda dapat menggunakan *eyedropper* untuk memilih warna apa pun pada area kerja, selain memilih warna yang ada di *color palette*.
3. Pindahkan *icon color picker* ke Scaal logo dan klik warna emas yang mengelilingi huruf S.

Warna latar belakang *layer* telah berubah.



Mengatur posisi *layer-layer*

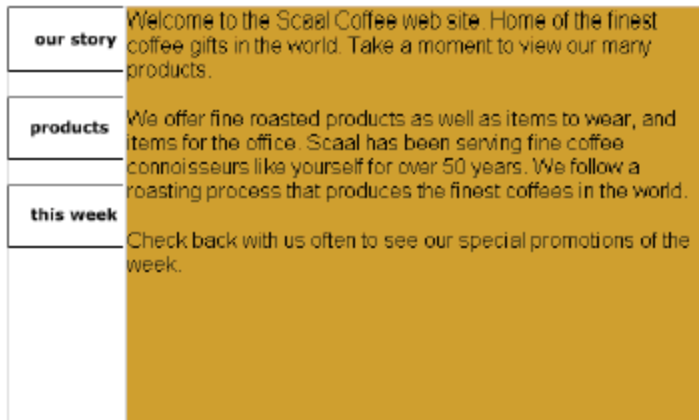
Sekarang Anda telah selesai mendesain halaman Anda dengan menggunakan *layer-layer*. Anda dapat mengkonversi *layer-layer* menjadi tabel agar dapat dilihat oleh *user* yang menggunakan *browser* versi 3.0.

Ketika Anda mengkonversi *layer-layer* menjadi sebuah tabel, Dreamweaver membuat kolom tabel, baris tabel dan *cells*. Untuk mengurangi jumlah kolom tabel, baris tabel dan *cells* tabel ketika Anda mengkonversi tata letak dokumen, aturlah elemen-elemen *layer* sebelum mengkonversinya menjadi sebuah dokumen. Gunakan *property inspector* untuk mengatur posisi *layer-layer* di dalam sebuah dokumen.

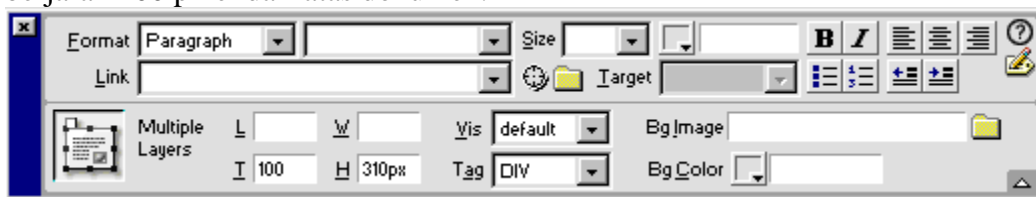
Pertama, Anda mengatur ulang ukuran dan memindahkan *layer-layer* yang telah Anda desain; kemudian Anda mengatur posisi dua *layer* di bawah supaya sejajar dengan *layer* di atasnya.

1. Rubah ukuran *layer* atas dengan menggerakkan *layer handles* hingga mengelilingi logo Scaal dan teks sesudahnya.
2. Rubah ukuran *layer* navigasi (*layer kiri bawah*) dengan menggerak *layer handles* hingga mengelilingi gambar-gambar.

3. Pindahkan *layer* teks hingga berada di samping *layer* navigasi. Sorot *layer*, dan gunakan tombol panah di keyboard atau pindahkan *layer* dengan menggunakan *layer tab*. (*Layer-layer* tersebut tidak akan tumpang tindih karena *Prevent Overlap* di *Layer palette* dalam keadaan tercentang.)



4. Jika tidak seluruh field *layer property* kelihatan di *Property Inspector*, klik *expander arrow* pada sudut kanan bawah dari *Property Inspector*.
5. Sorot *layer* yang berisi gambar navigasi. Tekan tombol Shift dan sorot *layer* yang berisi teks. Kedua *layer* tersebut tersorot.
6. Pada field T di *Property Inspector*, ketik **100**. Dengan ini maka kedua *layer* akan berjarak 100 pixel dari atas dokumen.



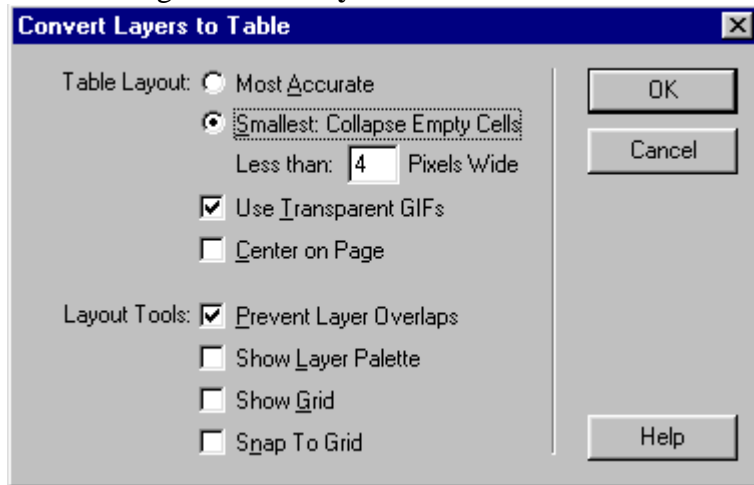
Klik di mana saja di dalam dokumen untuk menghilangkan sorotan.

MENGUBAH LAYER MENJADI TABEL

Sekarang Anda akan mengkonversi *layer-layer* menjadi tabel agar dapat ditampilkan pada *browser* versi 3.0.

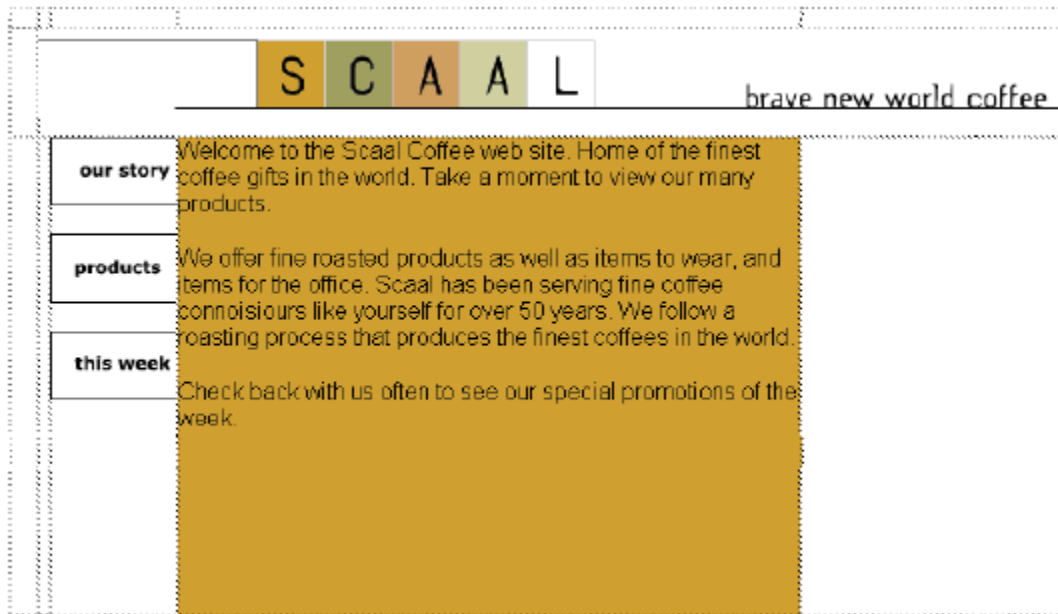
1. Pilih **Modify | Layout Mode | Convert Layers to Table**.

