

Bab II

Tinjauan Pustaka

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini akan dikaitkan dengan beberapa karya ilmiah akan penggunaan *Point of Sales* dalam dunia bisnis, sebagai berikut :

No	Judul dan Penulis	Metode	Hasil	Kesimpulan
1.	<p>Judul : Analisis Dan Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Eka Putra Sukawati</p> <p>Penulis : Ayu Sri Wahyuni Jelantik, Putu Trisna Hady Permana, Ni Made Estiyanti[4].</p> <p>Tahun : 2021</p>	Agile Development	<p>Dibutuhkan komputer tambahan, CCTV, printer, rak yang cukup besar untuk menyimpan persediaan produk, komputer duplikat, staf tambahan sejalan dengan kenaikan volume penjualan, dan kertas baru semuanya harus ditambahkan agar informasi yang dapat diandalkan dapat diproduksi.</p>	<p>Pemrograman sistem point of sales dengan metode agile development pada toko Eka Putra Sukawati sudah berhasil dilakukan, sehingga mampu membuat informasi penjualan, informasi data pelanggan dan informasi data barang secara akurat serta transaksi point of sales sesuai pada tujuan dan menambahkan kemampuan perusahaan</p>

				semakin efektif dan efisien.
2.	<p>Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi pos (<i>Point Of Sale</i>) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek</p> <p>Penulis : Samsir, Muhammad Siddik[5].</p> <p>Tahun : 2020</p>	<p><i>Waterfall</i> atau <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa suatu sistem yang berjalan berguna untuk menganalisis kebutuhan sistem yang disiapkan apakah sesuai harapan yaitu mempermudah pengguna sistem. 2. Kelemahan pada sistem yang berjalan yaitu memakan waktu yang cukup lama untuk pembuatan laporan penjualan karena masih menggunakan perhitungan dan pencacatan manual. 3. Dengan dibangun pemograman orientasi objek (OOP) ini sangat mempermudah pekerjaan. 	<p>Konsep OOP di sistem aplikasi <i>point of sale</i> bagi kasir mempunyai kegunaan dalam meningkatkan kemampuan serta pelayanan dengan segala prosedur pendataan transaksi penjualan, pendataan persediaan barang, penelusuran data, penyusunan data, pengerjaan laporan juga pencadangan data mampu berjalan dengan efektif dan efesien.</p>

3.	<p>Judul : Perancangan Aplikasi Kasir <i>Point Of Sales</i> Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development Untuk Usaha Retail</p> <p>Penulis : Iskandar, Umar Tsani Abdurrahman[6].</p> <p>Tahun : 2020</p>	<p><i>Rapid Application Development</i> (RAD)</p>	<p>Aplikasi kasir saat implementasi sistemnya dapat berjalan dalam media smartphone android dengan menggunakan sistem <i>database embedded</i> SQLite juga bisa membuat struk penjualan dengan memanfaatkan printer Bluetooth portable bagi konsumen. Versi android yang ditentukan dalam aplikasi POS ini adalah smatphone Android 5.0 terkecil dalam implementasinya.</p>	<p>Perancangan sistem berbasis android menerapkan metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD) menciptakan aplikasi kasir yang bisa membuat transaksi penjualan produk sesuai dengan jenis dan menyusun perincian transaksi penjualan.</p>
4.	<p>Judul : Rancang Bangun Website <i>Point of Sale</i> Rekapitulasi Penjualan Rumah Makan Ibu Susy</p> <p>Penulis : Ilham Maulfi Hidayat[7]</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Sistem ini dibuat menggunakan database MySQL, perangkat lunak pengeditan teks Visual Code, dan bahasa pemrograman PHP. Penelitian ini menggunakan Waterfall untuk pengembangan sistem. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan</p>	<p>Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman ini menghasilkan luaran berupa sistem transaksi dan rekap data penjualan yang dapat mengatasi permasalahan</p>

