BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156), "Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi informasi".

Kadir (2013:2), "Komputer merupakan peralatan elektronik yang biasa dipakai orang untuk membantu pelaksanaan pekerjaan".

2.1.2 Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23) menjelaskan bahwa, "Aplikasi (*application*) adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas tertentu, misalnya *Ms-Word, Ms-Excel*".

Suroto dkk. (2015:10), "Aplikasi merupakan sekumpulan program komputer dan merupakan perangkat lunak sebagai sebuah paket untuk melakukan tugas khusus (lengkap), misalnya mengolah, dan mengolah angka dan menggambar".

2.1.3 Pengertian Internet

Sujatmiko (2012:138) menyatakan bahwa," Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit".

Yugianto dan Rachman (2012:36) menyatakan bahwa," Internet adalah suatu sistem jaringan komunikasi beberapa komputeryang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat, sehingga dapat dikatakan sebagai komunitas jaringan global".

2.1.4 Pengertian Basis Data

Sujatmiko (2012:40) menjelaskan, "Basis Data merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Indrajani (2015:70), "Sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi.

2.1.5 Pengertian Sistem

Sutabri Tata (2012:10) menjelaskan, "Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur komponen atau variable yang terorganisir, saling berrinteraksi, sailing tergantung satu sama lain dan terpadu".

Pratama (2014:7) menjelaskan bahwa, **"**Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling berhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software, hardware,* dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain".

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah kesatuan unsur yang saling bekerja sama dan terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.6 Karakteristik Sistem

Sutabri Tata (2012:20), suatu sistem mempunyai karakteristik.

Karakteristik Sistem adalah sebagai berikut:

1. Suatu sistem mempunyai **Komponen (Components)**
2. Suatu sistem mempunyai **Batasan (Boundary)**
3. Suatu sistem mempunyai **Lingkungan luar (Environtment)**
4. Suatu sistem mempunyai **Penghubung (Interface)**
5. Suatu sistem mempunyai **Masukan (Input)**
6. Suatu sistem mempunyai **Keluaran (Output)**
7. Suatu sistem mempunyai **Pengolah (Proses)**
8. Suatu sistem mempunyai **Sasaran (Objective)**

2.1.7 Klasifikasi Sistem

Sutabri Tata (2012:22), Berikut klasifikasi Sistem:

1. Sistem Abstrak dan system fisik

   Sistem Abstrak adalah system yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya system teologia, yaitu system yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan system fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

2. Sistem alamiah dan system buatan manusia

   Sistem alamiah adalah system yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya system perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan system buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine* sistem karena menyangkut pengguna komputer yang berinteraksi dengan manusia.

2.1.8 Pengertian Informasi

Yakub (2012:8) menjelaskan bahwa, "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

Sutabri Tata (2012:29) menjelaskan bahwa, "Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan".

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa informasi adalah merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

2.1.9 Karakteristik Informasi

Yakub (2012:213), suatu informasi mempunyai karakteristik. **Karakteristik Informasi** adalah sebagai berikut:

1. Kepadatan Informasi, untuk manajemen tingkat bawah karakteristik informasinya adalah terperinci (*detail*) dan kurang padat, karena digunakan untuk pengendalian operasi. Sedangkan untuk manajemen yang lebih tinggi

tingkatannya, mempunyai karakteristik informasi yang semakin tersaring, lebih ringkas dan padat..

