

DAFTAR ISTILAH

<i>Acquirer</i>	:	merupakan akun <i>merchant</i> (stripe, midtrans, xendit, doku, ipaymu, nicepay dan lain-lain)
<i>Backend</i>	:	sisi <i>server</i> atau <i>server side</i> dari sebuah <i>website</i> atau aplikasi
<i>Bug</i>	:	kecacatan atau kerusakan teknis dalam sebuah aplikasi
<i>Cumulative Layout Shift</i>	:	ukuran urutan yang terjadi pada pergeseran tata letak terbesar pada setiap perubahan tata letak yang tidak terduga, yang terjadi selama waktu pada sebuah halaman sampai berhasil dimuat
<i>Customer</i>	:	orang yang mengakses/membeli produk atau layanan yang kita jual
<i>Deployment</i>	:	proses menyebarkan aplikasi dalam jaringan
<i>Domain</i>	:	alamat sebuah <i>website</i>
<i>Droplets</i>	:	istilah khusus untuk instans VPS di lingkungan DigitalOcean
<i>First Contentful Paint</i>	:	waktu dimana gambar atau teks pertama sebuah <i>website</i> muncul
<i>Framework</i>	:	sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan <i>website</i>
<i>Freelancer</i>	:	sebutan untuk pekerja lepas yang tidak terikat kontrak, tetapi memiliki ikatan kerja sesuai kesepakatan kedua pihak
<i>Frontend</i>	:	apa yang pengguna lihat pada tampilan sebuah <i>website</i>
<i>Hosting</i>	:	tempat untuk menyimpan semua <i>file</i> dan data <i>website</i> sehingga dapat diakses oleh banyak orang melalui internet
<i>Issuing Bank</i>	:	penerbit kartu Debit atau kartu Kredit
<i>Largest Contentful Paint</i>	:	ukuran berapa lama sebuah situs dalam mengunduh konten utama dan siap untuk berinteraksi
<i>Merchant</i>	:	penjual bisnis <i>online</i>
<i>Mockup</i>	:	gambaran nyata terkait konsep yang tengah diolah
<i>Slicing</i>	:	proses konversi desain menjadi bagian-bagian kecil
<i>Speed Index</i>	:	menunjukkan seberapa cepat isi halaman terlihat jelas. Semakin rendah nilainya semakin bagus.

- Time to Interactive* : waktu pertama yang menunjukkan sebuah halaman dianggap interaktif secara penuh
- Total Blocking Time* : jumlah semua jangka waktu antara FCP dan Waktu untuk Interaktif, ketika durasi tugas melebihi 50 md, dinyatakan dalam milidetik
- Troubleshooting* : pencarian sumber masalah secara sistematis sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan