

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dari penelitian yang dilakukan sebelumnya digunakan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Tinjauan pustaka yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

#### 2.1.1 Literatur 1.

**Tabel 2.1** Tinjauan Literatur 1

	Literatur 1
Judul	<i>The Design Of E-Marketing For Bangka"s Pepperusing Web Server And Android</i>
Penulis & Tahun	(Jajang et al., 2019)
Tujuan Penelitian	Dengan sistem emarketing, petani sebagai produsen bisa langsung membuat transaksi dengan pembeli, grosir dan pengguna akhir dengan menggunakan sistem pemasaran lada online.
Hasil Penelitian	Dengan desain ini, maka <i>e-marketing</i> dapat membangun dan menggantikan sistem pemasaran tradisional ( <i>offline</i> ) untuk membantu petani dalam menjual ladanya secara langsung kepada pembeli.
Metode Penelitian	Pengembangan Sistem <i>Life Cycle (SDLC)</i> ,

## 2.1.2 Literatur 2.

**Tabel 2.2** Tinjauan Literatur 2

	Literatur 2
Judul	Sistem Informasi Penjualan Hasil Dan Pelengkapan Pertanian Berbasis <i>Client-Server</i> pada Kelompok Tani Tirto Laras
Penulis & Tahun	(Utomo & Ngatoilah, 2022)
Tujuan Penelitian	Sistem informasi penjualan hasil dan perlengkapan pertanian berguna untuk mempermudah para petani dan konsumen dalam masalah informasi dan pemesanan hasil dan perlengkapan pertanian dan dapat meningkatkan kualitas hasil pertanian yang maksimal.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan hasil dan perlengkapan pertanian berbasis <i>Client-Server</i> , dengan menggunakan metode <i>Ekstreme Progaming</i> dan UML.
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>Extreme Programming</i>

## 2.1.3 Literatur 3.

**Tabel 2.3** Tinjauan Literatur 3

	Literatur 3
Judul	Rancang Bangun Aplikasi <i>E-Commerce</i> Pada Umkm Berbasis Web Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Pemasaran Produk (Studi Kasus : <i>Umkm Hoki Donut's</i> )”
Penulis & Tahun	(Ismayanti, 2021)
Tujuan Penelitian	Dengan pembuatan media promosi ini berbasis <i>E-Commerce</i> , UMKM <i>Hoki Donut's</i> dapat memberikan informasi, produk yang dijual, harga, kualitas dan cara transaksi secara informatif dan efektif dan menciptakan efisiensi waktu, dan tenaga kerja yang digunakan dalam sistem yang berjalan sebelumnya.

Literatur 3	
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan hasil dan perlengkapan pertanian berbasis Client-Server, dengan menggunakan metode Ekstreme Programming dan UML.
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>Waterfall</i> .

#### 2.1.4 Literatur 4.

**Tabel 2.4** Tinjauan Literatur 4

Literatur 4	
Judul	Sistem Informasi Pemasangan Iklan Koran Pada Pt. Harian Topskor
Penulis & Tahun	Septiani & Yanti, 2021)
Tujuan Penelitian	Membantu Perusahaan dalam melakukan pengelolaan data pemasangan iklan karena dapat mengatasi kesalahan dalam pemborosan waktu dalam pengelompokan data, dan kesalahan pencatatan/perhitungan atas transaksi yang terjadi.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah penerapan sistem informasi pemasangan iklan dengan metode Extreme Programming, aplikasi ini di buat dengan menggunakan Bahasa pemrograman java dengan menggunakan perangkat lunak <i>Java NetBeans</i> dan <i>PhpMyAdmin</i> sebagai database.
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>Extreme Programming</i>

#### 2.1.5 Literatur 5.

**Tabel 2.5** Tinjauan Literatur 5

Literatur 5	
Judul	Implementasi Metode <i>Up-Selling</i> pada Aplikasi Penjualan <i>Online</i> Berbasis <i>E-Commerce</i>
Penulis & Tahun	(Prabowo & Hidayatullah, 2022)