2. Luas Informasi, manajemen bawah karakteristik informasi adalah terfokus pada suatu masalah tertentu, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang khusus. Untuk manajer tingkat tinggi karakteristik informasi yang semakin luas, karena manajemen atas berhbungan dengan masalah yang luas.
3. Frekuensi Informasi, manajemen tingkat bawah frekuensi informasi yang diterimanya adalah rutin, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang terstruktur dengan pola yang berulang-ulang dari waktu ke waktu. Manajemen tingkat tinggi frekuensi informasinya adalah tidak rutin atau *adhoc* (mendadak), karena manajemen tingkat atas berhubungan dengan pengambilan keputusan tidak terstruktur yang pola da waktunya tidak jelas.
4. Akses Informasi, level bawah membutuhkan infomasi yang periodenya berulang-ulang sehingga dapat disediakan oleh bagian sistem informasi yang memberikan dalam bentuk laporan periodik. Dengan demikian akses informasi tidak dapat secara *online* tetapi dapat secara *off line*.Sebaliknya untuk level lebih tinggi,periode informasi yang dibutuhkan tidak jelas sehingga manajer-manajer tingka atas perlu disediakan akses online untuk mengambil infor masi kapanpun meraka membutuhkan.

2.2 TeoriKhusus

2.2.1. Metodologi *Waterfall*

Rosa et al (2013:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu waterfall. Metode air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

a. Analisis kebutuhan

   Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

b. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pengkodean Sistem

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

d. Pengujian Sistem

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

2.2.2 *Unified Modeling Language* (*UML*)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:133), *UML* (*Undefied Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

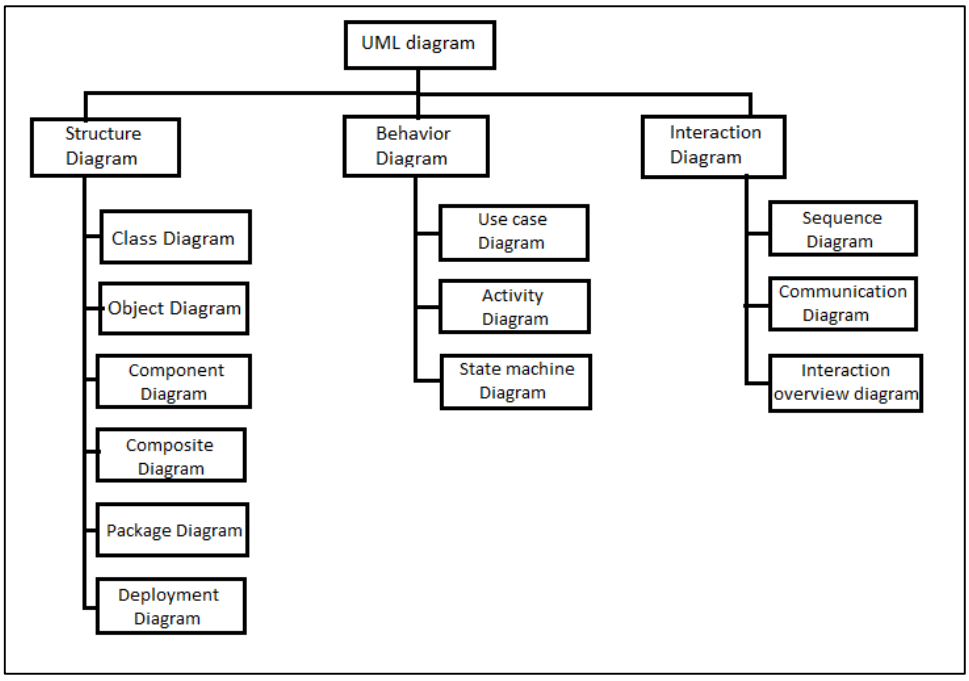
UML menyediakan bahasa pemodelan visual yaitu proses penggambaran informasi-informasi secara grafis dengan notasi-notasi baku yang telah disepakati

sebelumnya. Dengan menggunakan pemodelan *UML* ini, pengembang dapat melakukan:

a. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan.
b. Penelaahan bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan (*message*) dan saling bekerjasama satu sama lain.
c. Menguji apakah sistem/perangkat lunak sudah berfungsi seperti yang seharusnya.
d. Dokumentasi sistem/perangkat lunak untuk keperluan-keperuluan tertentu di masa yang akan datang.

