

DAFTAR ISTILAH

<i>Gamifikasi</i>	Penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.
<i>Prinsip Gestalt</i>	Sekelompok prinsip yang menjelaskan bagaimana manusia secara alami mengorganisasi elemen visual menjadi pola atau bentuk yang bermakna.
<i>Blackbox Testing</i>	Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi tanpa melihat struktur internal kode program.
<i>User Acceptance Test</i>	Tahap pengujian akhir di mana pengguna akhir menguji aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan dan harapan mereka sebelum dirilis secara resmi.
<i>Word Cloud</i>	Representasi visual dari kata-kata yang sering muncul dalam teks, di mana ukuran kata mencerminkan frekuensi atau kepentingannya.
<i>Affinity Diagram</i>	Metode pengelompokan ide atau data berdasarkan tema atau pola tertentu untuk membantu dalam analisis dan pengambilan keputusan.
<i>Imersif</i>	Mengacu pada pengalaman yang sepenuhnya melibatkan pengguna, sehingga mereka merasa "terbenam" dalam lingkungan atau aktivitas tertentu.
<i>Mockup</i>	Representasi statis dari desain produk atau antarmuka, biasanya digunakan untuk menunjukkan tata letak visual, warna, dan elemen grafis tanpa fungsionalitas interaktif.
<i>Prototype</i>	Representasi awal dari sebuah produk atau sistem yang digunakan untuk memvisualisasikan, menguji, dan mengevaluasi ide sebelum produk final dikembangkan.