	Tahun : 2022		sistem ini, masalah sistem restoran Ibu Susy terhadap transaksi dan pendataan penjualan akan teratasi.	sistem transaksi dan pendataan penjualan di rumah makan Ibu Susy.
5.	Judul : Rancang Bangun Aplikasi <i>Point Of Sales</i> Kasirin Dengan Terintegrasi Payment Gateway Penulis : Rolando Alex Richo, I Putu Agus Swastika, Putu Trisna Hady Perana S, Eddy Muntina Dharma[8]. Tahun : 2021	<i>Scrum</i>	Hasil evaluasi fungsi sistem kasir menunjukkan bahwa operasinya telah beroperasi secara otomatis dan dapat mengintegrasikan operasi payment gateway seperti yang dibayangkan.	Dapat membantu peningkatan kinerja ekonomi pelaku usaha dengan sistem informasi point-of-sale yang sederhana dan efektif yang terintegrasi dengan payment gateway. Hal ini dapat membantu pelaku bisnis dalam menghasilkan penjualan melalui penggunaan metode dan sistem pembayaran digital. Karena manajemen, Scrum tidak diragukan lagi sangat bermanfaat untuk siklus hidup

				pengembangan perangkat lunak. Perhitungannya didasarkan pada total poin tim.
6.	<p>Judul : Rancang Bangun Sistem Point Of Sale untuk Kasir Syams Boutique Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Waterfall</p> <p>Penulis : Selfia Bonita Sari, Arif Rizki Marsa[9].</p> <p>Tahun : 2022</p>	<p><i>Waterfall</i></p> 	<p>Sistem <i>point of sale</i> Boutique ini hanya memiliki satu admin yang dapat mengelola semua data dalam sistem</p>	<p>Aplikasi <i>point of sales</i> mempunyai kegunaan dalam menambahkan kemampuan dan pelayanan dengan semua sistem pendataan transaksi penjualan, pendataan persediaan barang, pemeriksaan data, penyusunan data, pengerjaan laporan, dan pencadangan data mampu berfungsi dengan efektif dan efisien.</p>
7.	<p>Judul : Perancangan Sistem Informasi Integrasi Aplikasi <i>Point Of Sale</i> Mini Market</p>	<p><i>Software development life cycle</i> dan</p>	<p>Aplikasi mini market dibuat menjadi 2 modul pemesanan dan modul penjualan. Gambaran desain mengangkat</p>	<p>Perencanaan sistem informasi aplikasi <i>point of sales</i> bagi mini market Selera</p>

	<p>Penulis : Sandy Kosasi[10].</p> <p>Tahun : 2015</p>	<p>pendekatan <i>waterfall</i></p>	<p>spesifikasi sistem, bentuk analisis serta hubungan subsistem yang sudah diartikan pada taraf analisis.</p>	<p>Niaga mampu menyampaikan laporan terkait transaksi penjualan setiap harinya. Pendataan barang juga menjadi bertambah tepat.</p>
8.	<p>Judul : Rancang Bangun Aplikasi Android Pos (Point Of Sale) Kafe Untuk Kasir Portable Dan Bluetooth Printer</p> <p>Penulis : Gilang Pamungkas, Herman Yuliansyah[11].</p> <p>Tahun : 2017</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Kasir dapat mengolah data transaksi penjualan, mengevaluasi dan meringkas laporan penjualan, serta menambahkan nama produk, jumlah makanan, dan harga jual.</p>	<p>Menghasilkan sebuah aplikasi Kasir Portable yang berfungsi untuk menunjang sistem perdagangan yang lebih efisien.</p> <p>Hasil pengujian <i>unit test</i> telah beroperasi dengan baik dan berhasil. Eksperimen Blackbox berlangsung sesuai rencana karena tidak ada kesalahan atau prosedur yang gagal.</p>

