

DAFTAR ISTILAH

<i>Agile</i>	:	Metodologi pengembangan perangkat lunak yang bersifat fleksibel, adaptif, dan iteratif, dengan fokus pada kolaborasi tim dan pengiriman produk yang berfungsi dalam waktu singkat.
<i>Antares</i>	:	Platform <i>Internet of Things (IoT)</i> yang memungkinkan pemantauan dan pengelolaan perangkat secara <i>real-time</i> , dikembangkan oleh Telkom Indonesia.
<i>Boundary Value Analysis</i>	:	Teknik pengujian <i>black-box</i> yang berfokus pada pengujian nilai batas terendah dan tertinggi dari input untuk memastikan sistem dapat menangani data di sekitar batas tersebut dengan benar.
<i>Decision Table Testing</i>	:	Teknik pengujian <i>black-box</i> yang menggunakan tabel keputusan untuk mengidentifikasi dan menguji berbagai kombinasi input dan kondisi dalam sistem.
<i>Emulator</i>	:	Alat perangkat lunak yang mensimulasikan perangkat keras seperti <i>smartphone</i> untuk menguji aplikasi tanpa memerlukan perangkat fisik.
<i>Equivalence Partitioning</i>	:	Teknik pengujian <i>black-box</i> yang membagi data input ke dalam kelompok atau kelas ekuivalen untuk memastikan pengujian mencakup semua kemungkinan kasus tanpa harus menguji setiap nilai secara individu.
<i>Framework</i>	:	Struktur atau kerangka kerja yang menyediakan komponen dan aturan untuk mempermudah pengembangan perangkat lunak.

<i>Fraud Detection System (FDS)</i>	:	Sistem yang secara otomatis mendeteksi dan mencegah aktivitas penipuan pada transaksi digital, sering digunakan dalam layanan <i>payment gateway</i> .
<i>Hot Reload</i>	:	Fitur yang memungkinkan pengembang melihat perubahan kode secara langsung dalam aplikasi tanpa perlu menghentikan dan memulai ulang proses pengujian.
Iterasi	:	Proses pengulangan dalam siklus pengembangan untuk memperbaiki atau menyempurnakan solusi berdasarkan umpan balik.
<i>Increment</i>	:	Proses pengembangan yang dilakukan dengan membangun sistem secara bertahap, yaitu dengan memisahkan sistem menjadi bagian-bagian kecil yang dirancang, dibangun, dan diuji secara terpisah.
<i>Internet Of Things (IoT)</i>	:	
Kartu Grafis	:	Komponen perangkat keras yang bertanggung jawab untuk <i>rendering</i> atau menghasilkan tampilan <i>visual</i> pada layar.
<i>Mockup</i>	:	Representasi visual dari desain aplikasi atau situs web yang menunjukkan tata letak dan elemen grafis, tetapi tanpa fungsionalitas yang sebenarnya.
<i>Node Package Manager (NPM)</i>	:	Manajer paket untuk <i>Node.js</i> yang memudahkan pengelolaan pustaka, modul, dan dependensi dalam proyek pengembangan perangkat lunak.
<i>Payment Gateway</i>	:	Sistem yang memproses transaksi pembayaran <i>online</i> antara pembeli dan penjual dengan menyediakan koneksi aman ke berbagai metode pembayaran.

Prosesor	:	Unit pemrosesan utama dalam perangkat keras komputer yang menjalankan instruksi dan mengelola operasi sistem.
<i>Prototype</i>	:	Versi awal atau model dari produk yang dibuat untuk menguji konsep atau fungsi sebelum pengembangan penuh dilakukan.
<i>RAM</i>	:	Memori sementara dalam perangkat keras komputer yang digunakan untuk menyimpan data aktif dan mempercepat pemrosesan aplikasi.
<i>Real Time</i>	:	Kemampuan sistem atau aplikasi untuk memproses dan menampilkan data atau hasil secara instan tanpa jeda waktu yang signifikan.
<i>ROM</i>	:	Jenis memori permanen pada perangkat keras yang menyimpan data yang hanya dapat dibaca, seperti firmware.
Sistem Operasi	:	Perangkat lunak yang menjadi dasar pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak lainnya, seperti Windows atau Android.
<i>Structured Query Language (SQL)</i>	:	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola, menyimpan, dan memanipulasi data dalam sistem basis data relasional.
<i>User Persona</i>	:	Representasi semi-fiktif dari pengguna akhir berdasarkan data nyata, digunakan dalam pengembangan produk untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.
<i>Wireframe</i>	:	Sketsa atau rancangan awal dari antarmuka aplikasi yang menunjukkan tata letak elemen-elemen utama tanpa detail desain visual.