Kotak dialog **Convert Layers to Table** muncul.



2. Pada kotak dialog **Convert Layers to Table**, di bawah **Table Layout** yakinkan bahwa **Smallest : Collapse Empty Cells** dan **Use Transparent GIFs** dalam keadaan terseleksi.
3. Pada **Layout Tools**, pastikan bahwa **Prevent Layer Overlap** dalam keadaan tercentang.
4. Click OK.

Sekarang *layer-layer* telah dikonversi menjadi sebuah tabel.



Catatan : Dreamweaver mengatur spasi antara kolom tabel dan baris tabel dengan menggunakan *transparent GIFs*. Setelah mengkonversi *layer-layer* menjadi sebuah tabel, Anda akan melihat file *transparent.gif* pada *root level* dari situs *folder* Anda.

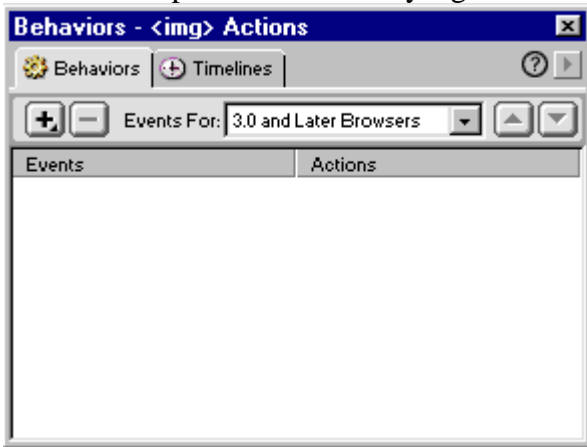
Jangan memindahkan file ini; jika Anda lakukan, Anda akan melihat icon gambar silang ketika Anda melihat halaman tersebut pada sebuah *browser*.

5. Tutup *Layer palette*.
6. Simpan dokumen Anda.

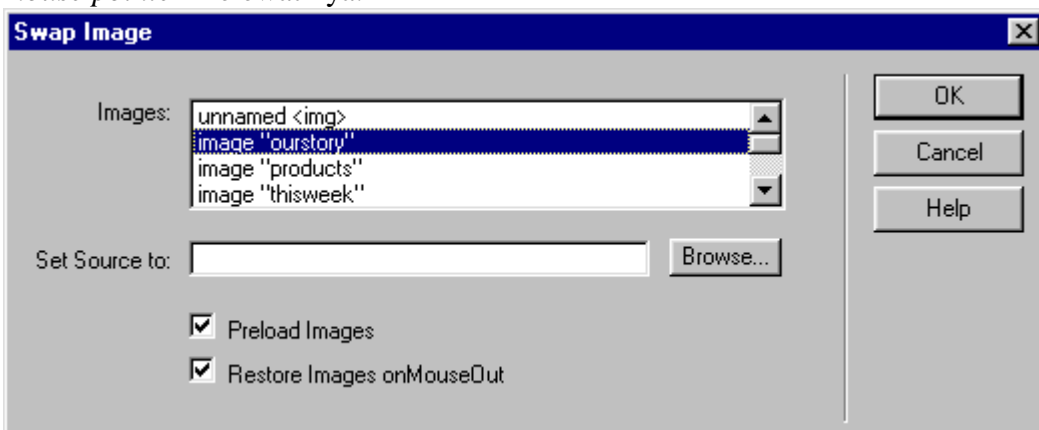
MEMBUAT ROLLOVER IMAGES

Sebuah *rollover images* adalah sebuah gambar yang akan berubah jika *mouse pointer* melewatinya. Anda dapat membuat *rollover image* dengan menambahkan perilaku (behavior) kepada sebuah gambar.

1. Pada jendela dokumen, klik gambar Our Story untuk menyorotnya.
2. Pilih **Window | Behaviors** atau tekan F8 untuk membuka *behavior inspector*, dimana berisi semua perilaku *behavior* yang telah dibuat untuk elemen tertentu.

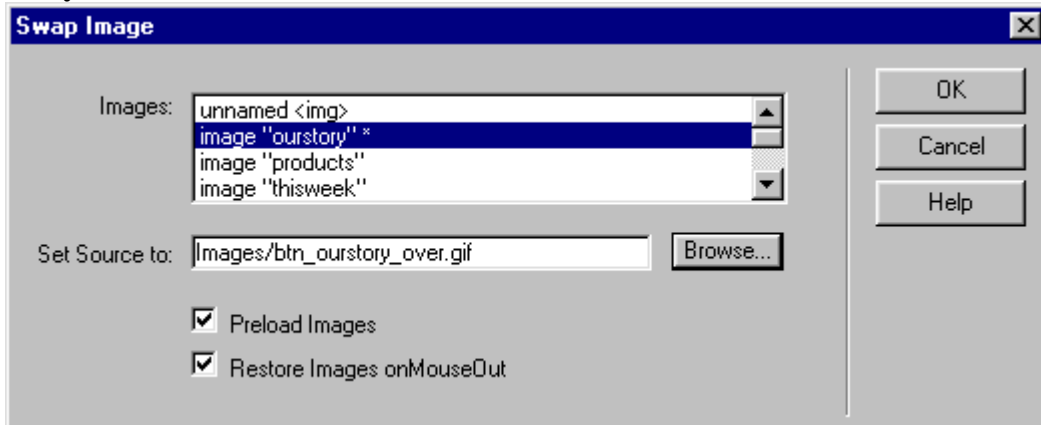


3. Pada menu pop-up **Events For**, harus tampak **3.0 and Later Browsers**. Jika tidak tampak, lakukan pemilihan.
4. Untuk menambahkan sebuah tindakan klik tombol plus (+) dan pilih **Swap Image**. Kotak dialog **Swap Image** muncul. Pada daftar **Images**, Anda akan melihat sebuah daftar yang berisi semua gambar dalam sebuah halaman, dengan gambar Our Story tersorot. Ini adalah gambar original, dimana akan diganti dengan gambar lain ketika *mouse pointer* melewatinya.

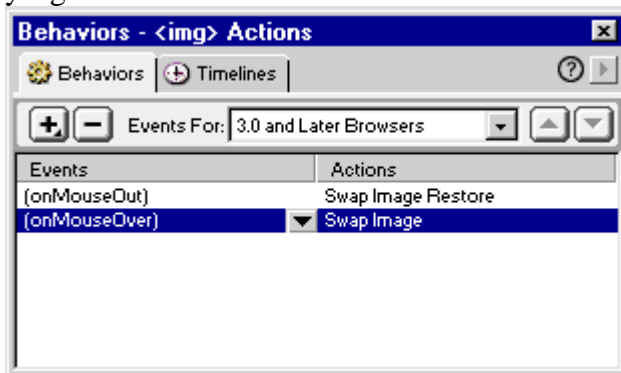


5. Klik **Browse** untuk menuju folder **Scall_site/Images**, pilih **btn_ourstory_over.gif**, dan kemudian klik **Select**.

Gambar ini akan menggantikan gambar original ketika *mouse* melewati gambar **Our Story**.



6. Terima setting standar untuk **Preload Images** dan **Restore Images onMouseOut**.
7. Klik **OK** untuk menutup kotak dialog **Swap Image** dan mengaplikasikan perubahan yang baru dibuat.