9.	<p>Judul : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Bahan Baku Pada Pt.Indochito International Sidoarjo</p> <p>Penulis : Indah Suryaning Rachmawati, Dewiyani, Ten Amelia[12].</p> <p>Tahun : 2017</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Sesuai dengan rencana pembuatan aplikasi penjualan bahan baku pada PT. indochito International Sidoarjo, aplikasi yang dibuat dapat membantu pencatatan pesanan, penjualan, pembayarna serta membuat laporan yang terkait dengan penjualan.</p>	<p>Sistem informasi penjualan dapat membantu bagian penjualan dalam mencatat semua transaksi yang berhubungan dengan penjualan serta membuat laporan berdasarkan periode dan parameter yang diinginkan.</p>
10.	<p>Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point Of Sale (Pos) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web</p> <p>Penulis : Putu Gede Surya Cipta Nugraha, Ni Wayan Wardani, Wayan Sukarmayasa[13].</p> <p>Tahun : 2021</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Dari hasil pengujian sistem <i>point of sale</i> pada seluruh fitur yang ada telah berfungsi dengan baik, valid, dan sesuai dengan fungsional.</p>	<p>Hasil rancang bangun sistem <i>point of sale</i> yang sudah berhasil bisa membantu pengelola dan kasir dalam mengatur usaha dan mengembangkan bidang usaha.</p>

Dari tinjauan pustaka tersebut ditemukan titik persamaan dan perbedaan dalam penelitian. Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas pembuatan sistem *point of sales*. Perbedaannya adalah terletak pada metode yang digunakan.

2.2 Sistem Informasi

2.2.1 Pengertian sistem informasi

1. Menurut Hall (2001:7)
Sistem informasi adalah Prosedur formal untuk mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan data kepada pelanggan.
2. Menurut Kertahadi (2007)
Sistem informasi adalah perangkat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang bermanfaat bagi audiens. Saran ini dimaksudkan untuk mendukung sinergi organisasi dan kontrol pengambilan keputusan dengan menawarkan saran tentang cara mengatur, meluncurkan, dan menjalankan bisnis.
3. Menurut Tafri D. Muhyuzir
Suatu sistem informasi terdiri dari data-data yang telah dikumpulkan, diatur, dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang terkait dan saling mendukung dan berfungsi sebagai informasi penting bagi penerima.
4. Menurut James A. Hall (2007:9)
Suatu sistem informasi terdiri dari data-data yang telah dikumpulkan, diatur, dan kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menjadi satu-satunya item penting yang terkait, tersedia, dan berfungsi sebagai informasi penting bagi penerima.

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah perangkat lunak yang mendukung manajemen atau analisis data dengan tujuan utama mengubah data mentah menjadi informasi yang berarti bagi perusahaan atau organisasi, seperti yang dapat disimpulkan dari konsep sebelumnya. Proses pengambilan

keputusan organisasi dapat diamati dengan menggunakan informasi yang dihasilkan oleh pemrosesan informasi dari data.

2.2.2 Tujuan Sistem Informasi

1. Pengumpulan data masukan

Tugas utama sistem informasi ialah menjadi tempat pengumpulan data yang dimasukkan (*input*) oleh pengguna ke dalam fasilitas. Input informasi ini menjadi sumber terpenting dari informasi sistem berkelanjutan dalam organisasi yang beroperasi.

2. Mencandangkan data

Setelah pengumpulan data, sistem data pun mencandangkan semua data mentah ke dalam sistem untuk diproses. Retensi data ini secara alami berlaku bagi semua data, terlepas dari data tersebut relevan atau tidak. Namun, peroperasian sistem informasi ini sangat menentukan proses penyusunan data menjadi informasi selanjutnya.

3. Menghasilkan luaran informasi

Setelah dirasa semua data telah disimpan untuk jangka waktu tertentu, sistem informasi akan bekerja untuk mengkaji data menjadi sebuah luaran (*output*) informasi yang memenuhi kepentingan organisasi. Para pengguna sistem informasi tentunya mempunyai formula-formula tertentu dalam pengolahan data, sehingga nantinya tercipta informasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.3 Komponen Sistem Informasi

Blok input, blok model, blok output, blok teknologi, blok database, dan blok kontrol adalah blok bangunan yang membentuk sistem informasi. Enam bagian bangunan berfungsi sebagai sistem untuk membentuk satu unit yang mencapai tujuannya. (Juned, 2005).

1. *Input Block* (Blok Masukan)

Istilah "input" mengacu pada data yang masuk ke dalam suatu sistem informasi. Media dan metode pengumpulan data membentuk input, yang dapat disediakan dalam beberapa publikasi langsung.

