DAFTAR ISTILAH

SID : Sistem Informasi Desa, Sistem berbasis komputer yang

digunakan untuk mengelola data desa, pembangunan, dan informasi masyarakat sesuai ketentuan Undang-Undang

Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa.

SDGs : Sustainable Development Goals, Tujuan pembangunan

berkelanjutan dari Perserikatan Bangsa-Bangsa, poin 16 mendukung pembangunan institusi yang efektif, akuntabel,

dan inklusif.

RAD : Rapid Application Development, Metodologi

pengembangan perangkat lunak yang menekankan pengembangan cepat melalui iterasi prototipe dan

kolaborasi dengan pengguna.

Website : Kumpulan halaman web yang saling terhubung dan disertai

elemen terkait, seperti dokumen, gambar, atau multimedia, yang diakses melalui internet menggunakan browser.

HTML : Hypertext Markup Language, Bahasa markup standar untuk

merancang struktur konten pada halaman web.

CSS : Cascading Style Sheets, Bahasa style-sheet untuk mengatur

tata letak dan desain tampilan elemen-elemen HTML.

JavaScript : Bahasa pemrograman yang digunakan untuk

menambahkan interaktivitas dan logika dinamis pada

halaman web..

TailwindCSS : Framework CSS berbasis utility-first yang memudahkan

proses styling elemen HTML.

MVC : Model-View-Controller, Arsitektur perangkat lunak yang

memisahkan data (Model), antarmuka pengguna (View),

dan logika aplikasi (Controller).

SDLC : Siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang

mencakup tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem secara sistematis.

UML : Bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk

menggambarkan struktur dan perilaku sistem perangkat

lunak secara grafis.

MySQL : Sistem manajemen basis data relasional open-source yang

digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses

data dalam aplikasi berbasis web.

Usability : Pengujian yang berfokus pada seberapa mudah, efisien, dan

memuaskan suatu sistem digunakan oleh pengguna akhir.

Testing : Proses pengujian sistem atau perangkat lunak untuk

memastikan fungsionalitas, keandalan, dan kestabilannya

sesuai dengan kebutuhan.

UAT : Tahap pengujian sistem oleh pengguna akhir untuk

memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan bisnis dan

layak digunakan secara operasional.

ERD : Diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data

dan hubungan antar entitas dalam basis data suatu sistem.

CASE : Perangkat lunak bantu yang digunakan untuk mendukung

proses pengembangan sistem, seperti perancangan,

dokumentasi, dan pemodelan.

XP : Metodologi pengembangan perangkat lunak yang

menekankan kolaborasi intensif, pengujian berkelanjutan,

dan perubahan cepat terhadap kebutuhan.

Scrum : Metode pengembangan perangkat lunak berbasis Agile

yang menggunakan iterasi pendek (sprint) untuk

menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan secara

bertahap.

OpenSID : Platform sistem informasi desa berbasis open-source yang

digunakan oleh banyak desa di Indonesia untuk mendukung administrasi, pelayanan publik, dan pelaporan data desa

secara digital.

React : Library JavaScript open-source yang digunakan untuk

membangun antarmuka pengguna secara dinamis dan

efisien dalam aplikasi web.

Component : Unit terkecil dalam React yang merepresentasikan bagian

dari antarmuka pengguna dan dapat digunakan kembali.

State : Objek dalam React yang menyimpan data lokal dari sebuah

komponen dan dapat berubah seiring waktu.

Props : Properti dalam React yang digunakan untuk mengirim data

dari satu komponen ke komponen lainnya.

Routing : Mekanisme navigasi antar halaman dalam aplikasi web,

biasanya dikelola menggunakan library seperti React

Router.

Vite : Build tool modern untuk proyek frontend berbasis

JavaScript, dikenal dengan waktu kompilasi yang cepat dan

konfigurasi minimal.

Node.js : Lingkungan eksekusi JavaScript di sisi server yang

memungkinkan pengembangan backend berbasis

JavaScript.

NPM : Manajer paket untuk JavaScript yang digunakan untuk

mengelola dependensi atau library eksternal dalam proyek.

JSON : Format data ringan yang digunakan untuk pertukaran data

antar sistem atau antara frontend dan backend.

API : Antarmuka yang memungkinkan sistem yang berbeda

berkomunikasi, umumnya antara frontend dan backend.

CRUD : Singkatan dari Create, Read, Update, Delete; merupakan

operasi dasar dalam pengelolaan data pada sistem

informasi.

Responsif : Desain antarmuka yang menyesuaikan tampilan dengan

berbagai ukuran layar perangkat.

Interaktif : Ciri dari antarmuka atau sistem yang memungkinkan

pengguna berinteraksi langsung melalui elemen-elemen

visual.

Open Source : Perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk

diakses, digunakan, dan dimodifikasi oleh siapa saja.

WhatsApp : Aplikasi pesan instan lintas platform yang digunakan untuk

komunikasi teks, suara, video, serta pengiriman file dan

dokumen.