



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Longkutoy (1998:69), “Komputer adalah satu peralatan (mesin) atau sekelompok peralatan (mesin) yang melaksanakan pekerjaan, dikendalikan serta dikontrol oleh instruksi/ program yang dimasukkan kedalam Memory/ Storage Unitnya”. Sedangkan Wahyudi (2004:1) menyatakan bahwa, komputer adalah benda yang diciptakan dari hasil oleh nalar manusia. Menurut Fauzi (2018:1) mengatakan bahwa, “Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input (*processing*), memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer dan dapat menyimpan program dari hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer merupakan seperangkat peralatan yang menghubungkan komponen satu dengan yang lainnya untuk mengolah data sesuai dengan perintah.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:7), “*Software* adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”. Sedangkan menurut Suhartono (2009:18), “Perangkat Lunak adalah suatu perangkat komputer yang bisa digunakan untuk menjalankan perintah dan melakukan tugas tertentu”. Menurut Kadir (2017:2), “Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh



komputer yang berupa program atau instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai pengguna komputer.

### 2.1.3 Pengertian Data

Kristanto (2008:7), “Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam system menjadi input yang berguna dalam suatu sistem”. Sedangkan Wahyudi (2004:1) menyatakan bahwa, “data adalah segala sesuatu yang bisa dikodekan atau disimbolkan atau dilambangkan dengan kode-kode, symbol-simbol, atau lambang-lambang yang telah disediakan di setiap komputer”. Menurut Kadir (2017:44), “Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian data adalah hal-hal yang tergabung dalam simbol dari kejadian yang nyata dan dapat membantu berjalannya sebuah sistem dikomputer.

### 2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Lubis (2016:3), “Basis Data adalah tempat berkumpulnya data yang saling berhubungan dalam suatu wadah (organsasi/perusahaan) bertujuan agar dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan kembali data tersebut”. Menurut Pamungkas (2017:2), “Basis Data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”. Menurut Kristanto (2008:79), “Basis Data adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan sebagai aktivitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa basis data adalah suatu aplikasi yang berisi kumpulan data yang diolah menjadi informasi yang tersimpan secara sistematis di komputer dan dapat digunakan kembali.

---



### 2.1.5 Pengertian Internet

Sulhan (2006:1), “Internet merupakan jaringan komputer global yang dapat dinikmati oleh semua kalangan untuk berbagai keperluan dan hamper bisa diakses dimana dan kapan saja”. Sedangkan Nugroho (2004:1) menyatakan bahwa, “internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi, tidak semua komputer yang ada bisa berhubungan karena suatu komputer dapat dikatakan sebagai internet jika sudah terhubung dengan suatu jaringan”. Menurut Maryono dan Istiana (2008:3), “Internet (*interconnected networks*) adalah kumpulan jaringan jaringan komputer *Networks* sedunia yang saling berhubungan satu sama lain”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian internet adalah kumpulan jaringan global dari berbagai macam komputer di seluruh dunia yang saling terhubung.

### 2.1.6 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:26), “Metode Pengembangan Sistem atau *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah proses mengembangkan suatu perangkat dengan menggunakan model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat adapun metode yang digunakan yaitu metode air terjun (*waterfall*) sering disebut model sekunsial linier (*sequential linicar*) atau alur hidup klasik (*classic life circle*).metode air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau teurut dimulai dari analisis,desain,pengodean,pengujian,dan tahap pendukung(*support*).

#### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak yang dibutuhkan.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data,arsitektur,perangkat

---



lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain yang sudah diselesaikan pada tahap ini perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus dibuat ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan keinginan.

### 5. Pendukung

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user pengguna perubahan ini terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian perangkat lunak yang langsung beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada tapi tidak membuat perangkat lunak yang baru.