2. *Model Block* (Blok Model)

Blok ini menggabungkan prosedur, logika, dan model matematika untuk membuat output yang diperlukan dengan memanipulasi data input dan data yang disimpan dalam database.

3. *Output Block* (Blok Keluaran)

Hasil dan penyimpanan output berkualitas tinggi yang berfungsi untuk semua kategori administratif dan semua pengguna sistem adalah produk dari sistem informasi.

4. *Technology Block* (Blok Teknologi)

Fungsi teknologi termasuk mengumpulkan input, menjalankan model, mengarsipkan dan membuat data dapat diakses, memproduksi dan mengirimkan output, dan mengendalikan sistem secara keseluruhan.

5. *Database Block* (Blok Basis Data)

Database adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan diproses oleh perangkat lunak..

6. *Control Block* (Blok Kontrol)

Kontrol harus dilaksanakan agar pekerjaan pada sistem informasi dapat berjalan sesuai rencana..

2.3 Sistem Point of Sales

2.3.1 Pengertian Sistem *Point of Sales*

Menurut Haryono Sinanjung (2013:323)

Sistem manajemen data yang populer adalah sistem *point of sales* (POS). Di berbagai tempat usaha, seperti supermarket, restoran, maupun pusat perbelanjaan. Perusahaan-perusahaan ini kebanyakan menggunakan bantuan mesin kasir digunakan sebagai perangkat mereka. Untuk menunjang pekerjaan *cash register*, memanfaatkan suatu alat bernama mesin kasir.

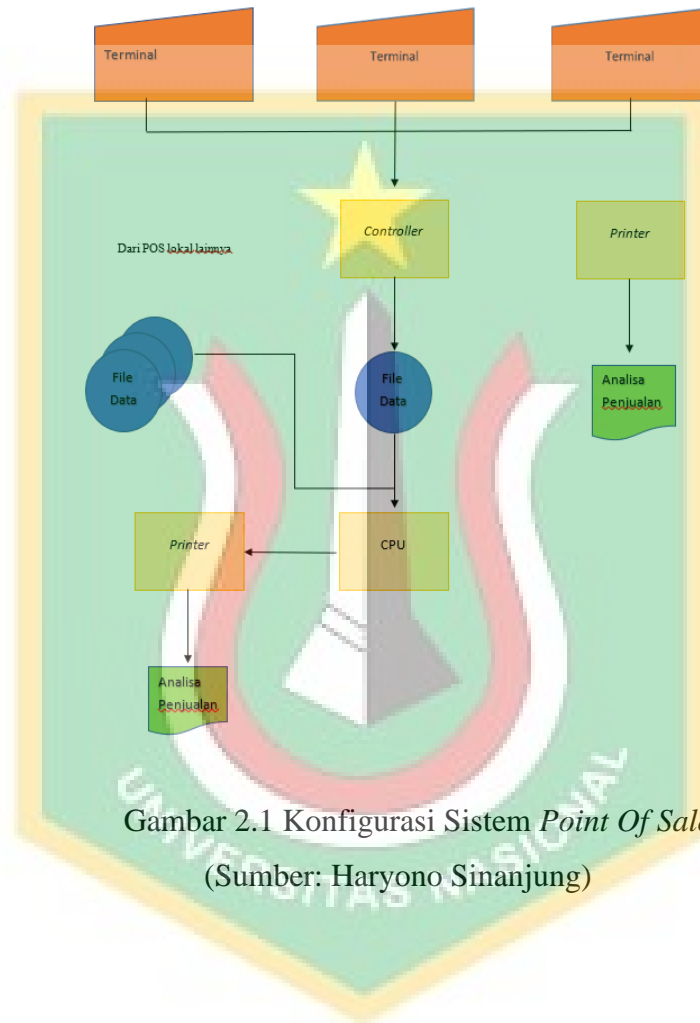
Mesin kasir, juga dikenal sebagai perekam titik penjualan, adalah perangkat yang sering digunakan oleh kasir yang dapat membaca label harga atau kode barang. Perekam titik penjualan yang dapat membaca kode produk tipikal adalah pemindai optik. Jenis barcode khusus ini digunakan untuk mengidentifikasi produk. Pemindai memancarkan sinar yang mengidentifikasi garis dan celah dalam kode, mengambil informasi harga dari produk dan mengirimkannya ke kasir.

