

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan sebagai acuan penulis dalam membuat laporan akhir. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang terkait dengan judul laporan akhir penulis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (A. Arifin *et al.*, 2022) dalam jurnal yang berjudul “**Sistem E-Order Makanan dan Minuman dengan Client Server Berbasis Web**” permasalahannya yaitu mengenai kurang efektifnya pelayanan pada Waroeng Spesial Sambal. Waroeng Spesial Sambal merupakan tempat makan yang banyak digemari oleh masyarakat, terbukti dengan banyaknya pembeli yang berkunjung. Kondisi warung yang sering ramai membuat pelayanan di Waroeng Spesial Sambal kurang efektif karena pelayan harus bolak balik ke pembeli untuk mengkonfirmasi pesanan atau pembeli harus memberikan sendiri ke pelayan, kurang jelasnya penulisan nota yang ditulis oleh pembeli, dan penggunaan kertas yang semakin banyak juga dapat terjadi pemborosan dan dampak lingkungan. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat sebuah *website* yang dapat meningkatkan proses pemesanan makanan dan minuman, dan meminimalisir kendala pada sistem berjalan juga mengoptimalkan kinerja pelayan.

Selanjutnya, pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mantik *et al.*, 2022) dalam jurnal yang berjudul “**E-Order Service Makanan dan Minuman di Café Doesoen**”. Café Doesoen merupakan usaha yang bergerak dibidang kuliner makanan dan minuman. Pada Café Doesoen system pemesanan masih manual menggunakan kertas yang dicatat oleh waiters menggunakan alat tulis, ini dapat memicu kesalahan seperti tidak terbacanya tulisan tangan pelanggan, dan membuat pihak dapur kesulitan untuk memproses pesanan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memudahkkan transaksi pemesanan pada Café Doesoen dan membuat pelayanan efektif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (M. Z. Arifin, 2022) yang berjudul **“Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Responsive”**. Mie Endess adalah usaha yang menjual makanan dan minuman. Pada saat pemesanan makanan dan minuman, mie endess memiliki berbagai masalah terutama pada saat ramai, permasalahan yang sering terjadi pada proses pemesanan yaitu pembeli satu persatu mencatat pemesanan sehingga pembeli akan menunggu pembeli yang lain untuk mencatat pesanan ke dalam buku yang disiapkan, ini membuat pelayanan pada Mie Endess kurang efektif. Sering juga terjadi pesanan yang tidak sampai kepada pembeli diakibatkan karena banyaknya catatan pesanan. Tujuan penelitian ini untuk mempermudah pelayan dalam memproses pesanan dan memudahkan pelanggan memesan makanan serta dapat melihat stok menu yang masih tersedia.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Haerofifah, 2022) yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web”**. Pada *cafe New Norma Eatery*, pemesanan pada *café* tersebut masih manual atau belum terkomputerisasi sehingga masih mengalami kesulitan dalam pelayanan dan pemesanan. Dimana pembeli harus menunggu terlalu lama untuk memesan makanan, dan pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencatat pesanan-pesanan. Maka untuk mewujudkan kepuasan konsumen dalam memesan makanan dibuatlah sebuah rancang bangun system informasi pemesanan makanan berbasis web. Aplikasi ini membuat rancangan menu makanan dilengkapi dengan gambar dan daftar harga yang sesuai dengan jenis makanan yang tersedia. Aplikasi ini juga dapat mempermudah pembelian pihak petugas, waktu pekerja menjadi lebih cepat serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat karena menggunakan *database*.

Selanjutnya pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Nurpandi & Liki, 2021) yang berjudul **“Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Elektronik Menu Restoran”**. Banyak pelayanan pada restoran sekarang yang masih melakukan pelayanan secara manual. Dalam hal pelayanan pemesanan makanan, kebanyakan restoran masih menggunakan menu biasa dan pelanggan rata-rata diberikan sehelai kertas untuk mencatat pesannya. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang berkembang pesat, mendorong setiap area bidang usaha untuk terus mengikuti

perkembangan teknologi. Setiap bidang usaha yang tidak dapat beradaptasi, akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi elektronik menu restoran, agar dapat mempermudah dalam proses pemesanan makanan, penyampaian informasi pesanan pelanggan, proses pembayaran yang lebih mudah, dan pembuatan laporan penjualan yang lebih praktis dan mengurangi kesalahan.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia (Huda & Priyatna, 2019). Ada beberapa pengertian aplikasi menurut para ahli :

1. Ali Zaki dan Smitdev *Community*

Mendefinisikan aplikasi sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan dan pengolahan dokumen dan *file*.

