

DAFTAR ISTILAH

1. **Agile**: Metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada iterasi berulang, kolaborasi tim, dan fleksibilitas terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan.
2. **Laravel**: Framework aplikasi web berbasis PHP yang dirancang untuk membuat proses pengembangan lebih sederhana dengan menyederhanakan tugas-tugas umum yang digunakan di sebagian besar proyek web.
3. **MySQL**: Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) sumber terbuka yang terkenal karena keandalannya, stabilitas, dan kemudahan penggunaannya.
4. **Scrum**: Kerangka kerja kolaboratif dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan tim untuk bekerja sama dalam mengelola pengembangan produk melalui iterasi dan inkrementasi.
5. **Product Backlog**: Daftar fitur, tugas, dan kebutuhan yang diperlukan untuk proyek yang dikumpulkan dan diprioritaskan dalam bentuk daftar.
6. **Sprint**: Periode waktu yang ditentukan (biasanya 1-4 minggu) di mana tim bekerja untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah direncanakan.
7. **Sprint Planning**: Pertemuan untuk merencanakan tugas-tugas yang akan diselesaikan dalam sprint.
8. **Daily Scrum**: Pertemuan harian selama 15 menit untuk membahas progres dan rencana kerja.
9. **Sprint Review**: Pertemuan di akhir sprint untuk meninjau hasil kerja dan mendapatkan umpan balik dari pemangku kepentingan.
10. **Sprint Retrospective**: Pertemuan untuk mengevaluasi proses dan mencari cara untuk meningkatkan efisiensi tim di sprint berikutnya.
11. **User Experience Questionnaire (UEQ)**: Alat pengukuran yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi atau sistem.
12. **Framework**: Struktur dasar yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi perangkat lunak.
13. **Database**: Kumpulan data yang terorganisir yang dapat diakses, dikelola, dan diperbarui.
14. **Dependency Injection**: Teknik dalam pengembangan perangkat lunak di mana satu objek menyediakan dependensi untuk objek lain.
15. **ORM (Object-Relational Mapping)**: Teknik untuk mengkonversi data antara sistem tipe objek dan sistem basis data relasional.
16. **CLI (Command Line Interface)**: Antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak melalui perintah teks.
17. **GUI (Graphical User Interface)**: Antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak melalui elemen grafis seperti ikon dan tombol.
18. **Eloquent ORM**: Sistem ORM yang digunakan dalam Laravel untuk bekerja dengan basis data.
19. **User Stories**: Deskripsi singkat tentang fitur atau fungsi yang diinginkan dari perspektif pengguna.

20. ***Definition of Done***: Kriteria yang harus dipenuhi agar tugas atau fitur dianggap selesai.