

## DAFTAR ISTILAH

<b>Istilah</b>	<b>Deskripsi</b>
<i>Blueprint</i>	Rencana atau panduan yang mendetail, sering digunakan dalam perancangan sistem atau perangkat lunak untuk menunjukkan arsitektur dan elemen kunci.
<i>Controller</i>	Komponen dalam arsitektur perangkat lunak yang mengatur alur data antara model dan <i>view</i> dalam pola desain <i>Model-View-Controller</i> (MVC).
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terorganisir dan dapat diakses, dikelola, dan diperbarui secara elektronik.
<i>Flowchart</i>	Diagram yang menggambarkan alur proses atau sistem menggunakan simbol dan panah untuk menunjukkan langkah-langkah dan urutan.
<i>Framework</i>	Struktur dasar yang digunakan untuk membangun perangkat lunak atau sistem, menyediakan kerangka kerja dan komponen yang dapat digunakan kembali.
<i>High Fidelity</i>	Desain atau prototipe yang sangat mirip dengan produk akhir, baik dari segi fungsionalitas maupun tampilannya.
<i>Incremental</i>	Pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak di mana sistem dibangun, diuji, dan dikembangkan secara bertahap atau bertingkat.
<i>Interface</i>	Titik interaksi antara dua sistem atau komponen, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja bersama.
Kardinalitas	Konsep dalam basis data yang menunjukkan jumlah hubungan antara satu entitas dengan entitas lain dalam model data.
<i>Microframework</i>	Kerangka kerja yang minimalis, biasanya menyediakan fungsionalitas dasar untuk membangun aplikasi dan memungkinkan pengembang menambahkan komponen sesuai kebutuhan.
<i>Mockup</i>	Model atau representasi visual dari produk atau sistem yang dirancang, digunakan untuk menunjukkan antarmuka pengguna dan fungsi dasar.
<i>Overhead</i>	Sumber daya tambahan yang diperlukan oleh sistem untuk menjalankan fungsinya, yang dapat berupa waktu, memori, atau tenaga kerja ekstra.
<i>Sidebar</i>	Elemen antarmuka pengguna yang biasanya ditempatkan di sisi layar, berisi navigasi atau informasi tambahan yang mendukung konten utama.
<i>Top Level Management</i>	Lapisan manajemen tertinggi dalam organisasi yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis dan arah keseluruhan organisasi.
<i>Trade-off</i>	Situasi di mana keuntungan dari satu pilihan harus mengorbankan keuntungan dari pilihan lain, sering dihadapi dalam proses pengambilan keputusan.