2. Sri Widianti

Menurut Sri Widianti, aplikasi meruakan *software* yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebiah informasi yang bermanfaat.

3. Harip Santoso

Menurut Harip Santoso, aplikasi merupakan sebuah *file* (*class, form, report*) yang ditujukan sebagai pengekseskusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan.

4. Yuhefizar

Menurut Yuhefizar, aplikasi didefinisikan sebagai program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

5. Hengky W.Pramana

Menurut Hengky, aplikasi adalah satu unit perangkat yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

### **2.2.2 Pemesanan (Order)**

Menurut (Andriati, 2023) pemesanan (order) adalah suatu rangkaian atau aktivitas untuk melakukan pengadaan barang dan material untuk tujuan tertentu. Sedangkan menurut (Saputri *et al.*, 2019) pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka sebuah perusahaan harus mempunyai sebuah aplikasi pemesanan yang baik. Menurut KBBI yang dimaksud dengan pemesanan adalah “proses, pembuatan dan cara memesan (tempat, barang, jasa) kepada orang lain”.

### **2.2.3 Website**

*Website* adalah sejumlah halaman yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya. Situs *web* merupakan kumpulan dari halaman *web* yang sudah di publikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (*Unified Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet (Novitasari *et al.*, 2021). Menurut (Kinaswara *et al.*, 2019) website adalah kumpulan semua halaman *web* yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar, dan suara dari sebuah domain yang berbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Suatu halaman *web* yang terhubung dengan halaman *web* lain disebut dengan *hyperlink*, sedangkan *teks* yang terhubung oleh *teks* lain disebut *hypertext*.

### **2.2.4 Database**

Menurut (Kinaswara *et al.*, 2019) *database* adalah suatu kumpulan tabel/data yang tersambung dan dibuat sesuai kebutuhan, sehingga data yang disimpan dapat dimanipulasi, diambil dan dicari dengan mudah. Selain itu *database* juga disebut

koleksi terpadu antar data yang berguna untuk memenuhi setiap kebutuhan informasi dalam suatu instansi. Tujuan *database* pada suatu instansi adalah memberikan kemudahan dan kecepatan pada saat proses pengambilan dan penyimpanan data. Salah satu keunggulan dari database ialah dapat mengatur data berdasarkan fungsi dan jenisnya secara cepat dan teratur.

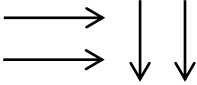
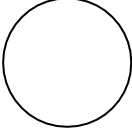
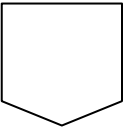

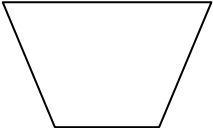
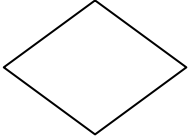
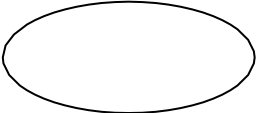
Menurut (Ramadhan & Mukhaiyar, 2020) *Database* adalah sebuah system yang dibuat untuk mengorganisasi, menyimpan dan menarik data dengan mudah. *Database* terdiri dari kumpulan data yang terorganisir untuk satu atau lebih penggunaan, dalam bentuk digital. *Database* digital di *manage* menggunakan *Database Management System* (DBMS), yangn menyimpan isi *database*, mengizinkan pembuatan dan *maintenance* data dan pencarian dan akses yang lain. Beberapa *database* yang ada saat ini adalah : MySQL, Sql Server, Ms.Access, Oracle dan PostgreSql. Adapun beberapa fungsi dari *database* adalah :

