

DAFTAR ISTILAH

Abstark	Ringkasan singkat tentang isi skripsi yang berisi tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian.
<i>Admin</i>	Pengguna yang memiliki hak akses penuh untuk mengelola sistem atau website.
Agile	Metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif dan inkremental, menekankan kolaborasi dan fleksibilitas.
<i>API (Application Programming Interface)</i>	Antarmuka yang memungkinkan aplikasi berbeda untuk berkomunikasi satu sama lain.
Avatar	Gambar atau ikon yang mewakili pengguna dalam platform digital.
<i>Backend</i>	Bagian dari sistem atau aplikasi yang berjalan di server dan tidak terlihat langsung oleh pengguna.
<i>Branding</i>	Proses menciptakan identitas dan citra suatu merek agar dikenal dan diingat konsumen.
<i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	Bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan layout halaman web.
<i>Design System</i>	Kumpulan aturan, komponen, dan alat desain yang digunakan secara konsisten untuk membangun antarmuka produk.
Figma	Alat desain berbasis web yang digunakan untuk membuat prototipe dan desain UI/UX.
<i>Frontend</i>	Bagian dari aplikasi atau website yang langsung berinteraksi dengan pengguna, seperti tampilan dan elemen visual.
<i>High Fidelity (Hi-Fi)</i>	Prototipe desain dengan tingkat detail dan fungsi yang sangat mendekati produk akhir, termasuk warna, teks, dan interaksi.
<i>HTML (HyperText Markup Language)</i>	Bahasa markup standar untuk membuat halaman web.
<i>Interview (Wawancara)</i>	Metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber.

<i>Keyword</i>	Kata kunci yang digunakan untuk mencari informasi atau mengoptimalkan konten agar mudah ditemukan.
<i>Low Fidelity (Lo-Fi)</i>	Prototipe awal yang sederhana, biasanya berupa sketsa kasar atau wireframe tanpa detail visual lengkap.
<i>MVP (Minimum Viable Product)</i>	Versi produk dengan fitur paling dasar yang bisa digunakan untuk pengujian pasar.
<i>Prototype</i>	Model awal produk yang dibuat untuk menguji dan memperlihatkan konsep desain.
<i>Research (Riset)</i>	Proses pengumpulan dan analisis informasi untuk memahami suatu masalah atau fenomena.
<i>Responsive Design</i>	Desain website yang bisa menyesuaikan tampilannya dengan ukuran layar perangkat yang digunakan.
<i>SEO (Search Engine Optimization)</i>	Strategi untuk meningkatkan peringkat website di mesin pencari seperti Google.
<i>Testing (Pengujian)</i>	Proses mengevaluasi produk untuk memastikan semua fitur bekerja sesuai harapan.
<i>UI (User Interface)</i>	Tampilan dan elemen visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi.
<i>UX (User Experience)</i>	Pengalaman dan perasaan pengguna saat menggunakan produk atau layanan
<i>User Persona</i>	Profil fiktif yang menggambarkan karakteristik pengguna target produk.
<i>User Journey</i>	Alur atau perjalanan yang dilalui pengguna saat menggunakan produk atau layanan.
<i>User Testing</i>	Metode pengujian produk dengan melibatkan pengguna sebenarnya untuk memperoleh feedback.
<i>Wireframe</i>	Kerangka kasar desain yang menunjukkan struktur dan fungsi halaman tanpa detail visual.