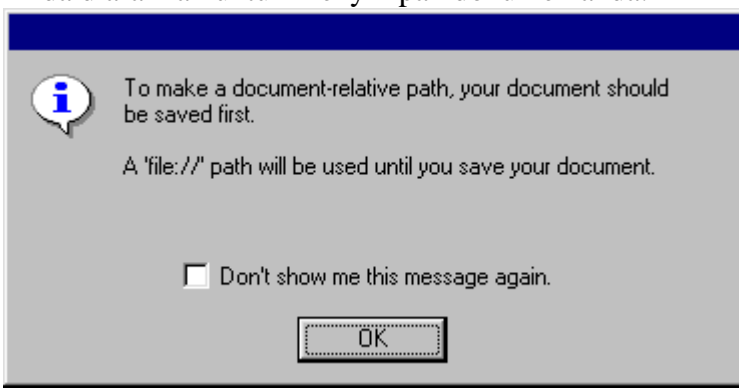


8. Ulangi langkah ke-4 sampai ke 7 untuk gambar **Products** dan **This Week**.
 - Sorot gambar **Products**. Kemudian di kotak dialog **Swap Image**, atur **Set Source to :** dengan **btn_products_over.gif**.
 - Sorot gambar **This Week**. Kemudian di kotak dialog **Swap Image**, atur **Set Source to :** dengan **btn_thisweek_over.gif**.
9. Tutup *Behavior inspector*.
10. Tekan F12 untuk melihat dokumen anda pada *Web browser*. Anda tidak perlu menyimpan dokumen sebelum menampilkannya.
11. Pindahkan *mouse pointer* ke gambar **Our Story**, **Products**, dan **This Week** untuk melihat perubahannya.
12. Jika anda sudah melihat file tersebut, tutuplah jendela *browser* anda.
13. Kembali ke Dreamweaver dan pilih **File | Save** untuk menyimpan perubahan yang anda buat.

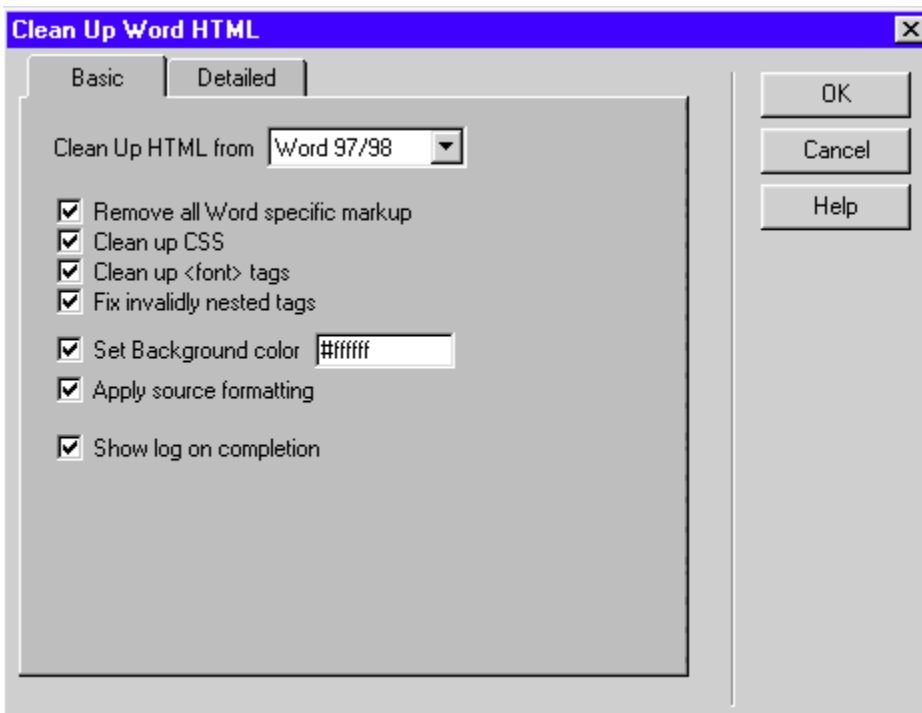
MENGIMPORT DOKUMEN HTML MICROSOFT WORD

File latihan halaman Our Story berisi sebuah dokumen yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Word dan di simpan sebagai dokumen HTML. Anda dapat mengimport dokumen ini ke dalam Dreamweaver, dan membersihkan banyak kode HTML yang tidak standar dengan menggunakan fasilitas Dreamweaver yaitu **Clean Up Word HTML**.

1. Pada saat homepage my_scaal_home terbuka, pilih **File | New** untuk membuka file baru.
2. Pilih **File | Import | Import Word HTML** untuk mengimpor dokumen Word HTML.
3. Pada kotak dialog **Select Word HTML File to Import**, arahkan pada DW3_ourstory_word.html, dan kemudian klik **Select**. Anda diarahkan untuk menyimpan dokumen anda.

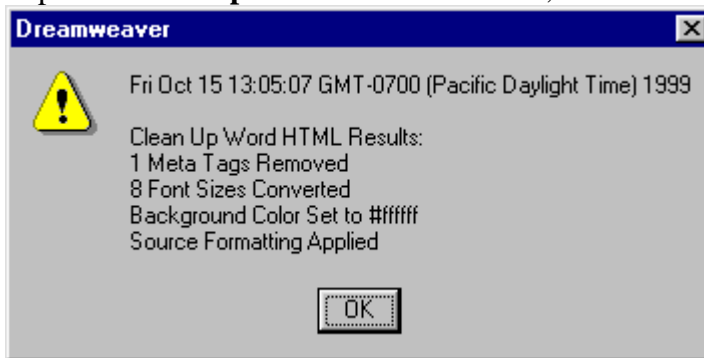


4. Klik **OK**.



5. Untuk latihan ini, Anda akan menerima semua setting standar dalam kotak dialog. Klik **OK**.

Laporan **Clean Up Word HTML** muncul, berisi semua hasil dari proses *cleanup*.



6. Klik **OK**.
7. Pilih **File | Save As** untuk menyimpan dokumen Our Story; beri nama **my_ourstory**.

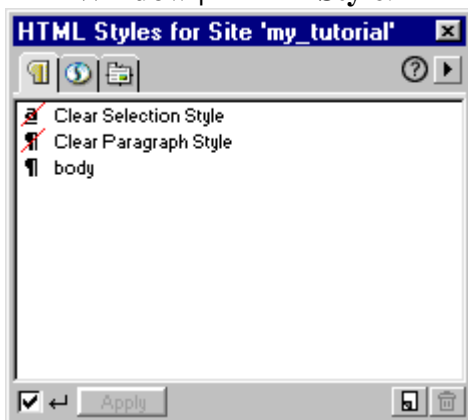
MEMFORMAT TEKS DENGAN HTML STYLE

Jika kita ingin mempermudah melakukan pengformatan adalah dengan menggunakan *HTML style*. Sebuah *HTML Style* terdiri dari satu atau lebih *HTML tags* di mana termasuk di dalamnya warna, jenis huruf, dsb. Anda dapat membuat *HTML style* pada seluruh paragraf atau pada teks yang tertentu. Jika Anda telah membuat *HTML style* sekali, maka anda dapat menggunakannya pada beberapa halaman di situs tersebut.

Menerapkan HTML Style

Pada latihan ini, Anda akan menggunakan *HTML Style* untuk mengformat teks pada dokumen **Our Story**.

1. Pilih **Window | HTML Style**. *HTML Style palette* muncul.

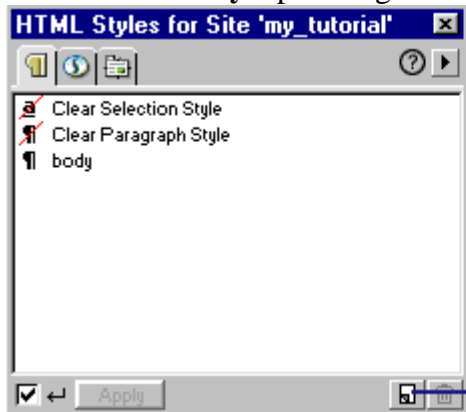


2. Pastikan bahwa pilihan **Apply** dalam keadaan tercentang pada pojok kiri bawah.
3. Pada dokumen *my_ourstory*, tempatkan kursor pada paragraf pertama. Anda dapat menempatkan kursor di mana saja pada suatu paragraf untuk menerapkan suatu *style* pada sebuah paragraf.
4. Pada **HTML Style palette**, klik *style Body*.
Teks pada paragraf pertama di format ulang oleh *style* yang baru.
5. Pasanglah *style Body* pada paragraf-paragraf lain dalam dokumen ini.

Membuat HTML Styles

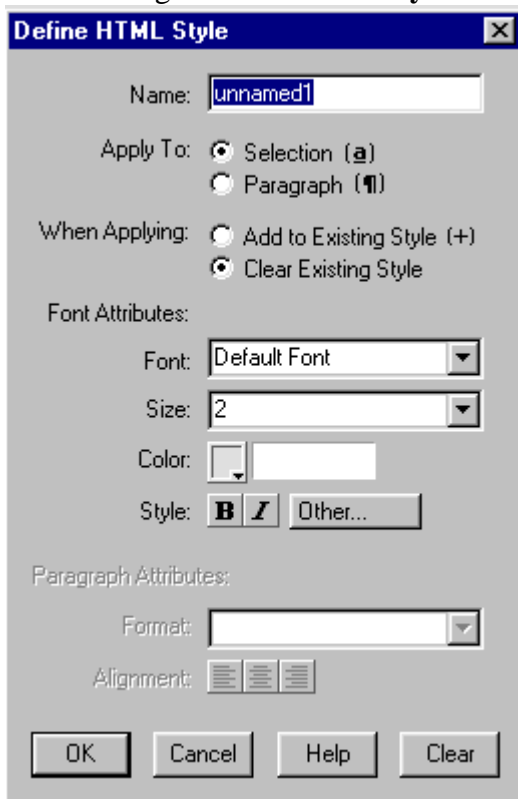
Sekarang, Anda akan membuat HTML *style* untuk menonjolkan kata *Scaal* di dalam dokumen.

1. Klik *icon New Style* pada bagian bawah HTML Style *palette*.



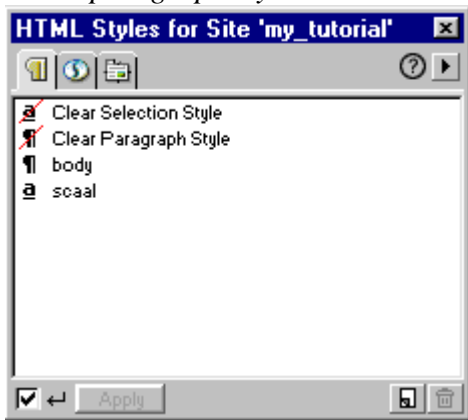
New Style icon

Kotak dialog **Define HTML Style** muncul.



2. Pada *field* Name : ketik **scaal**.
3. Pada pilihan **Apply To**, pilih **Selection**.
Hal ini menyebabkan *style* akan diaplikasikan pada teks yang tersorot bukan pada seluruh paragraf.
4. Untuk pilihan **When Applying**, biarkan sesuai setting yang ada yaitu **Clear Existing Style**, di mana akan membersihkan semua *style* yang diaplikasikan pada teks yang tersorot ketika anda mengaplikasikan *style* baru.

5. Untuk **Font Attributes**, pilih :
 - Font : **Arial, Helvetica, sans-serif**
 - Size : **3**
 - Color : **#CC9933** (atau gunakan *color picker* untuk memilih warna emas)
 - Style : klik **Other**, dan kemudian pilih **Emphasis**.
6. Klik **OK**.
Style baru ditambahkan pada **HTML Style palette**. Perhatikan huruf *a* di depan *style* **Scaal**; *icon* ini mengidentifikasi bahwa sebuah *style* adalah *selection style* dan bukan *paragraph style*.



7. Pada jendela dokumen, sorot kata **Scaal** pada paragraph pertama.
8. Pilih *style* **scaal** pada **HTML Style palette**.
9. Gunakan *style* **scaal** pada kata yang lain, dan kemudian tutup **HTML Style palette**.
10. Pilih **File | Save** untuk menyimpan perubahan yang anda buat pada dokumen **my_ourstory**.
11. Pilih **File | Close** untuk menutup dokumen.

MEMBUAT PETA SEBUAH SITUS

Menggunakan Dreamweaver *Site Map* akan memberikan gambar representatif visual dari struktur sebuah situs lokal. Anda dapat menggunakan peta situs (*site map*) untuk menambahkan file-file baru dalam suatu situs; untuk menambah, menghilangkan dan merubah *links*; dsb.

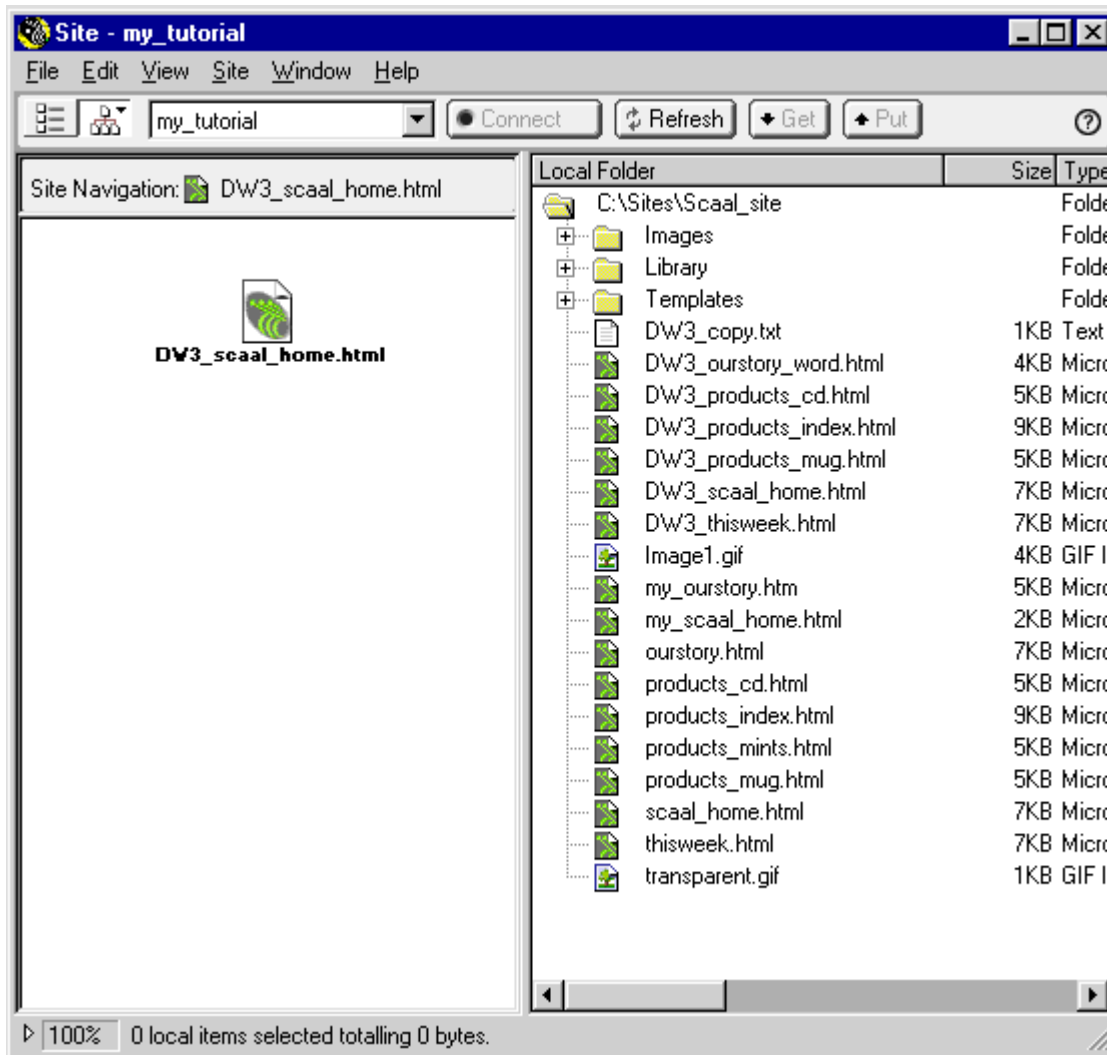
Pada jendela peta situs, *homepage* sebuah situs selalu akan berada di atas sebuah peta situs; di bawah *homepage* anda akan melihat file-file mana yang merupakan *link* dari homepage tersebut.