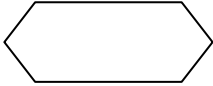
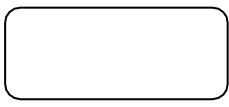
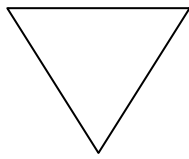
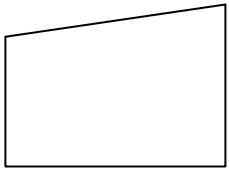

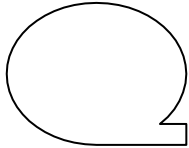
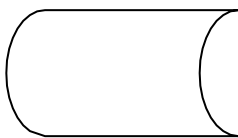
1. Mempermudah identifikasi data dengan cara pengelompokan data, salah satu contohnya dengan pembuatan beberapa *table* atau *field* yang berbeda-beda.
2. Meminimalisir suatu data ganda.
3. Mempermudah penggunaan user dalam berbagai hal, misalnya pada saat penginputan data baru.
4. Penyimpanan secara digital
5. Menjadi alternative lain terkait masalah penyimpanan ruang dalam suatu aplikasi..



### **2.2.5 Flowchart**

*Flowchart* atau diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritman atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. Pada dasarnya, *flowchart* digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol memiliki suatu proses tertentu dan dihubungkan dengan menggunakan garis penghubung. Berikut dibawah ini adalah tabel yang berisi simbol-simbol yang digunakan dalam *flowchart* disertai dengan keterangan dan fungsinya (Ridlo, 2018).

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart*

| NO | SIMBOL  | KETERANGAN  |
|----|---|---|
| 1  |    | Simbol arus/ <i>flow</i> , berfungsi untuk menyatakan jalannya arus suatu proses  |
| 2  |    | Simbol <i>connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama                  |
| 3  |    | Simbol <i>offline connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda       |
| 4  |   | Simbol <i>process</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer                               |
| 5  |  | Simbol <i>manual</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer                          |
| 6  |  | Simbol <i>decision</i> , berfungsi untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/tidak |
| 7  |  | Simbol <i>terminal</i> , berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program  |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 8  |    | <p>Simbol <i>predefined process</i>, berfungsi untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal</p>                        |
| 9  |    | <p>Simbol <i>keying operation</i>, berfungsi untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i></p> |
| 10 |    | <p>Simbol <i>offline-storage</i>, berfungsi untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu</p>                                |
| 11 |   | <p>Simbol <i>manual input</i>, berfungsi untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i></p>   |
| 12 |  | <p>Simbol <i>input/output</i>, berfungsi untuk menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya</p>                           |
| 13 |  | <p>Simbol <i>magnetic tape</i>, berfungsi untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetis atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetis</p>                |
| 14 |  | <p>Simbol <i>disk storage</i>, berfungsi untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i></p>                     |

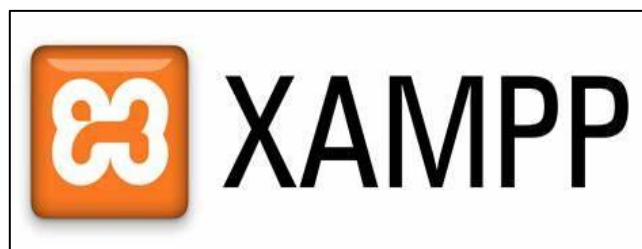
|    |   |   |
|----|---|---|
| 15 |  | Simbol <i>document</i> , berfungsi untuk mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i> )                   |
| 16 |  | Simbol <i>punched card</i> , berfungsi untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu |

### 2.2.6 XAMPP

XAMPP adalah *software open source* berbasis *web server* yang berisi berbagai program. Fungsi XAMPP adalah sebagai server *local/localhost*, didalamnya sudah mencakup Apache, MySQL dan PHP (Fitria & Nunsina, 2022).

Menurut (Anggraini *et al.*, 2020) XAMPP adalah paket program *web* lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman *web*, khususnya PHP dan MySQL. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa pemrograman PHP. Bagian penting dari XAMPP yang sering digunakan yaitu :

1. Htdoc adalah folder tempat meletakkan *file-file* yang akan dijalankan, seperti *file* PHP, HTML dan *script* lainnya.
2. *Phpmyadmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data mysql yang terdapat dikomputer.
3. *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan dan memulai (*start*).



