

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
<i>e-Commerce</i>	: Transaksi komersial secara digital antara organisasi dan individu, transaksi ini terjadi melalui Internet, Web dan/atau melalui perangkat seluler.	I
<i>Scrum</i>	: Sebuah kerangka kerja responsif yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yang bergantung pada proses berulang dan bertahap	I
<i>Sprint</i>	: Suatu pekerjaan yang dilakukan dalam iterasi atau siklus yang terdiri dari satu bulan pada kalender atau lebih.	21
<i>Sprint Planning</i>	: Fase analisis yang berfokus pada apa yang perlu diselesaikan pengguna.	21
<i>Daily Scrum</i>	: Pengoptimalan kolaborasi dan kinerja tim dengan meninjau pekerjaan yang dilakukan sejak <i>Daily Scrum</i> terakhir.	22
<i>Sprint Execution</i>	: Memulai pekerjaan yang diperlukan hingga dapat menyelesaikan segala fitur-fitur yang sudah dibahas pada <i>sprint planning</i> .	22
<i>Sprint Review</i>	: Peninjauan proses kerja tim untuk menentukan perbaikan yang diperlukan untuk proses pengembangan <i>sprint</i> selanjutnya.	22
<i>Sprint Retrospective</i>	: Meminimalisir kendala dan kekurangan dari <i>sprint</i> sebelumnya dan Meningkatkan cara kerja tim <i>Scrum</i> di masa mendatang.	22
<i>Product Backlog</i>	: Daftar fitur berdasarkan keinginan pemilik produk.	22
<i>Sprint Backlog</i>	: Tujuan <i>sprint</i> (alasan), fitur <i>backlog</i> produk yang dipilih untuk <i>sprint</i> (apa), dan rencana (metode) yang layak untuk diberikan tambahan.	22
<i>Greybox Testing</i>	: Sebuah teknik pengujian untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan pada sebuah sistem.	29

User Acceptance Test : Sebuah proses validasi untuk menentukan bahwa sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna

29