## 2.2 Teori Khusus

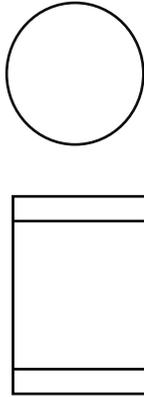
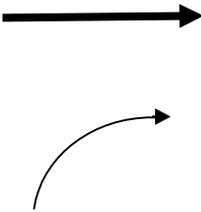
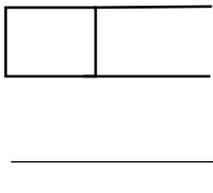
### 2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Kristanto (2008:61), “DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”. Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam DFD (*Data Flow Diagram*) ini beserta fungsinya:

---



Tabel 2.1 Simbol-simbol DFD

No	Nama	Simbol	Fungsi
1	Komponen Proses		<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses menunjukkan tranformasi dari masukan menjadi keluaran dan biasanya komponen proses dapat disimbolkan dengan lingkaran atau segi empat tumpul.</li> </ul>
2	Komponen Aliran Data (Data Flow)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambarkan Gerakan paket data atau informasi dari satu bagian ke bagian lain.</li> <li>Aliran data direpresentasikan dengan menggunakan anak panah.</li> </ul>
3	Komponen Penyimpanan (Data Store)		Dipakai untuk memodelkan kumpulan data, misalnya paket data, tape magnetis, disk dan model DBMS.
4	Komponen Entiti Luar		Merupakan bagian luar system, aliran data yang dihubungkan dengan entity luar dan menunjukkan hubungan antara system dengan dunia luar.

Sumber: Kristanto (2008:62-65)

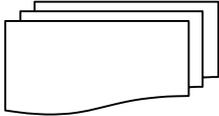
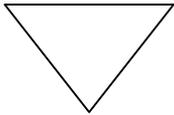


## 2.2.2 Pengertian Block Chart

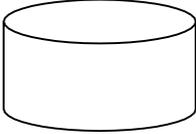
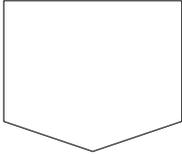
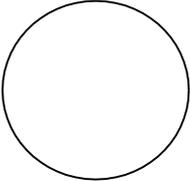
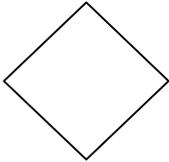
Kristanto (2008:75), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan symbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam *Blockchart* beserta artinya:

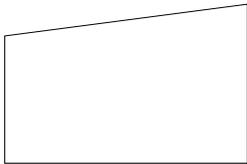
**Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart***

No	Simbol	Arti
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
2		Multi Dokumen
3		Proses Manual
4		Proses yang dilakukan oleh computer
5		Menandakan dokumen yang diarsipkan(arsip manual)



6		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )
12		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).



13		Pemasukkan data secara manual.
----	---	--------------------------------

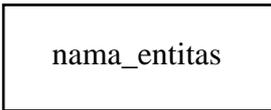
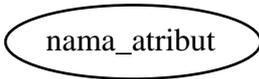
Sumber: Kristanto (2008:75-77)

### 2.2.3 Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

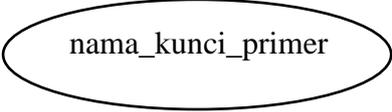
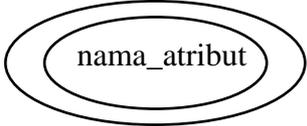
Rosa dan Shalahuddin (2018:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional”.

Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam ERD (*Entity Relationship Diagram*) beserta artinya:

**Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD**

No	Simbol	Arti
1	Entitas/ <i>entity</i>  	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2	Atribut  	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpandalam suatu entitas.



3	<p>Atribut kunci primer</p> 	<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).</p>
4	<p>Atribut multivalai/ <i>multivalue</i></p> 	<p><i>Field</i> atau kolom data butuh disimpan dalam satu entitas yang dapat dimiliki nilai lebih dari satu.</p>
5	<p>Relasi</p> 	<p>Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
6	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B</p>

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018:50-51)

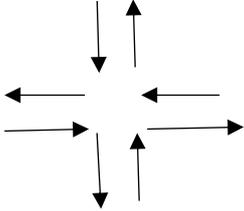
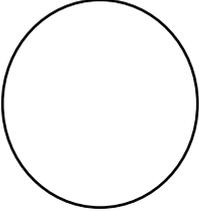
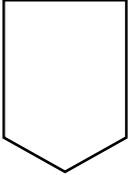


### 2.2.4 Pengertian Flow Chart

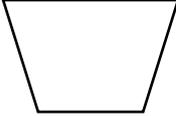
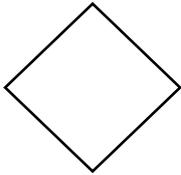
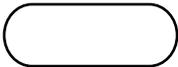
Menurut Tosin (1994:1), “*Flowchart* merupakan gambaran atau began yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol”.

Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam *Flowchart* beserta artinya:

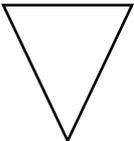
**Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Arti
1		Arus/ flow	Simbol penghubung antar prosedur/ proses.
2		Communication Link	Simbol transmisi untuk informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya.
3		Connector	Simbol untuk keluar atau masuk prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang sama.
4		Off-line	Simbol untuk keluar atau masuk prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang lain.

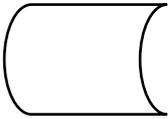


5		Process	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer
6		Manual Operation	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer.
7		Decision	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau aksi.
8		Predefined Procces	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
9		Terminal	Simbol untuk permulaan atau akhir dari suatu program.



10		Keying Operation	Simbol operasi dengan menggunakan mesin yang menggunakan keyboard.
11		Off-line Storage	Simbol yang menunjukkan bahwa data didalam symbol ini akan disimpan.
12		Manual Input	Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard.
13		Input Output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
14		Punched Card	Simbol yang menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.



15		Disk and On-line	Simbol untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
16		Document	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Sumber: Tosin (1994:5-11)

### 2.2.5 Pengertian Kamus Data

Kristanto (2008:72), “Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau symbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau file di dalam sistem”.

Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data beserta artinya:

**Tabel 2.5 Simbol-simbol kamus data**

No	Simbol	Arti
1	=	Terdiri atas
2	+	Dan
3	()	Opsional
4	[]	Memilih salah satu alternatif
5	**	Komentar
6	@	Identifikasi atribut kunci
7		Pemisah alternatif simbol []

Sumber: Kristanto (2008:72)



## **2.3 Teori Judul**

### **2.3.1 Pengertian Aplikasi**

Menurut Sutabri dalam Habibi, Putra dan Putri (2020:4), “aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan menurut Asropudin dalam Habibi, Putra dan Putri (2020:4), “aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. World, Ms. Exel*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

### **2.3.2 Pengertian Pengolahan Data**

Menurut Wahyudiono, Yusnanto dan Kanafi (2022:46), “Pengolahan Data merupakan proses mengubah informasi yang ada menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pengolahan data adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan masukan berupa data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk tujuan sesuai dengan yang direncanakan.

### **2.3.3 Pengertian Kinerja Pegawai**

Menurut Jufrizen dalam Siagian dan khair (2021:10), “kinerja pegawai merupakan suatu ukuran yang dapat digunakan untuk menetapkan perbandingan hasil pelaksanaan tugas, tanggung jawab yang diberikan organisasi pada periode tertentu dan relative digunakan untuk mengukur prestasi kerja”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kinerja pegawai adalah hasil pelaksanaan pekerjaan baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh pegawai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan dalam suatu periode tertentu.



### 2.3.4 Pengertian QR Code

Menurut Yudhanto dan Azis (2019:53), “*QR code* merupakan singkatan dari *quick response* atau respon cepat yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula, berbeda dengan kode batang, yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, *QR Code* mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertical, oleh karena itu secara otomatis *QR Code* dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *QR Code* adalah code unik yang berisikan data user untuk masuk pada suatu *website* maupun aplikasi.

### 2.3.6 Pengertian Website

Sulhan (2006:7), “*Website* merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet)”. Sedangkan menurut Marisa (2017:1), “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk mempublikasikan informasi berupa teks, gambar, dan program multimedia lainnya berupa animasi (gambar gerak, tulisan gerak), suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait antara suatu halaman dengan halaman yang lain yang sering disebut sebagai *hyperlink*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *website* adalah halaman-halaman web yang berisi informasi berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang dapat diakses oleh browser yang di koneksikan ke internet sehingga dapat memberikn informasi yang berguna bagi para pengaksesnya.



---

### 2.3.7 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Kinerja Bulanan Pegawai menggunakan *QR code* dan berbasis *Website* Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Palembang

Aplikasi pengolahan data kinerja bulanan pegawai menggunakan *QR Code* dan berbasis *Website* adalah aplikasi komputer yang dibuat untuk melakukan tugas berupa pengelolaan data kinerja bulanan pegawai pada Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Palembang.