Gambar 2.1 Logo XAMPP



### 2.2.7 MySQL

MySQL disebut juga dengan SQL yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah *database*. MySQL adalah sebuah system manajemen *database* yang bersifat *open source*. Artinya, data yang dikelola dalam *database* yang akan diletakkan pada beberapa *table* yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar (Novendri, 2019).

Menurut (Hermiati *et al.*, 2021) MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). MySQL mendukung bahasa pemrograman PHP, bahasa permintaan yang terstruktur, karena pada penggunaan SQL memiliki beberapa aturan yang telah distandarkan oleh asosiasi yang bernama ANSI. RDBMS adalah program yang memungkinkan pengguna *database* untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data pada suatu model *relational*. Dengan demikian, table-table yang ada pada *database* memiliki relasi antara satu table dengan table lainnya. beberapa keunggulan dari MySQL yaitu :

1. Cepat, handal dan mudah dalam penggunaannya.
2. Didukung oleh berbagai bahasa *Database server*, MySQL dapat memberikan pesan *Error* dalam berbagai bahasa seperti Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis, Jerman dan Italia.
3. Mampu membuat *table* berukuran besar. Ukuran maksimal dari setiap *table* yang dapat dibuat dengan MySQL adalah 4 GB sampai dengan ukuran file yang dapat ditangani oleh sistem operasi yang dipakai.
4. Lebih murah, MySQL bersifat *open source* dan didistribusikan dengan gratis tanpa biaya untuk *UNIX Platform*, *OS/2* dan *Windows Platform*.



Gambar 2.2 Logo MySQL

### 2.2.8 PHP

PHP merupakan singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”. PHP adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaknya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP, dan Perl ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik dan mudah dimengerti. PHP digunakan untuk membuat tampilan *web* menjadi lebih dinamis, dengan PHP anda bias menampilkan atau menjalankan beberapa *file* dalam 1 *file* dengan cara di *include* dan *require*. PHP juga dapat berinteraksi dengan beberapa *database* walaupun dengan kelengkapan yang berbeda yaitu seperti DBMS, MySQL, *Oracle* (Rahmasari, 2019). Menurut (Novendri, 2019) PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang bersifat *server-side scripting*. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac Os*. Selain *Apache*, PHP juga mendukung beberapa *web server*, seperti *Microsoft ISS*, *Caudium*, dan *PWS*. PHP dapat memanfaatkan *database* untuk menghasilkan halaman *web* dinamis, sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.

PHP adalah bahasa pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. semua *syntax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server, sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. Kemudian merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya akan dikirimkan ke *client* tempat pemakai menggunakan *browser*. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting*, yang menyatu dengan *tag-tag* HTML, dieksekusi di server, dan digunakan) atau *Java Server Pages* (JSP).

### 2.2.9 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* (Novendri, 2019). Menurut (Mariko, 2019) *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman *website*. Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan dengan bahasa pemrograman HTML adalah :

1. Mengatur serta mendesain tampilan isi halaman *website*.
2. Membuat *table* pada halaman *website*.
3. Mempublikasikan halaman *website* secara *online*.
4. Membuat *form* yang dapat menjadi *input* serta menangani registrasi dan transaksi via *website*.
5. Menampilkan area gambar pada *browser*.

Penanda perintah pada bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language* (HTML) disebut dengan *tag*. *Tag* digunakan untuk menentukan tampilan dari dokumen HTML. *Tag* HTML berfungsi untuk mendefinisikan bahwa isi dalam file tersebut adalah dokumen. *Element head* merupakan kepala dari dokumen HTML. *Element head* digunakan untuk menempatkan konten yang akan ditampilkan pada halaman *website*.

#### **2.2.10 CSS**

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu kumpulan atribut yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (Novendri, 2019). Menurut (Gunawan *et al.*, 2021) CSS atau *Cascading Style Sheet* adalah suatu cara untuk membuat format atau *layout* halaman *web* menjadi lebih menarik dan memudahkan proses *layouting* halaman *website*.

