

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
<i>Agile</i>	: Metodologi pengembangan perangkat lunak yang iteratif dan inkremental, berfokus pada fleksibilitas dan kolaborasi tim.	20
API	: <i>Application Programming Interface</i> , sebuah antarmuka yang memungkinkan dua aplikasi berkomunikasi satu sama lain.	18
Aplikasi	: Program perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan fungsi tertentu bagi pengguna.	7
<i>Backend</i>	: Bagian dari aplikasi yang mengelola logika bisnis, basis data, dan komunikasi <i>server</i> .	4
<i>Backlog</i>	: Daftar pekerjaan atau tugas yang perlu diselesaikan dalam proyek pengembangan perangkat lunak.	22
<i>Bug</i>	: Kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak yang menyebabkan program tidak berfungsi sebagaimana mestinya.	142
<i>Daily Scrum</i>	: Rapat harian singkat dalam metodologi <i>Scrum</i> yang bertujuan membahas kemajuan dan hambatan dalam pekerjaan.	22
<i>Database</i>	: Kumpulan data yang terorganisir dan dapat diakses, dikelola, dan diperbarui.	18
<i>End User</i>	: Pengguna akhir yang menggunakan perangkat lunak atau sistem informasi.	24
<i>Framework</i>	: Struktur dasar yang digunakan untuk mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak.	4
<i>Frontend</i>	: Bagian dari aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna, termasuk antarmuka pengguna.	4
Iterasi	: Proses pengulangan dalam pengembangan perangkat lunak di mana fitur-fitur baru ditambahkan secara bertahap.	20
<i>Pair programming</i>	: Teknik pengembangan perangkat lunak di mana dua programmer bekerja bersama di satu workstation.	38
<i>Product backlog</i>	: Daftar fitur, perubahan, dan perbaikan yang perlu dilakukan pada produk.	22

<i>Product owner</i>	: Anggota tim <i>Scrum</i> yang bertanggung jawab atas visi produk dan manajemen <i>backlog</i> produk.	1
Prototipe	: Model awal atau contoh dari suatu produk yang digunakan untuk menguji konsep atau proses.	43
<i>Real-time</i>	: Kemampuan sistem untuk memproses data dan memberikan hasil seketika tanpa penundaan yang berarti.	9
<i>Rendering</i>	: Proses menghasilkan gambar atau model dari data mentah.	17
<i>Review</i>	: Evaluasi atau pemeriksaan terhadap pekerjaan atau produk untuk memastikan kualitas dan kepatuhan terhadap standar.	22
<i>Scrum</i>	: Kerangka kerja untuk pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental.	3
<i>Scrum master</i>	: Anggota tim <i>Scrum</i> yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa tim mengikuti praktik dan nilai-nilai <i>Scrum</i> .	20
SDLC	: <i>Systems Development Life Cycle</i> , proses yang digunakan untuk merencanakan, membuat, menguji, dan menyebarkan sistem informasi.	7
<i>Server</i>	: Komputer atau sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komputer atau sistem lain dalam jaringan.	15
<i>Sprint</i>	: Iterasi dalam metodologi <i>Scrum</i> di mana pekerjaan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.	20
<i>Sprint backlog</i>	: Daftar tugas yang direncanakan untuk diselesaikan dalam satu <i>sprint</i> .	21
<i>Sprint goal</i>	: Tujuan yang ingin dicapai oleh tim dalam satu <i>sprint</i> .	21
<i>Sprint planning</i>	: Rapat di mana tim <i>Scrum</i> merencanakan pekerjaan yang akan dilakukan dalam <i>sprint</i> berikutnya.	21
<i>Sprint retrospective</i>	: Rapat di mana tim <i>Scrum</i> mengevaluasi dan mendiskusikan perbaikan untuk proses setelah menyelesaikan <i>sprint</i> .	21
<i>Sprint review</i>	: Rapat di mana tim <i>Scrum</i> menunjukkan pekerjaan yang telah diselesaikan kepada pemangku kepentingan setelah <i>sprint</i> selesai.	21

SSG	: <i>Static Site Generator</i> , alat yang menghasilkan situs web statis dari file sumber dinamis.	15
SSR	: <i>Server-Side Rendering</i> , proses merender halaman web di <i>server</i> sebelum mengirimkannya ke klien.	15
<i>Stakeholder</i>	: Individu atau kelompok yang memiliki kepentingan dalam proyek atau produk tertentu.	39
<i>State of the arts</i>	: Kumpulan penelitian yang digunakan sebagai perbandingan dalam menjalankan penelitian.	24
<i>Technology Stack</i>	: Kumpulan teknologi, perangkat lunak, dan alat yang digunakan untuk membangun dan menjalankan aplikasi.	15
<i>Testing</i>	: Proses evaluasi sistem atau komponennya dengan tujuan menemukan <i>bug</i> dan memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi.	4
UAT	: <i>User Acceptance Testing</i> , pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan.	4
UI	: <i>User Interface</i> , antarmuka yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem atau perangkat.	43
UML	: <i>Unified Modeling Language</i> , bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.	14
<i>User</i>	: Individu yang menggunakan sistem atau aplikasi.	4
<i>Waterfall</i>	: Metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengikuti urutan tahapan yang kaku dan linier.	18
XP	: <i>Extreme Programming</i> , metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan peningkatan kualitas perangkat lunak dan respons terhadap perubahan kebutuhan pelanggan.	19