Anda akan mengatur **DW3_scaal_home.html** sebagai *homepage* untuk situs **my_tutorial**.

Ada beberapa cara untuk menentukan sebuah *homepage* sebuah situs. Cara termudah untuk melakukannya adalah dengan menset *homepage* dengan menggunakan *context menu*.

1. Pilih **Window | Site Files**.
2. Pada jendela situs, pada daftar *Local Folder*, sorot file **DW3_scaal_home.html**. Klik kanan pada file tersebut.
3. Pilih **Set as Home Page**.
4. Klik icon **Site Map** pada kiri atas jendela situs.

Jendela situs sekarang muncul dengan dua tampilan: pada sebelah kiri adalah peta situs, dimana ditampilkan secara grafis, dan pada sebelah kanan adalah daftar isi dari folder-folder lokal.

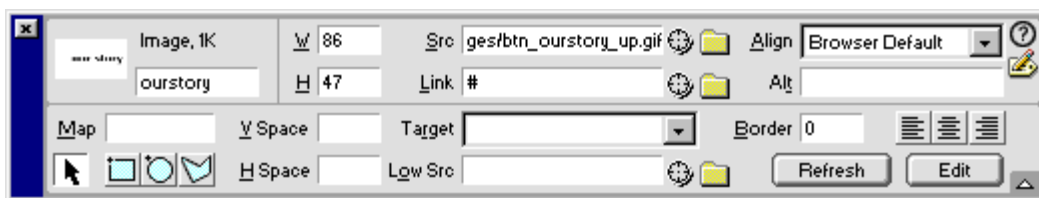


Homepage DW3_scaal_home saat belum belum mempunyai *link-link*. Anda akan menambahkan *link-link* pada halaman ini pada bagian lain dari latihan ini. Biarkan jendela situs dalam keadaan terbuka agar Anda dapat melihat perubahan ketika Anda menambahkan *link-link* pada *homepage*.

MEMBUAT LINK

Ada beberapa cara untuk membuat link dengan menggunakan Dreamweaver. Pertama, Anda akan membuat link dari gambar Our Story ke halaman Our Story dengan menggunakan *Property inspector*.

1. Pada jendela situs, klik ganda *icon DW3_scaal_home.html*. File **DW3_scaal_home.html** akan terbuka.
2. Pada jendela dokumen, klik gambar Our Story untuk menyorotnya. Jangan melakukan klik ganda karena Anda akan membuka kotak dialog **Select Image Source**.
3. Pilih **Window | Properties** untuk membuka *property inspector* bila belum terbuka. *Image Property inspector* menampilkan informasi tentang gambar yang tersorot.



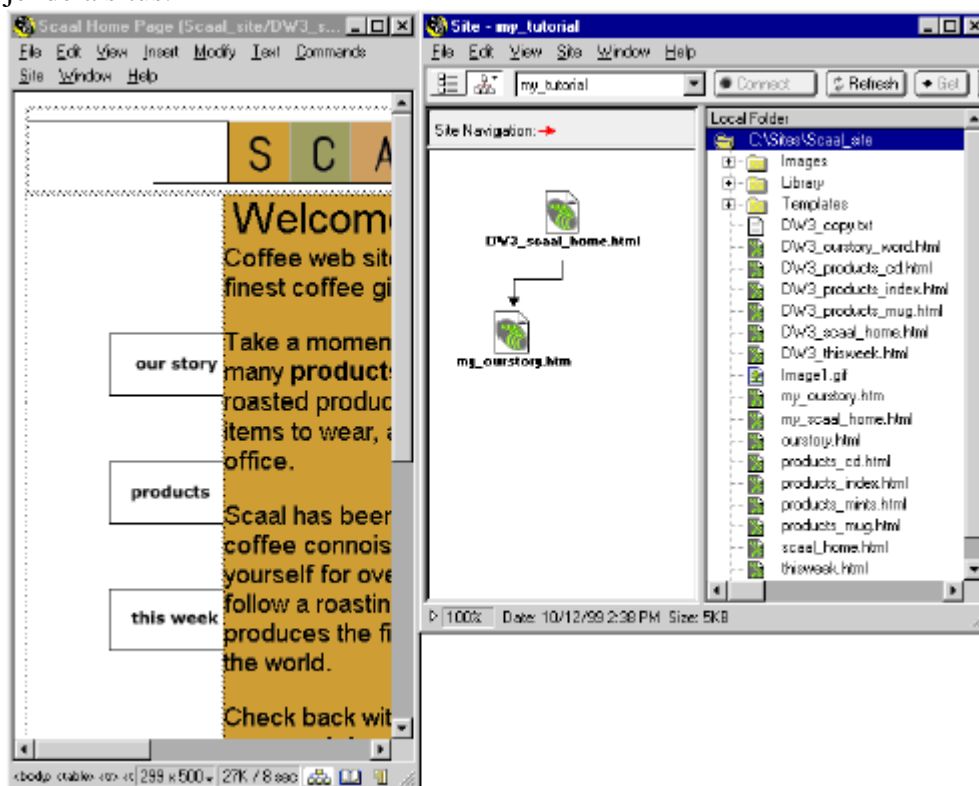
Catatan : Pada *field Link* terdapat tanda angka (#), yang terbuat ketika anda menggunakan *swap image* pada sebuah gambar. Jangan menghilangkan tanda tersebut; tanda itu akan diganti dengan nama dokumen yang akan Anda *link*.

4. Pada *Property inspector*, klik *icon folder* di sebelah kanan *field Link*.
5. Pada kotak dialog **Select File**, sorot **my_ourstory.html**, dan klik **Select** untuk memilih file tersebut.

Nama dari *file* tersebut muncul pada *field Link* di *Property inspector*.

