

Periode : Semester 6
Tahun : 2021/2022
Skema Penelitian :
Tema RIP Penelitian :

PROPOSAL PENELITIAN

**ANALISIS PERBEDAAN FITUR VSCODE DAN SUBLIME
SEBAGAI PENGGUNAAN TEXT EDITOR DALAM PEMBUATAN
PROGRAM**



Oleh :

Adi Islamay Vivaldi M (20190801332)
Muhammad Ary Novianto (20190801334)
Kresna Ramadhan (20190801375)
Febri Qurniawati (20190801384)
Rini Kristin Tindaon (20190801525)

Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi Teknik informatika
Universitas Esa Unggul
2022

Halaman Pengesahan Proposal Penelitian
Program Penelitian
Universitas Esa Unggul

1. Judul Kegiatan Penelitian :
2. Nama Mitra Sasaran :
3. Ketua Tim :
 - a. Nama :
 - b. NIM :
 - c. Jabatan :
 - d. Fakultas / Prodi :
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Telepon :
 - g. Email :
4. Jumlah Anggota Dosen :
5. Jumlah Anggota Mahasiswa :
6. Lokasi Kegiatan Mitra :
Alamat :
Kabupaten/Kota :
Propinsi :
7. Periode/Anggota Kegiatan :
8. Luaran yang dihasilkan :
9. Usulan / Realisasi Anggaran :
 - a. Dana Internal UEU
 - a. Sumber dana lain(1) :
 - b. Sumber dana lain(2) :

Jakarta, 20 Juni 2022

Menyetujui,
Dekan Fakultas

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana

(Nama Lengkap)
NIDN/K

(Nama Lengkap)
NIDN/K

Mengetahui,
Ka. LPPM

Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK : 201900388

Daftar Tim Pelaksana Penelitian
Universitas Esa Unggul

1. Ketua Pelaksana :
Nama :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Fakultas / Prodi :
Tugas : 1.
2.
2. Anggota 1 :
Nama :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Fakultas / Prodi :
Tugas : 1.
2.
3. Anggota 2 :
Nama :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Fakultas / Prodi :
Tugas : 1.
2.
4. Anggota 3 :
Nama :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Fakultas / Prodi :
Tugas : 1.
2.
5. Anggota 4 :
Nama :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Fakultas / Prodi :
Tugas : 1.
2.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	6
1. LATAR BELAKANG	6
2. PERMASALAHAN	6
3. TUJUAN	6
4. MANFAAT	6
5. HASIL YANG DIHARAPKAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
1. TINJAUAN PUSTAKA	7
2. LANDASAN TEORI	7
3. HIPOTESIS	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
1. BAHAN DAN ALAT PENELITIAN	8
2. WAKTU DAN TEMPAT	8
3. PROSEDUR PENELITIAN	8
4. PENGAMATAN/PENGUMPULAN DATA	8
5. ANALISIS DATA	8
6. JADWAL PENELITIAN	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9
1. HASIL	9
2. PEMBAHASAN	9
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	10
1. KESIMPULAN	10
2. SARAN	10
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN	12

BAB I PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Mungkin, sebagian dari kita bertanya-tanya, apa sih yang digunakan para programmer untuk membantu menerjemahkan berbagai macam bahasa pemrograman? Jawabannya adalah text editor.

Bagi orang awam yang belum pernah terjun ke dunia pemrograman, text editor mungkin terdengar sangat asing. Namun, pada hakikatnya perangkat lunak yang satu ini merupakan senjata utama bagi programmer atau developer untuk membuat sebuah aplikasi atau bahkan sebuah website.

Text editor adalah suatu perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk membuka, melihat, dan mengedit file plain text atau teks biasa. Tak seperti perangkat lunak pengolah kata seperti Microsoft Word, text editor tak memiliki fungsi untuk memformat dan hanya fokus pada mengolah teks biasa. Perangkat lunak ini sangat berguna bagi programmer atau developer untuk membaca bahasa pemrograman. Tidak hanya membaca saja, text editor juga memudahkan penggunanya untuk menulis kode.

Semakin berkembangnya zaman, perangkat lunak text editor pun semakin berkembang dengan berbagai macam fiturnya untuk memudahkan pekerjaan programmer dalam membuat sebuah program.