Tujuan Penelitian	Menghasilkan suatu aplikasi jual dan beli serta transaksi secara <i>online</i> selama 24 jam serta bisa mencapai keuntungan yang di targetkan dengan diterapkan nya rekomendasi <i>Up-Selling</i> tersebut pada aplikasi.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian : Aplikasi di bangun dengan menggunakan bahasa <i>PHP</i> , dibantu dengan <i>framework Laravel</i> , dengan menggunakan <i>PhpMyAdmin MySQL</i> sebagai database.
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>Extreme Programming</i>

### 2.1.6 Literatur 6.

**Tabel 2.6** Tinjauan Literatur 6

	Literatur 6
Judul	<i>E-Marketing</i> Jasa <i>Laundry</i> dengan Metode <i>Sostac</i>
Penulis & Tahun	(Prabowo & Damayanti, 2021)
Tujuan Penelitian	Dengan dibangunnya sistem ini dapat memberikan keuntungan kepada <i>Shaka Laundry</i> untuk memasarkan jasa <i>laundry</i> sehingga menarik pelanggan untuk melakukan jasa <i>laundry</i> .
Hasil Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode <i>prototype</i> dan akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemograman <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> sebagai database. Sistem ini akan diuji menggunakan <i>black box testing</i> dan ISO 25010.
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>prototype</i>

### 2.1.7 Literatur 7.

**Tabel 2.7** Tinjauan Literatur 7

	Literatur 7
Judul	<i>The E-Marketing Mix Strategy of Tokopedia Salam during the Covid-19 Pandemic</i>
Penulis & Tahun	(Mishbakhudin & Aisyah, 2021)

	Literatur 7
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh <i>e-marketing mix</i> yang terdiri dari variabel <i>e-product</i> , <i>e-price</i> , <i>e-place</i> , dan <i>e-promotion</i> terhadap consumer decision melalui <i>e-trust</i> pada <i>marketplace</i> syariah Tokopedia Salam di masa pandemi Covid-19
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara langsung antara variabel <i>e-marketing mix</i> yaitu <i>e-product</i> , <i>e-price</i> , dan <i>e-promotion</i> terhadap <i>e-trust</i> , kecuali variabel <i>e-place</i> . Sedangkan hanya variabel <i>e-promotion</i> dan <i>e-trust</i> yang memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap <i>consumer decision</i> .
Metode Penelitian	Metode Penelitian : <i>Partial Least Square</i>

### 2.1.8 Literatur 8.

**Tabel 2.8** Tinjauan Literatur 8

	Literatur 8
Judul	<i>E-Marketing: Business In Developing Smes In Indonesia</i>
Penulis & Tahun	(Winarso, 2020)
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk Membuat aplikasi sebagai sarana alternative dalam measarkan produk UMKM yang ada Indonesia di dalam perkembangan teknologi di masa ini.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan data sekunder. Guna membuat perkembangan teknologi seperti <i>e-marketing</i> dapat mengembangkan UMKM di Indosesia.
Metode Penelitian	Metode Penelitian : deskriptif

## 2.1.9 Literatur 9

Tabel 2.9 Tinjauan Literatur 9

	Literatur 9
Judul	<i>An investigation of e-marketing and its effect on the consumer buying decision during COVID-19 pandemic in Aceh Province, Indonesia: A mediating role of perceived risk</i>
Penulis & Tahun	(Adam et al., 2022)
Tujuan Penelitian	Meneliti penggunaan <i>e-marketing</i> sebagai model keputusan pembelian yang dimoderasi oleh persepsi risiko selama pandemi covid-19 di Provinsi Aceh, Indonesia.
Hasil Penelitian	Data dianalisis menggunakan Pemodelan Persamaan Struktural – Analisis Struktur Momen (SEM-AMOS), dengan metode penelitian kuantitatif.
Metode Penelitian	Metode Penelitian Kuantitatif

## 2.1.10 Literratur 10.

Tabel 2.10 Tinjauan Literatur 10

	Literatur 10
Judul	Rancang Bangun Sistem <i>Informasi E-Commerce</i> Berbasis Web Pada <i>Concordia Music Shop</i>
Penulis & Tahun	(Ismayanti, 2021)
Tujuan Penelitian	Membangun system jejaring antar klaster UMKM dalam melakukan kerjasama khususnya di bidang pemasaran produk dan pada pengolahan data pada <i>Concordia Music Shop</i>
Hasil Penelitian	Hasil Penelitian menggunakan metode <i>SDLC (RAD)</i> . Teknik penotasian rancangan sistem menggunakan ( <i>UML</i> ). Pengujian system menggunakan <i>Black Box</i>
Metode Penelitian	Metode Penelitian <i>SDLC Rapid Application Development (RAD)</i>

Berdasarkan pada uraian pembahasan literatur sebelumnya ada perbedaan antara penulis sekarang yaitu pada fitur yang akan dibuat, dimana penulis sekarang membuat fitur penawaran produk, harga, stok ketersediaan, laporan penjualan dan pembayaran melalui dompet digital pada web yang akan memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi.

## **2.2 *E-marketing***

*E-marketing*, merupakan upaya untuk melakukan pemasaran suatu produk (barang dan jasa) melalui media elektronik atau internet. *E-marketing* adalah proses jual beli yang dijalankan menggunakan jaringan internet. Melakukan proses jual beli melalui situs *marketing* lebih mudah dan hemat waktu serta biaya. Proses belanja online yang dilakukan dengan memilih barang yang ingin dibeli. *E-marketing* bertujuan guna memperluas jangkauan pasar untuk menggait konsumen dalam penawaran produk yang dijual sehingga, dapat berdampak terhadap keuntungan suatu perusahaan (Fawzi et al., 2022).

## **2.3 Keuntungan dan Kekurangan *E-marketing***

Menurut buku yang di tulis oleh (Fawzi et al., 2022). ada berbagai macam keuntungan menggunakan *E-marketing*, diantaranya :

1. *E-marketing* memberikan kemudahan untuk pemilik usaha, karena dapat bekerja secara fleksible sehingga, dapat bekerja dimanapun dan kapanpun. Pemilik usaha dapat membantu melakukan proses pemasaran tanpa perlu membayar lembur karyawan.
2. Kemudahan dalam mengakses internet tanpa batas dan e-marketing memudahkan penjual mengenalkan produk secara luas oleh siapapun, dengan demikian konsumen akan dengan mudahnya menemukan produk anda.

Keuntungan *online marketing* juga salah satunya tidak terbatasnya ruang dan waktu, jadi sangat memungkinkan kostumer dari berbagai negara bisa mengakses dan mengetahui produk kita.

3. Menekan biaya promosi, dalam melakukan promosi perlu dipertimbangkan biaya yang akan dikeluarkan nantinya. Promosi dengan menggunakan cara yang lama seperti melalui iklan, spanduk, koran, baliho dan lainnya dapat mengeluarkan biaya yang tinggi. Oleh sebab itu, e-marketing menjadi pilihan yang tepat untuk melakukan promosi produk dan jasa.
4. Jangkauan pasar yang lebih luas, pemasaran yang dilakukan secara online dapat membantu mengatasi berbagai macam hambatan khususnya jarak. Promosi dengan menggunakan cara yang lama seperti melalui iklan, spanduk, koran, baliho dan lainnya hanya menjangkau pasar domestik saja. Promosi online dapat memperluas jangkauan pasar sampai ke seluruh dunia.
5. Menjangkau target pasar yang lebih efisien, dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya mempromosikan produk kepada komunitas tertentu dengan forum-forum online atau berbagai macam sosial dan bisa dengan memasang iklan gratis maupun berbayar dengan memasukkan kata kunci sehingga, ketika konsumen memasukkan kata kunci akan muncul iklan dan kita juga bisa melakukan riset seberapa banyak yang mengakses iklan tersebut.