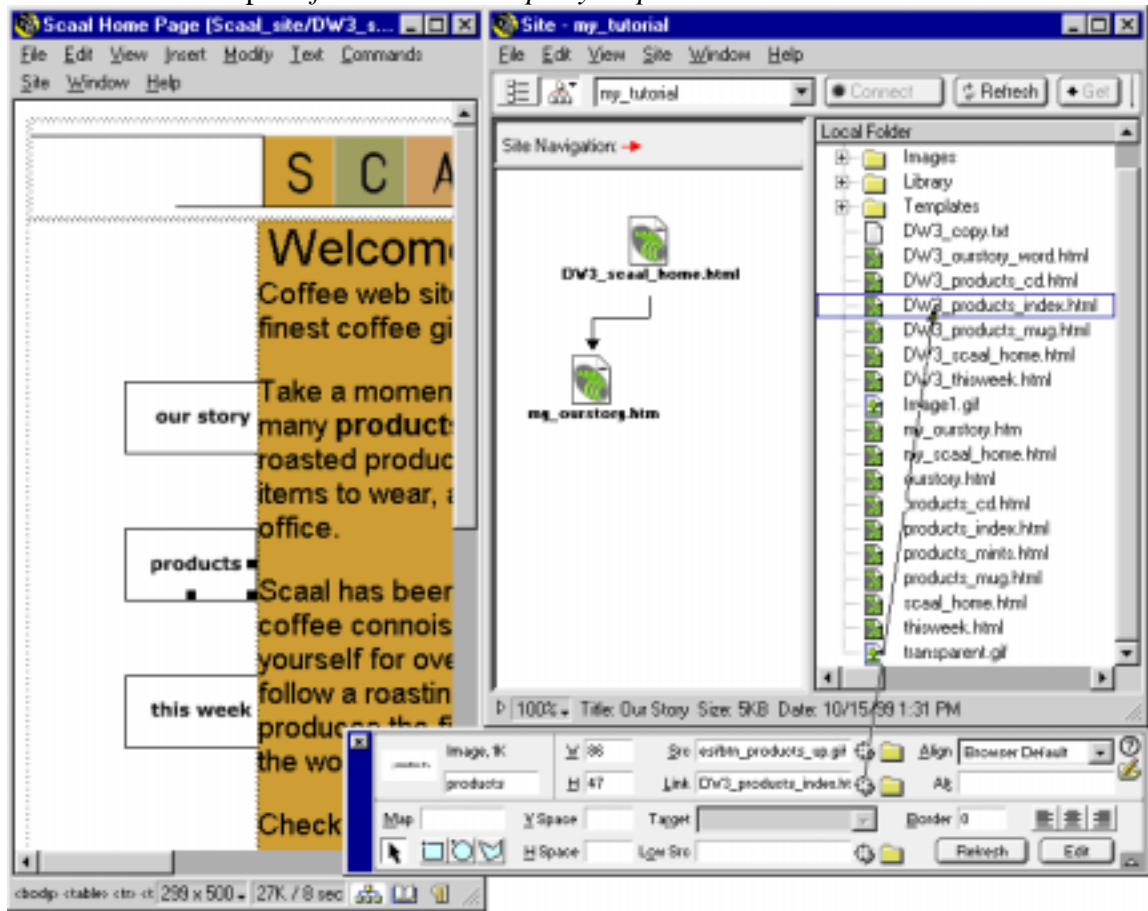
Cara kedua membuat *link* adalah dengan menggunakan *Property inspector* dan jendela situs. Sekarang Anda akan membuat link pada gambar Products dengan cara ini.

6. Klik *title bar* (baris judul) dari jendela situs untuk menjadikannya aktif, atau pilih **Window | Site Files**. Rubah ukuran jendela dokumen Anda, jika perlu, agar anda dapat meletakkannya pada sebelah kiri jendela dokumen dan di sebelah kanannya jendela situs.



7. Pada jendela dokumen klik gambar **products** untuk menyorotnya.
8. Pada *Property inspector*, tarik *icon Point-to-File* (berada di sebelah *field Link*) ke jendela situs, dan tempatkan pada file **DW3_products_index.html**, setelah itu lepaskan mouse Anda.

Nama file muncul pada *field* Link di *Property inspector*.



9. Cara ketiga yaitu dengan menggunakan klik kanan. Pada jendela dokumen klik kanan pada gambar **This Week** dan pilih **Change Link**.
10. Pada kotak dialog **Select File**, sorot **DW3_thisweek.html** dan klik **Select**.
11. Pada dokumen Dreamweaver, sorot kata *products* pada paragraf kedua.
12. Klik kanan dan pilih **Make Link**.
13. Pada kotak dialog **Select File**, sorot **DW3_products_index.html** dan klik **Select**.
14. Pilih **File | Save** untuk menyimpan semua perubahan yang telah Anda buat di homepage ini.
15. Pilih **File | Close** untuk menutup halaman ini.

MENERAPKAN SEBUAH TEMPLATE

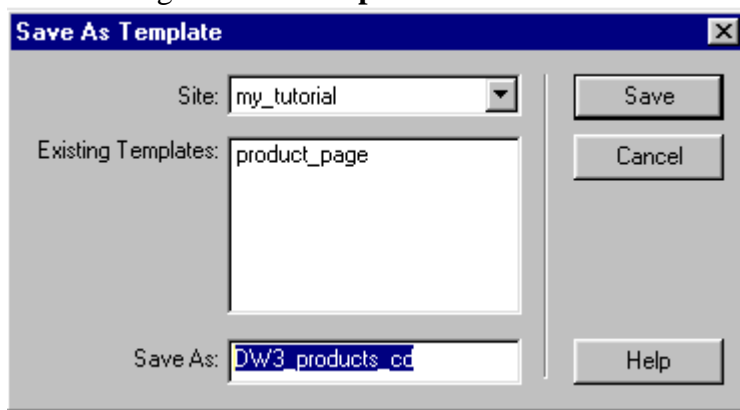
Anda dapat menggunakan *template* untuk membuat dokumen-dokumen yang mempunyai struktur dan penampilan yang sama. *Template* sangat berguna ketika Anda ingin agar semua halaman di dalam sebuah situs berbagi karakteristik yang sama.

Pada kesempatan ini Anda akan membuat sebuah *template* dari halaman produk yang sudah ada dan kemudian menggunakan *template* untuk membuat sebuah halaman produk yang baru.

Membuat *template*

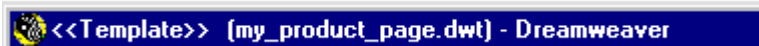
Anda akan membuat sebuah *template* dari versi latihan halaman produk Scaal compact disk. Kemudian Anda akan menggunakan *template* ini untuk membuat tambahan halaman produk yang lain.

1. Pada jendela situs, dalam daftar *Local Folder*, klik ganda *icon DW3_products_cd.html* untuk membuka file tersebut.
2. Pilih **File | Save as Template**.
Kotak dialog **Save As Template** muncul.



Template yang sudah ada, *product_page*, sudah dibuat dan diterapkan pada halaman-halaman situs produk Scaal. Anda akan membuat *template* versi Anda sendiri

3. Pada *field Save As* rubahlah nama *template* menjadi **my_product_page**, dan kemudian klik **Save**.
Sebuah dokumen baru muncul pada jendela dokumen. Perhatikan bahwa ada tanda *template* dimana file tersebut berakhiran **.dwt**.