Dalam melakukan coding, seorang programmer menggunakan text editor untuk membantu mempermudah pembacaan tag-tag dalam bahasa pemrograman. Jika semua teksnya berwarna sama, tentu akan sangat menyulitkan programmer dalam membedakan suatu sintak.

Text editor juga sangat berperan dalam penulisan sintak-sintak dengan bantuan package dan extension yang memudahkan dalam penulisan script script.

2. PERMASALAHAN

Saat ini sangat banyak perangkat lunak/ perangkat lunak yang dapat diunduh dari internet, namun ada yang cukup simple, ada yang penuh dengan fitur namun memakan banyak memori dan ada juga yang cukup simple namun perangkat lunak ini sangat ringan. Setelah melakukan analisis, kami akhirnya memilih untuk membandingkan fitur dari dua perangkat lunak yaitu Visual Studio Code dan Sublime Text. Namun masalahnya adalah,

- a. Apa fitur yang sangat berguna/ favorit untuk membantu programmer?
Apakah kedua perangkat lunak memiliki fitur tersebut?
- b. Apakah ada fitur yang tidak perlu atau sebaiknya dihilangkan dari kedua perangkat lunak?
- c. Manakah perangkat lunak dengan fitur terbaik bagi programmer untuk menulis kode program?
- d. Apakah penting adanya shortcut untuk mengakses fitur?

3. TUJUAN

- a. Untuk mengetahui fitur mana yang sangat berguna
- b. Untuk mengetahui apakah kedua perangkat lunak memiliki fitur favorit tersebut
- c. Untuk mengetahui apakah ada fitur yang mungkin jarang digunakan dan sebaiknya dihapus
- d. Untuk mengetahui dari dua perangkat lunak tersebut, manakah yang terbaik menurut kami untuk para programmer
- e. Untuk mengetahui apakah lebih praktis menggunakan shortcut dalam mengakses fitur atau tidak

4. MANFAAT

Manfaat dari menganalisis perangkat lunak ini adalah kami dapat mengetahui, memilah dan menemukan mana perangkat lunak yang paling cocok dan nyaman serta dapat mempermudah seorang programmer dalam menulis kode program. Dengan adanya analisis ini, pembaca pun dapat langsung mengetahui dan memilih diantara dua perangkat lunak tersebut mana yang terbaik menurutnya tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu.

5. HASIL YANG DIHARAPKAN

Hasil yang kami harapkan adalah bahwa kedua perangkat lunak memiliki fitur masing-masing dengan shortcutnya masing-masing yang familiar dan mudah dipahami. Sehingga kami pun para peneliti dapat memilih mana perangkat lunak dengan fitur yang mudah dan simple serta dapat membantu para programmer.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

1. TINJAUAN PUSTAKA
2. LANDASAN TEORI
3. HIPOTESIS

BAB III METODE PENELITIAN

1. BAHAN DAN ALAT PENELITIAN
2. WAKTU DAN TEMPAT
3. PROSEDUR PENELITIAN
4. PENGAMATAN/PENGUMPULAN DATA
5. ANALISIS DATA
6. JADWAL PENELITIAN

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Dari penelitian yang telah kami lakukan, hasil yang kami dapat yaitu bahwa fitur pada perangkat lunak, memiliki kelebihan masing masing yang diciptakan sesuai target pemasarannya.

2. PEMBAHASAN

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Kedua perangkat lunak memang memiliki fitur dan pengaksesannya masing-masing, namun kesimpulan yang kami dapatkan yaitu bahwa perangkat lunak sublime memiliki fitur yang lebih baik dibandingkan visual studio code karena,

- a. Shortcut lebih mudah dipahami oleh programmer yang baru mencoba aplikasi sublime
- b. Dengan fitur yang cukup baik dan sangat membantu ini, ukuran perangkat lunak sublime cukup wajar namun tidak memberatkan bagi computer.
- c. dan berabagai template untuk menghiasi source code agar makin menarik

2. SARAN

Kami tahu masih banyak perangkat lunak lain yang di internet yang mungkin memiliki fitur lebih baik lagi, dan lain kali mungkin kami akan meneliti dari beberapa perangkat lunak sehingga mendapat cakupan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN