

DAFTAR ISTILAH

<i>Agile</i>	: Metodologi pengembangan <i>software</i> yang menekankan fleksibilitas, kolaborasi, dan pengiriman hasil secara bertahap.
<i>All pairs technique</i>	: Salah satu teknik <i>black box testing</i> untuk menguji kombinasi nilai <i>input</i> .
<i>AoT (Ahead of Time)</i>	: Proses kompilasi <i>source code</i> menjadi kode mesin sebelum eksekusi.
Arsitektur <i>non-blocking</i>	: Desain sistem yang memungkinkan eksekusi operasi tanpa memblokir aliran eksekusi lainnya.
<i>Back-end</i>	: Bagian dari aplikasi yang berfokus pada pengelolaan data dan eksekusi data.
<i>Black box testing</i>	: Metode pengujian yang menekankan pada fungsionalitas sistem tanpa harus memahami kode sumber.
<i>Boundary value analysis</i>	: Salah satu teknik <i>black box testing</i> yang menekankan pengujian nilai batas <i>input</i> untuk identifikasi <i>bug</i> .
<i>Definition of Done (DoD)</i>	: Kriteria yang harus dipenuhi untuk menyatakan pekerjaan telah selesai.
<i>Early-stage startup</i>	: Perusahaan yang berada dalam tahap awal pengembangan produk atau ide bisnis.
<i>Equivalence partitionning</i>	: Salah satu teknik <i>black box testing</i> yang membagi <i>input</i> menjadi kategori setara untuk mengurangi jumlah pengujian.
<i>Event-driven</i>	: Pendekatan pengembangan aplikasi berbasis <i>event</i> /kejadian tertentu, seperti <i>input</i> atau perubahan kondisi.
<i>Firebase</i>	: <i>Platform</i> layanan dari <i>Google</i> untuk layanan seperti autentikasi, basis data, dan <i>hosting</i> .
<i>Framework</i>	: Kerangka kerja

<i>Front-end</i>	: Bagian dari aplikasi yang berfokus pada interaksi antarmuka dan pengalaman pengguna.
<i>Human Centered Design</i>	: Metode penciptaan solusi yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna.
<i>Internet of Things (IoT)</i>	: Jaringan perangkat yang saling terhubung dan dapat berkomunikasi satu sama lain melalui internet.
Iterasi	: Proses pengembangan berulang dengan penekanan perbaikan dan peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan.
<i>JiT (Just in Time)</i>	: Teknik kompilasi di mana kode diproses hanya ketika diperlukan, sehingga meningkatkan kecepatan proses.
<i>Library</i>	: Kumpulan kode yang dapat digunakan kembali untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan <i>software</i> .
<i>NPM</i>	: <i>Node Package Manager</i> , alat untuk pengelolaan paket <i>software</i> dalam ekosistem <i>Node.js</i> , yang memungkinkan untuk menginstal, mengelola, dan berbagi kode.
<i>Open source</i>	: Kode sumber yang didistribusikan terbuka untuk umum
Peramban	: <i>Software</i> untuk menjelajah internet, seperti <i>Google Chrome</i> dan <i>Microsoft Edge</i> .
<i>Real time</i>	: Sistem yang memberikan respons/pembaruan data dalam waktu yang hampir bersamaan dengan <i>input</i> yang diberikan.
<i>Research and Development</i>	: Proses riset dan pengembangan untuk menciptakan dan meningkatkan produk/teknologi baru.
Sektor Agrikultur	: Sektor yang berhubungan dengan produksi makanan, tanaman, dan bahan mentah.
<i>Server</i>	: Perangkat yang menyediakan layanan, data, atau sumber data kepada perangkat lain dalam jaringan.
Skala <i>likert</i>	: Skala penilaian pada kuesioner untuk mengukur opini responden terhadap suatu hal.

<i>Smart farming</i>	: Penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan keberlanjutan dalam sektor pertanian.
<i>Sprint</i>	: Siklus waktu pada metode <i>scrum</i> untuk menyelesaikan sejumlah pekerjaan yang telah ditentukan.
<i>Test case</i>	: Kumpulan kondisi untuk pengujian sistem.
<i>UI/UX</i>	: <i>User Interface</i> berfokus pada desain antarmuka pengguna, sedangkan <i>User Experience</i> berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.
<i>Url</i>	: <i>Uniform Resource Locator</i> , merupakan alamat untuk mengakses sumber di internet.
<i>User Acceptance Testing</i>	Pengujian yang memiliki tujuan untuk memvalidasi bahwa sistem/produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang cukup untuk diterima oleh pengguna.
<i>User Experience Questionnaire</i>	: Kuesioner untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu sistem/aplikasi.
<i>Usability testing</i>	: Metode pengujian untuk mengukur kemudahan dan kenyamanan penggunaan produk/aplikasi.
<i>User-centered</i>	: Pendekatan desain dengan fokus kebutuhan dan preferensi pengguna.
Validasi	: Proses untuk memastikan bahwa produk memenuhi spesifikasi dan ekspektasi pengguna.
Verifikasi	: Proses untuk memastikan bahwa produk atau sistem dikembangkan dengan benar sesuai dengan desain dan persyaratan yang ditentukan.
<i>Widget-based UI</i>	: Antarmuka pengguna yang terdiri dari elemen-elemen kecil/widget yang dapat dimodifikasi oleh <i>developer</i> .
<i>Rooftop Farming Center</i>	: (disebut dan juga akan dijabarkan sebagai <i>RFC</i>) Komunitas penelitian dan pengelolaan lahan <i>rooftop</i> di Universitas Telkom Surabaya.