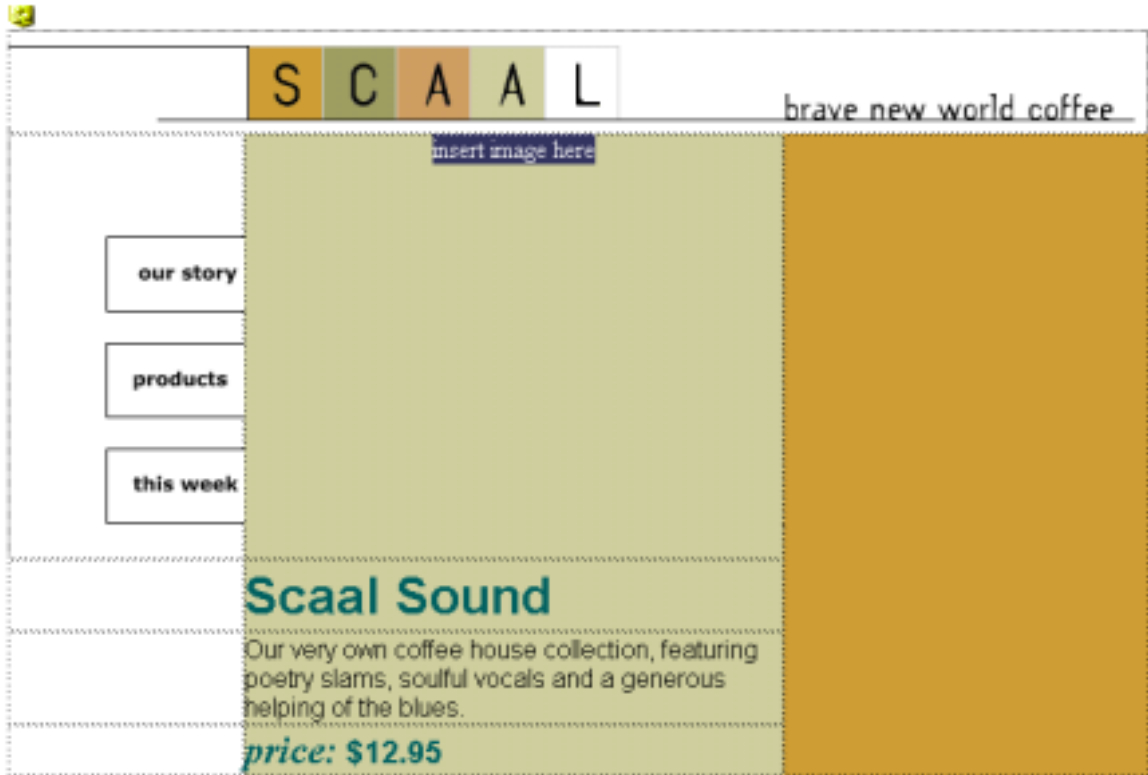


Merubah *template*

Sampai di sini, *template* baru Anda sama dengan apa yang telah Anda simpan. Tata letak beberapa area tertentu sama untuk setiap jenis produk : foto produk, nama produk, penjelasan produk, dan harga produk.

Setiap *template* terdiri dari bagian yang di kunci dan bagian yang dapat diedit. Bagian yang dikunci hanya dapat diedit pada *template* itu sendiri; mereka tampak dengan warna yang lebih terang pada setiap halaman tempat *template* diaplikasikan. Bagian yang dapat diedit berisi sesuatu yang unik pada setiap halaman di mana *template* diaplikasikan. Pada sebuah *template* yang diaplikasikan, bagian yang diedit berwarna terang.

1. Pada *template my_product_page.dwt* di jendela dokumen, pilih dan hapus gambar compact disc; dan kemudian ketik **Insert image here** pada sel tabel tersebut.
2. Sorot teks yang baru Anda ketik.



3. Pilih **Modify | Templates | New Editable Region**.
Kotak dialog **New Editable Region** muncul.
4. Pada *field Name*, ketik **Image** sebagai nama untuk bagian ini.



5. Klik **OK**.
Perhatikan bahwa teks sekarang berwarna terang, yang menandakan bahwa ini adalah bagian yang dapat diedit.
6. Pada jendela dokumen, pilih “Scaal Sound,” kemudian pilih **Modify | Templates | New Editable Region** untuk membuat bagian ini menjadi bagian yang dapat diedit.
7. Pada *field Name* di kotak dialog **New Editable Region**, ketik **Name** dan klik **OK**.
Pada jendela dokumen, bagian ini berwarna terang dan diidentifikasi dengan nama yang Anda berikan.
8. Pada jendela dokumen, sorot teks deskripsi, dan pilih **Modify | Templates | New Editable Region** untuk membuat bagian ini menjadi bagian yang dapat diedit.
9. Pada *field Name* di kotak dialog **New Editable Region**, ketik **Description** dan klik **OK**.
Pada jendela dokumen, bagian ini berwarna terang dan diidentifikasi dengan nama yang Anda berikan.

10. Pilih **File** | **Save** untuk menyimpan *template* Anda.

Kotak dialog **Update Pages** muncul, menanyakan apakah Anda ingin mengupdate semua dokumen di situs lokal Anda. Memilih **Yes** berarti melakukan perubahan pada halaman-halaman di situs Scaal yang sudah lengkap, dimana Anda tidak mau melakukan hal itu.

11. Klik **No**, dan kemudian klik **Close** untuk menutup kotak dialog **Update Pages**.

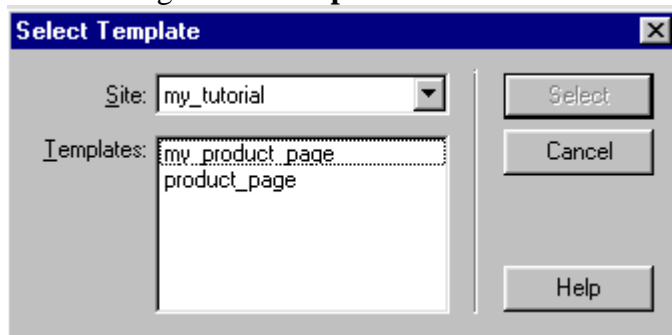
12. Tutup *template* tersebut.

Menerapkan suatu *template*

Sekarang Anda akan menggunakan *template* untuk membuat halaman produk baru.

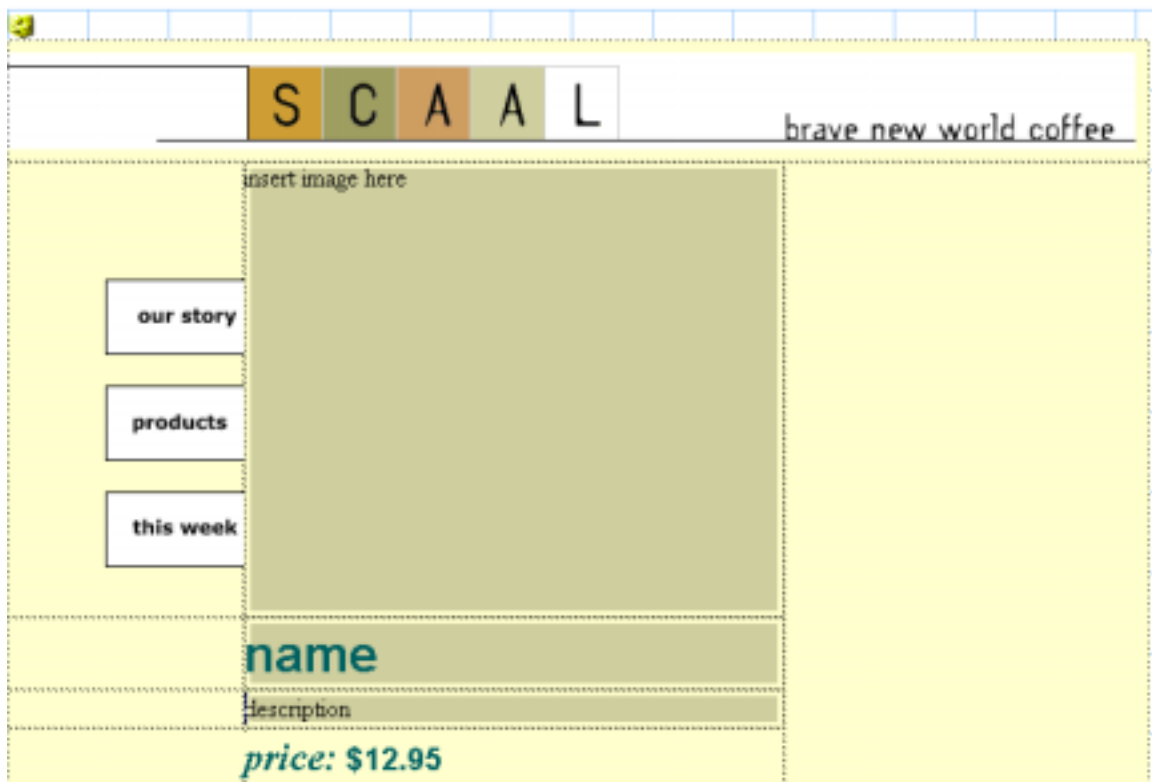
1. Pilih **File** | **New from Template**.

Kotak dialog **Select Template** muncul.



2. Pada daftar *template*, pilih **my_product_page** sebagai *template* yang akan digunakan dan kemudian klik **Select**.