2.3.2 Pengklasifikasian sistem *point of sales*

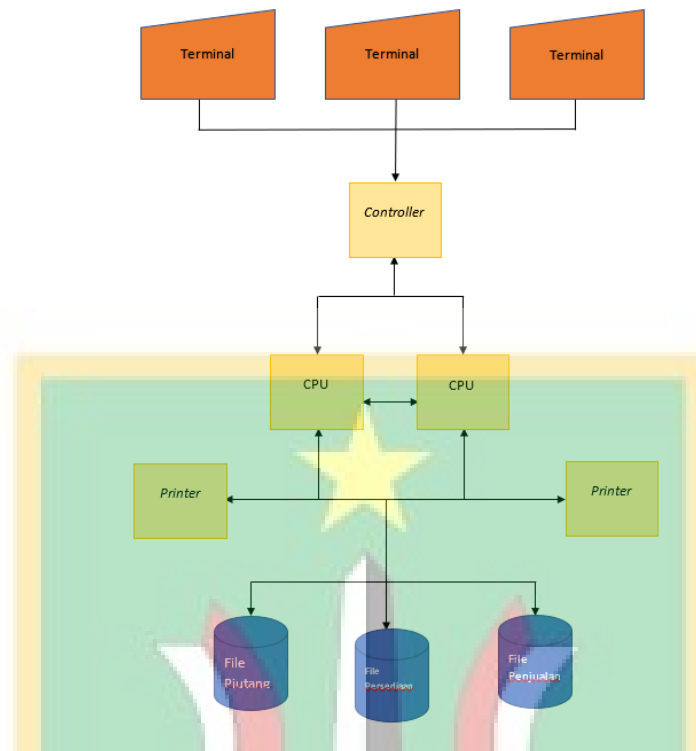
Menurut Haryono Sinanjung (2013:343-345), *point of sales* dapat dibagi menjadi 3(tiga) jenis, yaitu:

- a. Banyak terminal data digunakan oleh sistem point of sales dengan kemampuan penyimpanan lokal. Terminal ini dapat digunakan oleh pengelola mal atau supermarket sebagai pengumpul data dan pengarsipan. Selain itu, informasi yang dikumpulkan di terminal dapat disimpan pada floppy disk atau pita magnetik dan kemudian dikirim ke CPU untuk diproses. Pengaturan ini berfungsi mirip dengan fitur pembayaran, namun penting untuk dicatat bahwa titik penjualan dapat menangani data dalam jumlah yang lebih besar dengan lebih cepat. Karena sistem tidak memiliki koneksi ke unit pemrosesan pusat, data dipindahkan dari penyimpanan lokal ke CPU melalui floppy disk atau pita magnetik. Oleh karena itu, hanya pedagang dengan aktivitas terbatas yang boleh menggunakan titik penjualan rekaman lokal.
- b. Pengontrol dalam toko utama di titik penjualan dapat digunakan untuk mengontrol terminal data. Pengontrol pada gambar 2.2 dapat berupa prosesor terprogram atau komputer mini yang memanipulasi data untuk menghasilkan berbagai statistik penjualan yang dapat digunakan oleh supermarket atau manajer bangunan. Pengontrol dapat dipasang ke drive pita magnetik

sehingga data digabungkan oleh drive saat sedang beroperasi, bertindak sebagai pendukung antara CPU dan antarmuka data. Pita magnetik secara fisik dibawa ke situs CPU sekitar akhir jam kerja untuk mentransfer data di dalamnya.



Gambar 2.1 Konfigurasi Sistem *Point Of Sales* Terpusat
(Sumber: Haryono Sinanjung)



Gambar 2.2 Konfigurasi Sistem *Point Of Sales* Interaktif
(Haryono Sinanjung)

2.3.3 Agile Development

Dari pengembangan sistem Toko Anomali Frozen Food, penulis menggunakan metode *Agile Development*. Jurnal ini ditulis dengan menggunakan temuan penelitian dari metode pengembangan Agile, yang merupakan salah satu metodologi pengembangan yang digunakan sebagai dasar untuk berkomunikasi dengan klien lebih matang selama desain sistem proses berlangsung[14]. Metode Agile adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang dibangun di atas konsep pengembangan sistem jangka waktu dekat yang sama dan menuntut adaptasi pengembangan cepat terhadap perubahan yang sedang berlangsung[15]. Metode ini sangat mirip dengan SDLC (Software Development Life Cycle) yang memungkinkan tim untuk membuat perubahan dengan cepat. Semua pemangku kepentingan dapat menikmati keuntungan dari penerapan metodologi Agile, termasuk pengguna dan pengembang[16].

- Feature Driven Development
- SCRUM • Agile Modelling
- Crystal

2.3.4 Scrum Menurut (Amarta & Anugrah, 2021)

Ini terdiri dari banyak langkah dan fase yang disebut sebagai sprint. Sprint terdiri dari sejumlah tugas, termasuk perencanaan sprint, scrum harian, tinjauan sprint, dan sprint retrospektif, yang semuanya memiliki durasi maksimum 30 hari. Setiap anggota tim dalam tim scrum berfungsi sebagai pemilik produk, master scrum, dan bagian dari tim pengembangan. Berikut langkah-langkah scrum:

a. Produk Backlog

Langkah pertama dalam scrum adalah menentukan investaris produk. Basis produk muncul dari kolaborasi pemilik produk dengan master scrum. Produk backlog adalah prasyarat agar produk yang diinginkan dapat bekerja sesuai tugasnya. Setelah membuat produk blacklog, langkah selanjutnya adalah melibatkan team pengembangan dengan hasil dari persyaratan yang telah dikerjakan.

b. Sprint Planning

Pada langkah ini, produk backlog yang disusun secara individual disebut sebagai sprint planning yang didasarkan pada urutan pentingnya fitur yang diperlukan dan perkiraan penyelesaiannya.

c. Daily Scrum

Untuk memastikan bahwa proyek berjalan sebagaimana mestinya, seluruh tim berkumpul dalam langkah ini untuk mengoordinasikan pekerjaan antar tim dengan membahas potensi hambatan. Prosedur ini dapat memakan waktu hingga 15 menit.

d. Sprint Review

Sprint review adalah fase dimana pekerjaan yang telah dilakukan akan ditinjau kembali. Pekerjaan yang sudah dilakukan pada fase ini harus

diselesaikan dengan menunjukkan hasil demo produk atau proyek yang telah dikerjakan.

e. Sprint Retrospective

Sprint retrospective adalah fase meneruskan dari apa yang telah dicapai, dimulai dengan proses backlog dan diakhiri dengan fase sprint review.

2.4 Bahasa Pemrograman

2.4.1 MySQL

Menurut Budi Raharjo (2015:16) MySQL Server database / RDBMS (*Relational Database Management System*) yang disebut MySQL memiliki kemampuan untuk menangani database dengan cepat, memuat data dalam jumlah besar, dan mendukung banyak pengguna. Ada 3 subbahasa SQL:

1. DDL (*Data Definition Language*) yang digunakan untuk membangun banyak objek database, seperti tabel dan indeks (DDL). Subbahasa ini menggunakan frasa yang dihasilkan, diedit, dan dijatuhkan. DDL digunakan untuk membangun objek SQL, sedangkan tabel digunakan untuk menyimpan definisi mereka.
2. DML (*Data Manipulation Language*) untuk memodifikasi, menemukan, menambah, dan menghapus baris tabel. Konstruksi untuk subbahasa ini adalah membuat, memilih, memperbarui, dan menghapus. Baris tabel dapat dilihat, dimodifikasi, ditambahkan ke, dan dihapus menggunakan DML. DML mengklasifikasikan pilih, perbarui, sisipkan, dan hapus sebagai perintah.
3. *Data Control Language* (DCL) Membantu mengatasi masalah dengan keamanan database. DCL sebagai alat pemantauan keamanan database dan tabel. DCL memiliki dua instruksi utama, yaitu:
 - a. Grant

Gunakan fungsi grant untuk memberi pengguna akses ke tabel database tertentu. Pengguna lain dengan memberikan hak akses memberikan izin untuk mengakses database.

b. Revoke

Tidak seperti grant, yang digunakan untuk memberikan izin baru, revoke digunakan untuk mencabut izin yang ada.

Pengguna dengan akses ke perintah revoke hanya pengguna tertentu yang dapat menggunakannya.

2.4.2 PHP

Saat membuat situs web yang kompatibel dengan HTML, bahasa pemrograman PHP, atau Hypertext Preprocessor, sering digunakan. Programmer Rasmus Lerdorf mengembangkan PHP untuk pertama kalinya pada tahun 1994. Singkatan awal PHP adalah Personal Home Page Tools. Setelah itu, berubah menjadi Forms Interpreter (FI). Setelah versi 3.0, nama bahasa ini telah diubah menjadi Hypertext Preprocessor dengan inisial "PHP." Versi PHP terbaru adalah 5. Sebuah survei Netcraft yang dilakukan pada tanggal 30 Desember 1999, menemukan bahwa PHP digunakan di lebih dari satu juta situs web, termasuk situs web NASA, Mitsubishi, dan RedHat. Pemrograman PHP bertujuan untuk memudahkan desainer web untuk dengan cepat membuat halaman web dinamis dan aplikasi yang memanfaatkan teknologi web. (Kirin, 2003).

2.4.3 PHP MyAdmin

Seperti yang dikemukakan oleh Suratno (2011) "Sebuah aplikasi bernama PHPMyAdmin dikembangkan menggunakan PHPMyAdmin.net. Database MySQL dikelola dengan PHPMyAdmin ". Database MySQL dapat diakses menggunakan aplikasi. Tabel dapat dibuat menggunakan formulir PHPMyAdmin bawaan atau dengan mengetikkan skrip langsung ke menu SQL. Di localhost, masukkan <http://localhost/PHPmyadmin> untuk meluncurkan PHPMyAdmin..

2.4.4 Framework Laravel

Kerangka kerja berbasis PHP yang disebut Laravel dapat digunakan untuk memfasilitasi dan merampingkan pembuatan situs web. Website hasil dari penggunaan Laravel lebih dinamis. Kerangka kerja Laravel meningkatkan kekuatan bahasa pemrograman PHP. Perlu diketahui bahwa, dibandingkan dengan kerangka kerja lain, kerangka kerja Laravel selalu menawarkan fitur-fitur terbaru. Kerangka kerja MVC (*Model View Controller*) digunakan oleh Laravel. Data dan tampilan dibagi dalam model aplikasi yang disebut MVC sesuai dengan komponen aplikasi. Pengguna Laravel merasa lebih mudah untuk mempelajari Laravel berkat model MVC. Selain itu, hal ini akan mempercepat pembuatan aplikasi berbasis website.

2.4.5 XAMPP

XAMPP adalah koleksi gratis dari banyak aplikasi yang kompatibel dengan berbagai sistem operasi. Penerjemah bahasa berkode PHP dan Perl, database MySQL, dan program Apache HTTP Server semuanya direncanakan untuk diinstal pada server terpisah (localhost). Kombinasi dari empat sistem operasi, Apache, MySQL, PHP, dan Perl membentuk akronim XAMPP. Aplikasi, yang dapat diunduh secara gratis dan didistribusikan di bawah GNU (*General Public License*) adalah server web yang mudah digunakan yang dapat menampilkan halaman web dinamis. Untuk mendapatkan akses ke sana melalui unduhan langsung dari situs web resmi.

2.4.6 Visual Studio Code

Karena dapat mengedit kode sumber dari berbagai bahasa, termasuk Typescript, Javascript, Java, PHP, dan Python, Visual Studio Code adalah editor kode yang ampuh. Itu dibangun di atas komponen pengeditan kode Electron Github, versi lintas platform Atom yang

menggunakan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (*integrated development environment*) yang berfungsi penuh yang dibuat khusus untuk pemrogram yang menggunakan teknologi cloud terbuka Microsoft. Kompiler Roslyn, alat pengembangan Omnisharp NET, dan dukungan untuk kode C# ASP.NET semuanya dibuat oleh Visual Studio Code menggunakan teknologi NET sumber terbuka.