Menurut (Rahmatuloh & Rizky Revanda, 2022) CSS adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa *markup*. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs. HTML dan CSS memiliki keterikatan yang erat. Karena HTML adalah bahasa *markup* (fondasi situs) dan CSS memperbaiki *Style*. CSS adalah suatu bahasa pemrograman web yang berfungsi mengatur tampilan teks dan gambar dari suatu *website* agar terlihat lebih menarik dan terstruktur. Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan property yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada HTML, skrip CSS terdiri atas 3 bagian yaitu *selector* untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, property yang merupakan aturan dan *value* sebagai nilai.

### 2.2.11 JavaScript

Menurut (Mariko, 2019) *JavaScript* adalah bahasa pemrograman berbentuk kumpulan *script* yang berjalan pada suatu dokumen HTML. *JavaScript* dapat menyempurnakan tampilan dan system pada halaman *web-based application* yang dikembangkan. Sedangkan menurut (Novendri, 2019) *JavaScript* adalah bahasa yang berfungsi membuat skrip-skrip program yang dapat dikenal dan dieksekusi oleh *web browser* dengan tujuan untuk menjadihalaman *web* lebih bersifat interaktif.

*JavaScript* dapat menyempurnakan tampilan dan system pada halaman *web-based application* yang dikembangkan. Adapun karakteristik dari bahasa pemrograman *JavaScript* adalah :

1. Bahasa pemrograman berjenis *high-level programming*.
2. Bersifat *Client-side*.
3. Berorientasi pada objek.
4. Bersifat *loosely typed*.

Aplikasi atau *tools* standar yang digunakan dalam mengimplementasikan *JavaScript* adalah :

1. *Software text-editor* seperti *Notepad++*, *Adobe Dreamweaver* dan *NetBeans*
2. *Web browser* seperti *Mozilla*, *Firefox*, *Google Chrome*, *Internet Explorer*, *OperaMini*, *Safari* dan lain-lain.
3. HTML.

Kelemahan dari bahasa pemrograman *JavaScript* ini sendiri adalah tidak didukung oleh *browser* versi lama (Mariko, 2019).

### 2.2.12 JQuery

*JQuery* adalah *library* atau kumpulan kode *javascript* siap pakai. Keunggulan menggunakan *JQuery* dibandingkan dengan *javascript* standar, yaitu menyederhanakan kode *javascript* dengan cara memanggil fungsi-fungsi yang disediakan oleh *JQuery* (Sofjan *et al.*, 2020). Menurut (Mukminin & Rachman, 2020) *JQuery* adalah sebuah *framework* berbasis *javascript*. *JQuery* sama dengan *javascript*

*library* yaitu kumpulan kode atau fungsi *javascript* siap pakai sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode *javascript*. *JQuery* adalah *library* yang dibuat untuk memudahkan pembuatan *website* dengan HTML yang berjalan di sisi *Client*.

### 2.2.13 Black Box Testing

*Black Box Testing* adalah pengujian yang hanya menguji fungsional dan *interface* (antarmuka) dan hanya dapat mengetahui *input* dan *output*-nya saja. Tujuan *black box testing* adalah untuk membuktikan fungsi cara beroperasi dari perangkat lunak apakah *output* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan selalu dijaga kemutakhirannya (Ambarsari *et al.*, 2021). Sedangkan menurut (Uminingsih *et al.*, 2022) *black box testing* merupakan pengujian berdasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi dan kesesuaian alur fungsi dengan system kerja yang diinginkan perancangannya.

### 2.2.14 Visual Studio Code

*Visual Studio Code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux*, dan *MacOS* (Joni, 2019). Menurut (Ramdhan & Nufriana, 2019) *Visual Studio Code* merupakan sebuah aplikasi editor *code open source* yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *Windows*, *Linux*, dan *MacOS*. *Visual Studio Code* telah terintegrasi ke *Github*. Selain itu fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur di *Visual Studio Code*.



**Gambar 2.3** Logo *Visual Studio Code*