

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
<i>Website</i>	: Kumpulan halaman digital yang diakses melalui internet, biasanya berisi informasi atau layanan.	3
<i>Use Case Diagram</i>	: Diagram UML untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.	5
<i>Unit Testing</i>	: Pengujian pada bagian terkecil dari kode program untuk memastikan fungsinya berjalan sesuai harapan.	5
<i>Blackbox Testing</i>	: Pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas tanpa melihat kode internal.	5
<i>System Usability Scale</i>	: Metode evaluasi untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan kuesioner.	5
<i>Activity Diagram</i>	: Diagram UML yang memodelkan alur kerja atau proses bisnis.	6
<i>Sequence Diagram</i>	: Diagram UML untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu skenario.	6
<i>Class Diagram</i>	: Diagram UML yang menampilkan struktur kelas, atribut, metode, dan relasi dalam sistem.	6
<i>Entity Relationship Diagram</i>	: Diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar entitas dalam sistem basis data.	6
<i>Deployment Diagram</i>	: Diagram UML yang menggambarkan infrastruktur fisik sistem, termasuk node dan hubungan antar komponen.	6
<i>Framework</i>	: Kerangka kerja berupa kumpulan kode dan alat bantu untuk mempercepat pengembangan aplikasi.	11
SDLC	: Siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang mencakup tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.	12
<i>Planning</i>	: Tahap perencanaan awal dalam pengembangan sistem untuk menentukan tujuan, kebutuhan, dan alur kerja.	12
<i>Design</i>	: Proses merancang struktur, tampilan, dan antarmuka sistem sebelum dikembangkan.	12
<i>Testing</i>	: Proses pengujian sistem untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan benar dan sesuai kebutuhan.	12

<i>Waterfall</i>	: Metode pengembangan sistem linear dan berurutan tanpa iterasi.	13
RAD	: Metode pengembangan sistem dengan iterasi cepat dan kolaborasi intensif.	14
<i>Coding</i>	: Tahap menulis kode program berdasarkan desain yang telah dibuat.	15
XP	: Metode pengembangan perangkat lunak agile yang menekankan kolaborasi, umpan balik cepat, dan pengujian berkelanjutan.	15
UML	: Bahasa pemodelan standar untuk visualisasi desain sistem berbasis objek.	16
UAT	: Pengujian akhir oleh pengguna untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan bisnis.	24
<i>Login</i>	: Proses masuk ke dalam sistem aplikasi.	43
<i>Forgot Password</i>	: Fitur untuk membantu pengguna mengganti kata sandi.	52
<i>Field</i>	: Elemen atau kolom isian pada formulir yang digunakan untuk menginput data tertentu.	95