

DAFTAR ISTILAH

Agile	Metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan fleksibilitas, iterasi singkat, dan respons cepat terhadap perubahan kebutuhan.	Halaman 6
<i>Blackbox Testing</i>	Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi berdasarkan spesifikasi tanpa mengetahui kode sumber.	Halaman 13
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i> , diagram yang digunakan untuk memodelkan hubungan antar-entitas dalam basis data secara konseptual.	Halaman 7
<i>Feedback</i>	Informasi atau masukan yang diberikan oleh pengguna terkait performa, fungsi, atau desain aplikasi untuk membantu pengembang melakukan perbaikan dan penyempurnaan.	Halaman 6
Prototype	Versi awal atau model sementara dari sistem atau produk yang digunakan untuk evaluasi, pengujian, dan mendapatkan umpan balik sebelum pengembangan lebih lanjut.	Halaman 28
RAD	<i>Rapid Application Development</i> , metode pengembangan perangkat lunak yang mengedepankan pembuatan prototipe cepat dan iterasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.	Halaman 1
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i> , kerangka kerja yang menjelaskan tahapan pengembangan perangkat lunak secara terstruktur, mulai dari analisis hingga implementasi.	Halaman 5
UI	<i>User Interface</i> , elemen visual dalam aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem.	Halaman 7
UML	<i>Unified Modeling Language</i> , bahasa standar yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan desain sistem perangkat lunak.	Halaman 7
UT	<i>Usability Testing</i> , metode pengujian untuk mengevaluasi tingkat kemudahan dan efisiensi penggunaan aplikasi oleh pengguna target.	Halaman 3
Waterfall	Model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear dan terstruktur, di mana setiap tahap dilakukan secara berurutan mulai dari analisis hingga pemeliharaan.	Halaman 5