Sebuah dokumen baru muncul.



Bagian yang lebih gelap dari dokumen adalah bagian yang dapat diedit; bagian lainnya adalah bagian yang dikunci dan tidak dapat diedit.

3. Simpanlah dokumen Anda, dan beri nama **my_products_mug.html**.

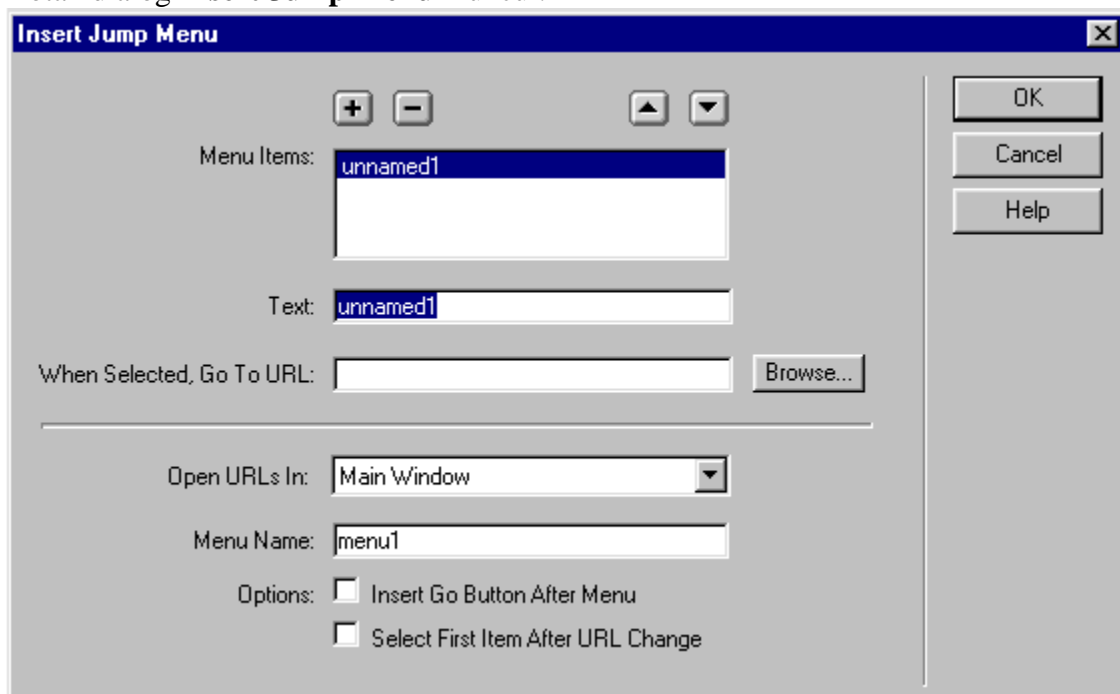
Mengedit dokumen.

1. Tempatkan kursor pada bagian gambar.
2. Pilih **Insert | Image**, dan pada kotak dialog yang muncul pilih **mug.jpg**. Kemudian klik **Select**.
3. Hapus teks “Insert image here”.
4. Pada jendela dokumen, di bagian **Name**, ketik sebuah nama untuk produk, seperti **Commuter Mug**, dan hapus tulisan yang lain.
5. Pada jendela dokumen, di bagian **Description**, ketik teks yang berisi penjelasan tentang mug dan hapus tulisan yang lain.
6. Simpan dokumen Anda.
7. Tutup dokumen tersebut.

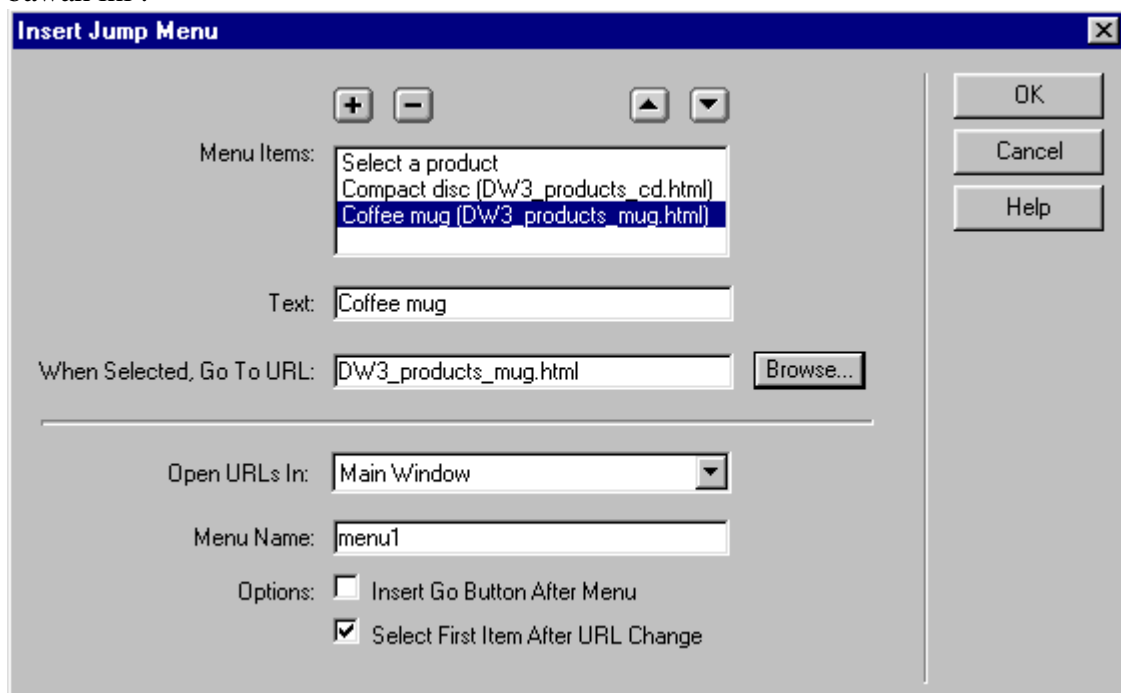
MEMBUAT JUMP MENU

Sebuah *jump menu* adalah menu pilihan *pop-up* yang *menglink* dan membuka file-file pada jendela *browser*. Anda akan membuat *jump menu* yang menyebabkan konsumen dapat dengan mudah menuju suatu produk tertentu dalam situs Scaal.

1. Pada jendela situs, klik ganda *icon* file DW3_products_index.html untuk membuka file tersebut.
2. Sorot dan hapus teks “insert jump menu here”.
3. Pada posisi kursor, pilih **Insert | Form Object | Jump Menu**.
Kotak dialog **Insert Jump Menu** muncul.



4. Pada *field Text*, ketik **Select a product**. Teks ini membawa pengunjung untuk mengambil suatu tindakan.
 5. Pada bagian **Option**, pilih **Select First Item After URL Change**.
 6. Klik tombol plus (+) untuk menambah item *jump menu* yang baru.
 7. Pada *field Text*, ketik **Compact disc**.
 8. Pada *field When Selected, Go To URL*, klik **Browse** dan pilih **DW3_products_cd.html**. Klik **Select** untuk memilih file yang akan dibuka ketika item ini dipilih.
 9. Klik tombol plus (+) untuk menambah item *jump menu* yang baru.
 10. Pada *field Text*, ketik **Coffee mug**. Kemudian klik **Browse** dan pilih **DW3_products_mug.html**. Klik **Select** untuk memilih file yang akan dibuka ketika item ini dipilih.
- Kotak dialog **Insert Jump Menu** Anda harus seperti yang tampak pada gambar di bawah ini :



11. Klik **OK** untuk menutup kotak dialog.
12. Simpan dokumen Anda.
Jump menu tidak akan bekerja pada jendela dokumen, Anda harus melihatnya pada browser.