2.2.2.1 Macam-macam Diagram *UML*

Pada *UML* terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1 *Macam-macam Diagram UML*

(Sumber : www.google.com)

Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut.

a. *Structure Diagram*

Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.

b. *Behavior Diagram*

Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.

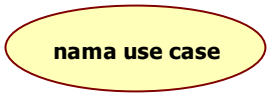
c. *Interaction Diagram*

Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interkasi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

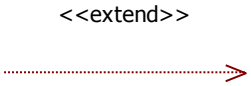
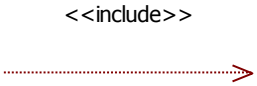
2.2.2.2 *Use Case Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:155), *use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakukan (*behavior)* sistem informasi yang akan dibuat.

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Use case*

Simbol	**Deskripsi**
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
Aktor / actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem dibuat sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Use Case*

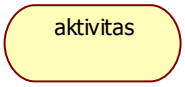
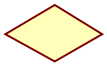
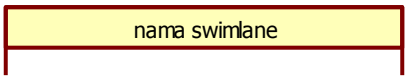
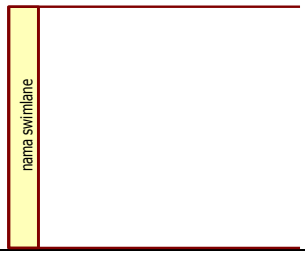
Simbol	Deskripsi
Asosiasi / association	Komunitas antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi / extend 	Relasi *use case* tambahan ke sebuah use case dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tamhanan itu; biasanya use case yang menjadi extend-nya merupakan jenis yang sama *dengan use case* yang menjadi induknya.
Generalisasi / *Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesifikasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Include 	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* di mana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case* ini; *include* berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat *use case* tambahan dijalankan.

(**Sumber**: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:155)

2.2.2.3 *Activity Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:161), diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Activity Diagram*

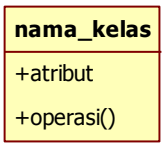
Simbol	**Deskripsi**
Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / *decision* 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / *join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane  Atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

(**Sumber**: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:162)

2.2.2.4 *Class Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:141), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	**Deskripsi**
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka/ *interface* 	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / *association* 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
Asosiasi berarah / *directed association* 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelass yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
Generalisasi 	Relasi antarakelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	**Deskripsi**
Kebergantungan / *dependency*	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
Agregasi / *aggregation*	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part).

(**Sumber**: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:146)

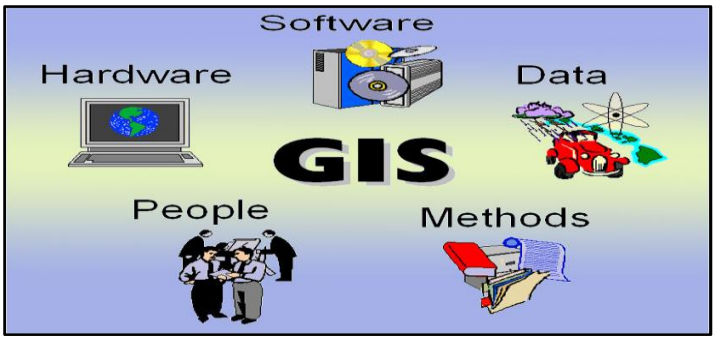
2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi Geografis

Riyanto dkk (2009:35) Sistem Informasi Geografis adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memliki informasi spasial (berefrensi keruangan). Atau dalam arti yang lebih sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah *database.*

2.3.1.1 Komponen SIG

Riyanto dkk (2009:39-42), sebagai salah satu jenis sistem informasi, SIG mempunyai sub sistem atau komponen yang memiliki saling keterkaitan satu dengan yang lainnya untuk menghasilkan fungsionalitas SIG. Komponen SIG terdiri dari *Hardware, Software*, Data Geografis, *Methods* (Prosedur), *People (SDM).*



Gambar 2.1 Komponen SIG

(Sumber : www.id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi_geografis)

