

## DAFTAR ISTILAH

<b>Istilah</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Halaman Pertama Muncul</b>
<i>Black Box Testing</i>	Metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengevaluasi fungsionalitas aplikasi atau sistem tanpa melihat atau mengetahui struktur internal atau kode sumbernya.	14
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terorganisir dan terstruktur, yang disimpan dan dikelola secara elektronik, biasanya di dalam sistem komputer.	6
<i>Entity Relationship Diagram</i>	Representasi grafis dari struktur data yang menunjukkan hubungan antar entitas dalam suatu sistem.	13
<i>Fishbone</i>	Alat visual yang digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menata penyebab dari suatu permasalahan atau efek tertentu. Diagram ini menyerupai kerangka ikan, dengan "tulang punggung" yang mewakili permasalahan utama, dan "tulang rusuk" yang mewakili kategori penyebab yang mungkin mempengaruhi permasalahan tersebut.	3
<i>Rapid Application Development</i>	Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam pengembangan aplikasi.	8
SDLC	Digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menjelaskan prosesnya.	8
Sistem	Kumpulan elemen yang saling berinteraksi dan bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan atau fungsi tertentu.	2
UML	<i>Unified Modeling Language</i> (UML) adalah sebuah standar pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.	10

<b>Istilah</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Halaman Pertama Muncul</b>
<i>User Acceptance Test</i>	Tahap akhir dalam proses pengujian perangkat lunak di mana pengguna akhir atau pemangku kepentingan memvalidasi apakah sistem atau aplikasi yang dikembangkan memenuhi persyaratan bisnis dan siap untuk digunakan.	14