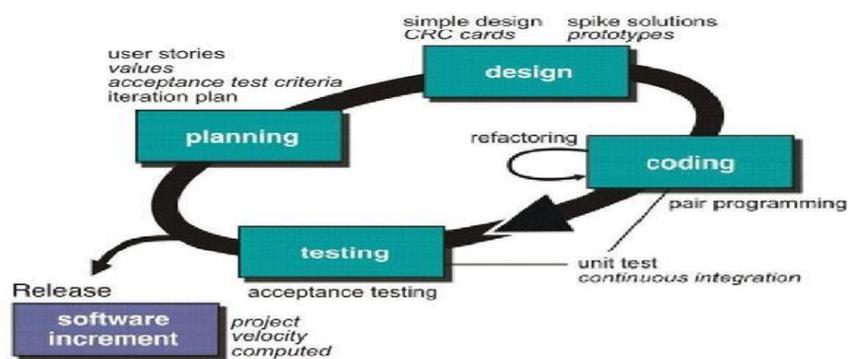
Menurut buku yang ditulis oleh (Andy et al., 2020). Kekurangan dalam menggunakan *E-marketing* diantaranya :

1. Kestabilan jaringan internet: pemasaran secara online memiliki kekurangan jika jaringan internet tidak stabil, sehingga dapat menghambat proses penjualan.

2. Permasalahan pada metode pembayaran: tidak semua konsumen mengerti metode dalam system pembayaran secara online.
3. Kepercayaan konsumen pada pembelian melalui e-marketing, konsumen masih banyak yang tingkat kepercayaannya terhadap e-marketing masih rendah diakibatkan kasus penipuan yang sering terjadi seperti, produk yang dibeli tidak sesuai dengan yang ditampilkan di display.

#### 2.4 Metode *Extreme Programming*

Menurut buku yang di tulis ole (Ngurah, 2017). Metode *Extreme Programming (XP)* merupakan metode hasil pengembangan dari metode *Extreme Programming* Metode *XP* mempunyai keunggulan dari sisi kecepatan, dengan menggunakan *XP* maka siklus hidup perangkat lunak menjadi lebih cepat, dan bertujuan menciptakan perangkat lunak yang bermutu tinggi dan lebih produktif. *XP* juga bertujuan untuk menekan biaya selama ada perubahan dalam mengembangkan perangkat lunak dalam siklus singkat. Berikut tahapan dalam *Extreme Programming* :



**Gambar 2. 1** Tahapan Metode *Extreme Programming*

Ada 4 tahap dalam metode *Extreme Programming* yang perlu dilalui ketika mengembangkan sistem informasi, diantaranya:

### 1) *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan adalah tahap pertama pada proses pembuatan system. Kegiatan perencanaan diantaranya identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan serta penetapan jadwal pelaksanaan pembuatan sistem.

### 2) *Design* (Perancangan)

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, permodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data. Model basis data memakai *Entity Relationship Diagram (ERD)* sedangkan model sistem dan arsitektur memakai diagram *Unified Modelling Language (UML)*.

### 3) *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan implementasi model yang telah dibuat kedalam *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman menggunakan bahasa *PHP* dengan metode yang sistematis. Untuk sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak *MySQL*.

### 4) *Testing* (Pengujian)

Setelah tahap pengcodangan selesai, selanjutnya melakukan tahap pengujian sistem untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul saat aplikasi berjalan serta mengetahui apakah sistem yang sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan konsumen. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *ISO-25010*, dimana prosesnya mengacu pada karakteristik intrinsik dari sebuah produk perangkat lunak.

## 2.5 Unified modeling language (UML)

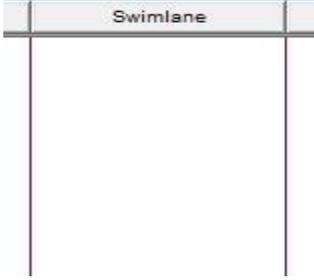
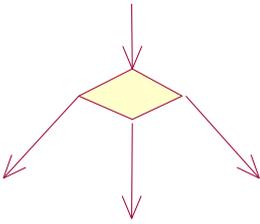
*UML* merupakan gambaran dalam permodelan dan komunikasi pada suatu sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung. *UML* hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Syaifudin, 2020). *UML* memiliki macam – macam diagram yang digunakan untuk pengembangan sistem, yaitu :

### 1. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau kegiatan yang dilakukan oleh sistem, dan tidak dilakukan oleh *actor*. Dari teori diatas *Activity Diagram* adalah diagram yang menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem dari pertama sampai akhir. *symbol* pada *activity diagram* yang di tunjukan pada tabel 2.11.

**Tabel 2.11** Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, diagram aktivitas mempunyai sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya dimulai dengan kata kerja.

<p>Percabangan / <i>decision</i></p> 	<p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
<p>Penggabungan / <i>join</i></p> 	<p>Asosiasi pengumpulan pada lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Posisi akhir yang diterapkan oleh sistem, suatu diagram aktivitas mempunyai status akhir.</p>
<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasim bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>
<p><i>Merge</i></p> 	<p>Menyatakan keputusan pada satu atau lebih transisi serta dua atau lebih transisi yang sesuai dengan suatu kondisi.</p>

## 2. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah pemodelan guna melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mengartikan suatu interaksi dengan satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case*

dimanfaatkan untuk mengetahui fungsi yang pada suatu sistem informasi serta yang dapat menggunakan fungsi – fungsi tersebut. Pada table 2.12 yang digunakan *Use Case* sebagai berikut :

**Tabel 2.12** Simbol *Uscase*

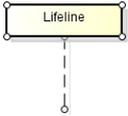
Simbol	Deskripsi
 <i>UseCase</i>	Pemanfaatan yang diberikan sistem untuk unit – unit yang saling bertukar pesan dengan unti atau aktor.
 <i>Actor</i>	Pelaku, proses atau sistem lain yang menghubungkan pada sistem informasi yang akan dibuat selain dari sistem informasi yang dibangun,
<i>Association</i> 	Koneksi antara aktor dengan <i>use case</i> yang berperan pada <i>use case diagram</i> .
<< <i>extend</i> >> 	Gabungan <i>use case</i> tambahan ke suatu <i>use case diagram</i> , <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri meskipun <i>use case</i> tambahan tersebut.

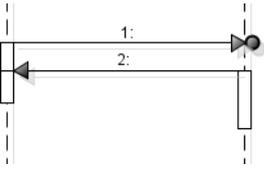
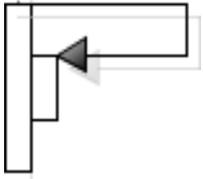
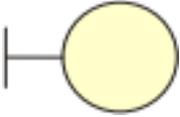
<p style="text-align: center;"><i>Generalisasi</i></p> 	<p>Kaitan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) dengan dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu merupakan fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p style="text-align: center;">&lt;&lt;include&gt;&gt;</p>  <p style="text-align: center;">&lt;&lt;uses&gt;&gt;</p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case diagram</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat.</p>

### 3. *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* digunakan untuk menunjukkan komunikasi dinamis antara obyek selama pelaksanaan tugas. Berikut beberapa bentuk simbol dari *Sequence Diagram* di tunjukan pada tabel 2.13.

**Tabel 2.13** Simbol *Sequance Diagram*

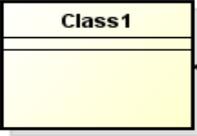
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Orang atau pun pihak yang akan mengelola system.
	<i>Lifeline</i>	Menjelaskan objek pada suatu sistem atau salah satu komponennya.
	<i>Create Message</i>	Pembuatan sebuah <i>message</i> sederhana antar elemen komunikasi antara objek.

