

## DAFTAR ISTILAH

- Prototyping* : Metode dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan prototipe, yaitu model atau versi awal dari sistem yang dirancang.
- Waterfall* : Model pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan linier dan berurutan.
- Kuisisioner* : Alat yang digunakan dalam mencari informasi atau data menggunakan serangkaian pertanyaan
- Real-Time* : Sistem, teknologi, atau proses yang bekerja dan memberikan respons secara langsung (instan) atau dengan waktu tunda yang sangat kecil (dalam hitungan milidetik hingga detik)
- Framework* : Sebuah kerangka kerja yang menyediakan sekumpulan struktur, pustaka, dan aturan yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak.
- Server* : Perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software) yang menyediakan layanan untuk perangkat lain, yang disebut *client*, dalam jaringan komputer.
- Role* : Peran yang dimiliki pengguna dalam melakukan akses sistem
- Use Case* : Sebuah gambar dari alur kerja sistem dan menjelaskan mengenai alur fungsi sistem *User Experience Questionnaire* :