1. Hardware atau perangkat keras merupakan media tempat pelaksanaan proses proses SIG. *Hardware* memilikki alat masukan (*Input Devices*): *keyboard*, *mouse, digitizers*, pemindai (*scanner*), kamera digital, *workstation* fotogrametris digital. Alat Keluaran (*Output Devices*): *monitor* berwarna, *printer*, *plotter* bewarna, perekam film, dan lain-lain.
2. *Software* atau perangkat lunak yang dimaksud adalah yang mempunyai fungsi: Pemasukan data, Manipulasi data, Penyimpanan data, Analisis data, dan Penayangan informasi geografis.
3. Data dan informasi Geografis merupakan fakta-fakta di permukaan bumi yang memiliki referensi keruangan baik referensi secara relative maupun referensi secara absolute dan disajikan dalam sebuah peta.
4. Methods merupakan Model dan Teknik Pemrosesan yang perlu dibuat untuk berbagai aplikasi SIG.
5. People atau sumber daya manusia yang terrlatih merupakan sebagai komponen terakhir dari SIG. Perannya adalah sebagai pengoperasi perangkat keras dan perrangkat lunak, serta menangani data geografis dengan kedua perangkat tersebut. Sumber daya manusia juga merupakan sebagai sistem analis yang menerjemahkan permasalahan ril dipermukaan bumi dengan bahasa SIG, sehingga permasalahan dapat diidentifikasi dan dicari solusinya.

2.3.1.2 Elemen SIG

Riyanto dkk (2009:38), sebagai sebuah sistem, SIG terdiri daari beberapa elemen fungsional yang mempunyai tugas-tugas spesifik, Elemen SIG meliputi:

1. Input yang dilakukan adalah mengumpulkan dan mempersiapkan data spasial atau aribut dari berbagai sumber data. Data yang digunakan harus dikonversikan menjadi format digital yang sesuai. Proses konversi yang dilakukan dikenal dengan proses dijitalisasi (*digitizing*).
2. Manipulasi data merupakan proses editing terhadap data yang telah rusak, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan tipe dan jenis data agar sesuai dengan sistem

yang akan dibuat, seperti: penyamaan skala, pengubahan sistem proyeksi, generalisasi dan sebagainya.

3. Manajemen data ini meliputi seluruh aktifitas yang berhubungan dengan pengolahan data (menyimpan, mengorganisasi, mengelola, dan menganalisis data) ke dalam sistem penyimpanan permanen, seperti: sistem *file server* atau *database server* sesuai kebutuhan sistem.
4. *Query* merupakan suatu metode pencarian informasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengguna SIG.
5. Visualisasi atau data output merupakan penyajian hasil berupa informasi baru atau database yang ada baik dalam bentuk softcopy maupun dalam bentuk hardcopy seperti dalam bentuk: peta (atribut peta dan atribut data), table, grafik dan lain-lain.

2.3.2 Pengertian Peta

Riyanto dkk (2009:38), Peta merupakan penyajian grafis dari permukaan bumi dalam skala tertentu dan digambarkan pada bidang datar melalui sistem proyeksi peta dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai perwakilan dari objek-objek spasial di permukaan bumi.

2.3.3 Pengertian Rawan

mudah menimbulkan gangguan keamanan atau bahaya

2.3.4 Pengertian Kriminalitas

(Kartono, 1999: 122) Kriminalitas merupakan segala macam bentuk tindakan dan perbuatan yang merugikan secara ekonomis dan psikologis yang melanggar hukum yang berlaku dalam negara Indonesia serta norma-norma sosial dan agama. Dapat diartikan bahwa, tindak kriminalitas adalah segala sesuatu perbuatan yang melanggar hukum dan melanggar norma-norma sosial, sehingga masyarakat menentangnya.

2.3.5 Pengertian Lokasi

Swastha (2002:24) ”**Lokasi** adalah **tempat** dimana suatu usaha atau aktivitas usaha dilakukan”. Faktor penting dalam pengembangan suatu usaha adalah letak **lokasi** terhadap daerah perkotaan, cara pencapaian dan waktu tempuh **lokasi** ke tujuan.