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian CodeIgniter



**Gambar 2.1** Logo CodeIgniter

Hidayatullah dan Kawistara (2020:281), “*CodeIgniter* adalah salah satu *framework PHP* bahkan *framework PHP* yang paling powerful saat ini karena di dalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi web dimana fitur-fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. Selain itu, *CodeIgniter* juga saat ini banyak digunakan khususnya bagi developer web untuk mengembangkan aplikasi berbasis webnya tersebut”.



## 2.4.2 Pengertian HTML



**Gambar 2.2 Logo HTML**

Menurut Enterprise (2019:10), “*HTML* merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* dan merupakan Bahasa yang pertama kali harus dikuasai oleh setiap web designer dan programmer”. Sedangkan menurut Rerung (2018:18), “*HTML* sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik text tersebut”.

## 2.4.3 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.3 Logo XAMPP**

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:5), “*XAMPP* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program, *xampp* adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasi ke dalam satu paket yaitu *Apache MySQL*, *6* dan *PHP my admin* dengan *xampp* pekerjaan anda sangat dimudahkan karena dapat menginstalasi dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tersebut dengan sekaligus dan otomatis. *XAMPP* merupakan salah satu paket installasi *apache,php* dan *MySQL* instan yang dapat kita gunakan untuk membantu proses installasi ketiga tersebut selain paket installasi



instan *xampp* untuk berpindah versi juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan *php*”.

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:6), “Fungsi *XAMPP* sendiri adalah sebagai server yang berdiri (*localhost*) yang terdiri dari beberapa program antara lain *Apache*, *MySQL database* dan penerjemah bahasa yang di tulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari *x*, program ini tersedia dalam *GNU (general public license* dan bebas merupakan web server yang mudah untuk digunakan[1]”.

#### 2.4.4 Pengertian MySQL



Gambar 2.4 Logo MySQL

Nugroho (2004:29), “*MySQL (My Structure Query Language)* atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal”.

#### 2.4.5 Pengertian CSS



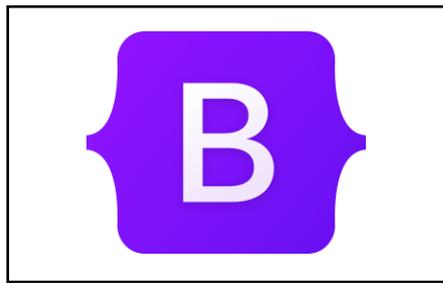
Gambar 2.5 Logo CSS

Menurut Marisa (2017:107), “*CSS* adalah *script pemrograman web* yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web”.



perintah *CSS* merupakan pengembangan dari perintah *html* menggunakan *CSS* tidak memerlukan perangkat lunak tertentu karena merupakan *script* yang telah embedded dengan *HTML*.

#### 2.4.6 Pengertian Bootstrap



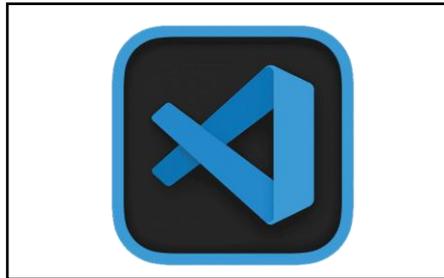
**Gambar 2.6 Logo Bootstrap**

Menurut Enterprise (2016:1), “*Bootstrap* adalah *Framework front-and* yang *intuitif* dan *powerful* untuk mengembangkan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah”.

Bootstrap memiliki fitur-fitur komponen *interface* yang bagus seperti *typography*, *forms*, *buttons*, *tables*, *navigations*, *dropdowns*, *alerts*, *modals*, *tabs*, *accordion carousel* dan lain sebagainya dengan menggunakan *bootstrap* Anda dapat membuat layout situs yang responsif dengan mudah.



#### 2.4.7 Pengertian Visual Studio Code



**Gambar 2.7 Logo Visual Studio Code**

Menurut Nurhayati (2021:34), “*Visual Studio Code* atau (*VS Code*) Ini adalah sebuah teks editorial dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem informasi multiplatform artinya tersedia juga untuk versi *Linux* dan *Windows*”.

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio code diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging dan fitur ekstensi yang menambahkan kemampuan text editor.