

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
<i>Agile</i>	: Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi, fleksibilitas, dan iterasi cepat untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	2
<i>Aplikasi</i>	: Program perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan tugas tertentu atau beberapa fungsi yang berguna bagi pengguna.	1
<i>Boundary</i>	: Batasan atau pembatasan yang memisahkan satu sistem atau bagian dari sistem lain, sering digunakan untuk membatasi ruang lingkup sebuah aplikasi atau proyek.	95
<i>Capstone</i>	: Sebuah proyek akhir yang dilakukan dalam pendidikan tinggi sebagai bagian dari kurikulum, sering kali mencakup penelitian atau pengembangan aplikasi besar.	1
<i>Controller</i>	: Bagian dari pola arsitektur sistem yang mengatur alur data antara model dan tampilan, serta menangani logika aplikasi.	8
<i>Database</i>	: Sistem yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengorganisasi data secara terstruktur menggunakan tabel, indeks, dan relasi antar data.	9

<i>Entity</i>	: Representasi objek atau entitas dalam sebuah sistem, biasanya terkait dengan data yang disimpan.	96
<i>Framework</i>	: Kerangka kerja perangkat lunak yang menyediakan dasar bagi pengembangan aplikasi dengan menyediakan komponen dan pustaka yang dapat digunakan kembali.	4
<i>Generate</i>	: Proses menghasilkan atau membuat sesuatu, seperti kode, data, atau file, biasanya secara otomatis dengan menggunakan alat atau perangkat lunak.	36
<i>Inheritance</i>	: Konsep dalam pemrograman berorientasi objek yang memungkinkan sebuah kelas untuk mewarisi properti dan metode dari kelas lainnya.	118
<i>Middleware</i>	: Perangkat lunak yang berfungsi sebagai penghubung antara aplikasi atau layanan lain untuk memfasilitasi komunikasi atau pengolahan data dalam sistem.	9
MVC	: Model-View-Controller, sebuah pola arsitektur perangkat lunak yang membagi aplikasi menjadi tiga bagian utama: <i>model</i> (data), <i>view</i> (tampilan), dan <i>controller</i> (logika).	8
<i>Open-source</i>	: Perangkat lunak yang kode sumbernya dapat diakses, digunakan, dimodifikasi, dan didistribusikan oleh siapa saja secara bebas.	32
ORM	: <i>Object-Relational Mapping</i> , teknik pemrograman yang digunakan untuk	9

	menghubungkan data yang disimpan dalam database dengan objek dalam kode aplikasi.	
<i>Pair Programming</i>	: Teknik pengembangan perangkat lunak di mana dua pengembang bekerja bersama pada satu komputer untuk menyelesaikan tugas pemrograman.	19
<i>Platform</i>	: Lingkungan perangkat keras atau perangkat lunak tempat aplikasi atau sistem beroperasi, seperti sistem operasi atau sistem manajemen basis data.	8
<i>Reuse</i>	: Konsep menggunakan kembali kode atau komponen yang telah dikembangkan sebelumnya untuk menghemat waktu dan usaha dalam pengembangan perangkat lunak.	10
<i>Routing</i>	: Proses pengaturan alur atau jalur dalam aplikasi, biasanya digunakan dalam aplikasi web untuk menentukan bagaimana permintaan diproses.	9
<i>SDLC</i>	: <i>Software Development Life Cycle</i> , proses yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan.	17
<i>Scrum</i>	: Metodologi <i>agile</i> yang berfokus pada manajemen proyek dengan cara iterasi pendek yang dikenal dengan nama <i>sprint</i> .	24
<i>Section</i>	: Bagian atau divisi dari dokumen atau proyek yang memiliki fokus atau tema tertentu.	64
<i>Submission</i>	: Proses mengirimkan atau menyampaikan pekerjaan, tugas, atau dokumen untuk	65

	diperiksa atau diterima oleh pihak yang berwenang.	
UAT	: <i>User Acceptance Testing</i> , tahap pengujian perangkat lunak di mana pengguna akhir memeriksa dan menilai apakah perangkat lunak memenuhi kebutuhan mereka.	4
UML	: <i>Unified Modeling Language</i> , bahasa standar yang digunakan untuk menggambarkan desain sistem perangkat lunak menggunakan diagram yang mudah dipahami.	9
<i>User Stories</i>	: Deskripsi singkat dari sebuah fitur perangkat lunak yang ditulis dari perspektif pengguna untuk membantu tim pengembangan memahami kebutuhan pengguna.	19
UX	: <i>User Experience</i> , pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi atau sistem, yang mencakup kenyamanan, kegunaan, dan kepuasan pengguna.	118
<i>Waterfall</i>	: Metodologi pengembangan perangkat lunak tradisional yang melibatkan serangkaian tahap yang dilalui secara berurutan, mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan.	18
XP	: <i>Extreme Programming</i> , metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan yang cepat dan fleksibel, serta kolaborasi tim yang erat.	4