DAFTAR ISTILAH

Abstark	Ringkasan singkat tentang isi skripsi yang berisi tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian.
Admin	Pengguna yang memiliki hak akses penuh untuk mengelola sistem atau website.
Agile	Metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif dan inkremental, menekankan kolaborasi dan fleksibilitas.
API (Application Programming Interface)	Antarmuka yang memungkinkan aplikasi berbeda untuk berkomunikasi satu sama lain.
Avatar	Gambar atau ikon yang mewakili pengguna dalam platform digital.
Backend	Bagian dari sistem atau aplikasi yang berjalan di server dan tidak terlihat langsung oleh pengguna.
Branding	Proses menciptakan identitas dan citra suatu merek agar dikenal dan diingat konsumen.
CSS (Cascading Style Sheets)	Bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan layout halaman web.
Design System	Kumpulan aturan, komponen, dan alat desain yang digunakan secara konsisten untuk membangun antarmuka produk.
Figma	Alat desain berbasis web yang digunakan untuk membuat prototipe dan desain UI/UX.
Frontend	Bagian dari aplikasi atau website yang langsung berinteraksi dengan pengguna, seperti tampilan dan elemen visual.
High Fidelity (Hi-Fi)	Prototipe desain dengan tingkat detail dan fungsi yang sangat mendekati produk akhir, termasuk warna, teks, dan interaksi.
HTML (HyperText Markup Language)	Bahasa markup standar untuk membuat halaman web.
Interview (Wawancara)	Metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber.

Keyword	Kata kunci yang digunakan untuk mencari informasi atau mengoptimalkan konten agar mudah ditemukan.
Low Fidelity (Lo-Fi)	Prototipe awal yang sederhana, biasanya berupa sketsa kasar atau wireframe tanpa detail visual lengkap.
MVP (Minimum Viable Product)	Versi produk dengan fitur paling dasar yang bisa digunakan untuk pengujian pasar.
Prototype	Model awal produk yang dibuat untuk menguji dan memperlihatkan konsep desain.
Research (Riset)	Proses pengumpulan dan analisis informasi untuk memahami suatu masalah atau fenomena.
Responsive Design	Desain website yang bisa menyesuaikan tampilannya dengan ukuran layar perangkat yang digunakan.
SEO (Search Engine Optimization)	Strategi untuk meningkatkan peringkat website di mesin pencari seperti Google.
Testing (Pengujian)	Proses mengevaluasi produk untuk memastikan semua fitur bekerja sesuai harapan.
UI (User Interface)	Tampilan dan elemen visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi.
UX (User Experience)	Pengalaman dan perasaan pengguna saat menggunakan produk atau layanan
User Persona	Profil fiktif yang menggambarkan karakteristik pengguna target produk.
User Journey	Alur atau perjalanan yang dilalui pengguna saat menggunakan produk atau layanan.
User Testing	Metode pengujian produk dengan melibatkan pengguna sebenarnya untuk memperoleh feedback.
Wiraframe	Kerangka kasar desain yang menunjukkan struktur dan fungsi halaman tanpa detail visual.