	<p><i>Synchronous Message</i></p>	<p>Message ini mengaktifkan suatu proses dan telah selesai, kemudiandapat mengirimkan <i>message</i> baru.</p>
	<p><i>Message to self</i></p>	<p>Hasil kembalian suatu operasi dan berjalan pada objek itu sendiri.</p>
	<p><i>Boundary</i></p>	<p><i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem, seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.</p>
	<p><i>Control</i></p>	<p><i>Control elemen</i> mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini biasanya mengendalikan perilaku dan perilaku bisnis.</p>
	<p><i>Entity</i></p>	<p>Entitas biasanya elemen yang bertanggungjawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa beans atau model <i>object</i>.</p>

#### 4. *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah definisi umum (pola, template, atau cetak biru) dari himpunan objek yang sejenis dan abstraksi dari entitas dunia nyata. Berikut *symbol* yang digunakan pada *Class Diagram* ditunjukkan pada tabel 2.14.

**Tabel 2.14** *Symbol yang Digunakan pada Class Daigram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek- objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Generalization</i>	Garis yang melambangkan konsep pewarisan dari satu kelas ke satu atau lebih sub kelas.
	<i>Association</i>	Sesuatu yang menghubungkan objek satu dengan objek lainnya.

## 2.6 ISO-25010

Model *ISO-25010* merupakan bagian dari *Software Product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)* dan pengembangan dari model kualitas perangkat lunak sebelumnya yaitu *ISO-9126*. Pengujian system dengan *ISO 25010* berfungsi untuk menilai kualitas sistem perangkat lunak dengan detail berdasarkan dua bagian umum, yaitu bagian *product quality*, dengan proses yang mengacu terhadap karakteristik produk *software*, memiliki beberapa bagian meliputi *functional suitability, reliability, operability, performance efficiency, security, compatibility, maintainability, transferability, Quality in use* dan *product quality*. Pada *dimensi quality in use*, memiliki karakteristik yang sama dilihat dari sudut pandang *user* yaitu *Usability in use, Flexibility in use, dan Safety* (Prabowo & Damayanti, 2021).

## 2.7 *CodeIgniter*

*CodeIgniter* adalah sebuah *web application network* yang bersifat *open source*, digunakan untuk membangun aplikasi *php* dinamis. *CodeIgniter* membuat *framework PHP* dengan model *MVC (Model, View, Controller)* guna merancang *website* menggunakan *PHP* untuk mempercepat *developer* membuat sebuah aplikasi web. *CodeIgniter* mempunyai penyipanan yang lengkap beserta contoh penerapan kode. Penyimpanan yang lengkap menjadi dasar yang kuat untuk menggunakan *CodeIgniter* sebagai *framework* pilihan *developer*. (Mashadov, 2020).

## 2.8 *MySQL*

*MySQL* merupakan *software* atau *tools* yang digunakan sebagai pengelola database atau manajemen *SQL* menggunakan *Query* atau bahasa khusus. *MySQL* adalah salah satu perangkat lunak pembuatan database yang bersifat *open source* dan menjadi pengelola *database* terbesar dan paling banyak dipakai tentunya *MySQL* mempunyai bagian dan kapasitas tertentu. *MySQL* menjadi bagian yang paling banyak digunakan oleh pengguna, karena kemampuannya yang *multiplatform* dan berlisensi *GPL* sehingga, dapat digunakan oleh komputer hampir di semua *OS* (Setiawan et al., 2019).

## 2.9 *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* adalah aplikasi *editor code open source* yang dipublikasikan oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *Windows, Linux, dan MacOS*. *Visual Code* memudahkan dalam penulisan code yang mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti *C++, C#, Java, Python, PHP, GO*. *Visual Code* mempunyai kemampuan identifikasi jenis bahasa pemrograman yang dipakai dan memberikan

pilihan warna yang sesuai dengan fungsi pada kumpulan code tersebut. Selain itu fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada di *Visual Studio Code* (Ramdhan & Nurfaina, 2019) .