2.3.6 Pengertian Kejahatan

Kejahatan merupakan perbuatan yang jahat yang melanggar hukum, perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma yang telah disahkan oleh hukum tertulis.

2.3.7 Pengertian Kekerasan

Kekerasan adalah perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain

2.3.6 Pengertian Sistem Informasi Geografis Lokasi Rawan Kriminalitas pada Ditreskrimum Polda Sumsel Bagian Jatanras Berbasis *Android*

Sistem Informasi Geografis Lokasi Rawan Kriminalitas pada Ditreskrimum Polda Sumsel Bagian Jatanras Berbasis Android adalah sistem yang digunakan untuk menginput, menyimpan mengolah dan memanipulasi informasi-informasi geografis lokasi rawan kriminalitas di Kota Palembang, yang dibuat sesuai dengan permintaan dari Ditreskrimum Polda Sumsel Bagian Jatanras bertujuan untuk menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Android*, *MySQL* dan *Google Map.*

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *MySQL*

Gambar 2.2 Logo *MySQL*

(Sumber : *www.mysql.com*)

Sujatmiko (2012:259) menjelaskan bahwa, "*SQL server* merupakan sebuah sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*) produk *Microsoft*. Bahasa kueri utamanya adalah *Transact-SQL* yang merupakan implementasi dari *SQL* standar *ANSI/ISO* yang digunakan oleh *Microsoft* dan *Sybase*.

Ruko Mandar (2017:34) *MySQL* merupakan sebuah *server database SQL* atau *DBMS* yang multiuser, multithread yang bersifat *open source* di bawah ini lisensi *GNU General Public Licenci* (*GPL*).dan mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunanya tidak cocok dengan pengguna *GPL*".

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah *Software open source* yang menyimpan data dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

2.4.2 Pengertian XAMPP

Gambar 2.3 Logo XAMPP

(Sumber : www.apachefriends.org)

Nugroho (2013:1) mengemukakan bahwa, "*XAMPP* adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemograman *web*, khususnya *PHP* dan *MySQL*, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal".

Madcoms (2009:1) menjelaskan bahwa, "*XAMPP* adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *phpMyAdmin*".

Riyanto (2014:11) menjelaskan bahwa, "*XAMPP* merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source,* yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. *XAMPP* mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket".

2.4.3 SublimeText

Faridl (2015:3) menjelaskan bahwa, "*Sublime Text* adalah teks editor berbasis *Python*, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan desainer".

Sublime Text mempunyai fitur *plugin* tambahan yang mempermudah bagi penggunanya. Tidak hanya memiliki fitur yang menarik, *Sublime Text* juga menampilkan desain yang simple dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga menjadikan *Sublime Text* terkesan elegan untuk *syntax editor*.

Sublime Text merupakan *software proprietary* yang saat ini paling banyak digunakan oleh para *web development*. Meskipun *software* intinya adalah *proprietary*, tapi banyak *plugin-plugin Sublime Text* yang *open-source*.

Berikut keunggulan-keunggulan fitur yang dimiliki *Sublime Text 3*, adalah:

1. *Multiple Selection*
2. *Command Pallate*
3. *Distraction Free Mode*
4. *Find in Project*
5. *Plugin API Switch*
6. *Drag and Drop*
7. *Split Editing*
8. *Multi Platform*

2.4.4 Android Studio

Gambar 2.4 Logo Android Studio
(Sumber : Developer.android.com)

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ 13 IDEA.

Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, *Android Studio* menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi *Android*. Untuk dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi *android* maka *android studio* membutuhkan *plugin* yang disebut *ADT*, *ADT* adalah kepanjangan dari *android development tools* yang menjadi penghubung antara *IDE android studio*.

((https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id) diakses pada 10 Juli 2018)