

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
<i>Agile</i>	Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi, fleksibilitas, dan iterasi cepat untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	3
API	<i>Application Programming Interface</i> , Antarmuka yang memungkinkan aplikasi untuk berkomunikasi satu sama lain melalui permintaan dan respons data.	12
Aplikasi	Program perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan tugas tertentu atau beberapa fungsi yang berguna bagi pengguna.	1
B2B	<i>Business to Business</i> , Model bisnis di mana transaksi dilakukan antar perusahaan, bukan langsung ke konsumen akhir.	9
<i>Back-end</i>	Bagian dari aplikasi yang menangani logika bisnis, database, dan server — tidak terlihat langsung oleh pengguna.	2
CRUD	<i>Create, Read, Update, Delete</i> ., Empat operasi dasar yang digunakan untuk mengelola data dalam database.	13
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i> . Bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan visual halaman web, seperti warna, font, dan layout.	13
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terorganisir dan disimpan secara sistematis agar mudah diakses dan dikelola oleh sistem.	33
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i> , Diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem database.	19
<i>Framework</i>	Kerangka kerja yang menyediakan struktur dan alat bantu dalam pengembangan perangkat lunak.	4

<i>Front-end</i>	Bagian dari aplikasi yang dilihat dan digunakan oleh pengguna, mencakup tampilan dan interaksi antarmuka.	3
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i> , Bahasa markup standar untuk membuat struktur halaman web.	13
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i> , adalah protokol komunikasi yang digunakan dalam sistem client-server untuk mentransfer data di World Wide Web.	12
<i>Kanban</i>	Metode manajemen proyek yang bersifat fleksibel dan visual, di mana tugas dikelola melalui papan kerja dan diproses berdasarkan kapasitas tim secara berkelanjutan	15
<i>Maintainable</i>	Kemampuan sistem atau kode untuk dipelihara dengan mudah dalam jangka panjang.	5
MPA	<i>Multi Page Application</i> , Aplikasi web yang melakukan reload penuh setiap kali pengguna berpindah halaman.	1
<i>Reload</i>	Proses memuat ulang halaman web secara keseluruhan dari server.	10
<i>Reusable</i>	Karakteristik kode atau komponen yang dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks.	2
REST API	<i>Representational State Transfer Arsitektur</i> API yang menggunakan protokol HTTP untuk pertukaran data secara stateless.	12
<i>Scrum</i>	Kerangka kerja dalam metodologi <i>agile</i> yang menekankan kerja tim, iterasi cepat (sprint), dan refleksi rutin.	3
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i> , adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak.	15
<i>Server</i>	Komputer atau sistem yang menyediakan layanan kepada klien melalui jaringan.	1
SPA	<i>Single Page Application</i> , Aplikasi web yang memuat satu halaman HTML dan	2

	memperbarui konten secara dinamis tanpa reload penuh.	
<i>Sprint</i>	: Periode waktu tetap (biasanya 1-4 minggu) dalam <i>scrum</i> untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu.	16
<i>Tenant</i>	Istilah yang merujuk pada pengguna atau klien yang mengakses layanan dalam sistem multi-tenant (berbagi infrastruktur).	3
UAT	<i>User Acceptance Testing</i> , Pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan mereka.	3
<i>User Persona</i>	Representasi fiktif dari pengguna ideal berdasarkan data nyata dan riset, seperti wawancara, observasi, dan survei. Persona ini biasanya mencakup informasi demografis, kebutuhan, tujuan, perilaku, dan tantangan pengguna dalam menggunakan produk.	32
UI	: <i>User Interface</i> , Desain antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem.	13
UML	<i>Unified Modeling Language</i> , Bahasa visual standar untuk pemodelan sistem perangkat lunak.	17
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, Pelaku usaha berskala kecil dan menengah yang menjadi target dalam banyak solusi digital.	10
URL	<i>Uniform Resource Locator</i> , Alamat unik yang digunakan untuk mengakses sumber daya di internet.	12
UX	: <i>User Experience</i> , Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mencakup kenyamanan, kecepatan, dan kemudahan penggunaan.	21
XP	: Extreme Programming, Metodologi <i>agile</i> yang menekankan teknik pengembangan seperti pengujian berkelanjutan, refactoring, dan pair programming.	15