

## DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Kali Digunakan
<i>Acceptance Criteria</i>	: Syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu fitur diterima oleh pengguna atau pemangku kepentingan.	33
<i>Activity Diagram</i>	: Diagram UML yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sistem.	12
<i>Affiliate Marketing</i>	: Strategi pemasaran digital di mana <i>affiliator</i> mempromosikan produk atau layanan untuk mendapatkan komisi dari penjualan atau tindakan tertentu.	9
<i>Agile</i>	: Metodologi pengembangan perangkat lunak yang iteratif dan fleksibel, memungkinkan perubahan selama proses pengembangan.	21
API	: <i>Application Programming Interface</i> merupakan metodologi yang memungkinkan sistem dan aplikasi untuk saling berkomunikasi.	25
<i>Artifacts</i>	: Elemen dalam <i>scrum</i> yang mendukung transparansi dan komunikasi, seperti <i>product backlog</i> dan <i>sprint backlog</i>	23
<i>Backlog</i>	: Daftar tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan dalam proyek pengembangan perangkat lunak.	23
<i>Backend</i>	: Bagian dari sistem yang menangani logika bisnis, basis data, dan pengelolaan <i>server</i> .	36
<i>Blade Templating</i>	: Sistem templat bawaan Laravel yang digunakan untuk mengembangkan antarmuka pengguna.	36
<i>Bug</i>	: Kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak yang menyebabkan fungsi tidak berjalan sebagaimana mestinya.	25
<i>Business Logic</i>	: Logika yang mengatur bagaimana data diolah dan keputusan diambil dalam aplikasi.	34
<i>Caching</i>	: Proses penyimpanan sementara data untuk meningkatkan kecepatan akses.	16
<i>Composer</i>	: Diagram UML yang menggambarkan hubungan antara komponen perangkat lunak.	18

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Kali Digunakan
<i>Consumer</i>	: Pengguna akhir yang membeli produk atau layanan melalui tautan afiliasi.	23
XSS	: <i>Cross-Site Scripting</i> merupakan jenis serangan keamanan di mana skrip berbahaya dimasukkan ke dalam halaman web yang dapat dijalankan oleh pengguna.	17
<i>Daily Scrum Meeting</i>	: Rapat harian tim Scrum untuk membahas progres, hambatan, dan rencana kerja.	117
DSR	: <i>Design Science Research</i> adalah metodologi yang digunakan untuk mengembangkan artefak sebagai solusi praktis terhadap masalah tertentu.	28
<i>Digital Marketplace</i>	: <i>Marketplace</i> yang berbasis platform daring, memungkinkan transaksi dilakukan tanpa batasan lokasi geografis.	6
<i>Digital Marketing</i>	: Strategi pemasaran menggunakan platform digital seperti media sosial, <i>email</i> , website, dan aplikasi mobile.	8
DOM <i>Manipulation</i>	: Proses mengubah, menambah, atau menghapus elemen dan konten pada halaman web secara dinamis menggunakan JavaScript.	3
<i>Eloquent ORM</i>	: Alat manajemen basis data dalam Laravel yang mempermudah interaksi dengan database.	18
XP	: <i>Extreme Programming</i> merupakan metodologi <i>Agile</i> yang menekankan pada pengembangan perangkat lunak adaptif dengan rilis kecil dan pengujian berkelanjutan.	21
FGD	: <i>Focus Group Discussion</i> atau Diskusi kelompok untuk menggali wawasan atau kebutuhan pemangku kepentingan secara mendalam.	31
<i>Framework</i>	: Kerangka kerja atau platform yang menyediakan struktur dan alat untuk pengembangan perangkat lunak.	16
<i>Frontend</i>	: Bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, seperti antarmuka grafis.	36

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Kali Digunakan
<i>Hosting</i>	: Layanan penyediaan server untuk menyimpan dan menjalankan aplikasi atau situs web.	18
Iterasi	: Pengulangan proses pengembangan perangkat lunak dengan tujuan meningkatkan kualitas atau menambahkan fitur.	21
<i>Monolithic Architecture</i>	: Pendekatan arsitektur perangkat lunak di mana seluruh komponen aplikasi diintegrasikan dalam satu unit.	25
<i>MySQL</i>	: Sistem manajemen basis data relasional yang digunakan untuk mengelola data secara terstruktur.	29
<i>Next.js</i>	: Framework berbasis React untuk pengembangan aplikasi web yang mendukung rendering sisi server (SSR) dan pembuatan situs statis (SSG).	18
<i>Pair Programming</i>	: Teknik pengembangan perangkat lunak di mana dua programmer bekerja bersama pada satu workstation.	22
<i>Product Backlog</i>	: Daftar pekerjaan yang perlu dilakukan, termasuk fitur, perubahan, atau perbaikan, dalam pengembangan perangkat lunak.	23
<i>Product Owner</i>	: Anggota tim Scrum yang bertanggung jawab mengelola backlog dan memastikan produk sesuai dengan kebutuhan bisnis.	1
<i>Rendering</i>	: Proses menghasilkan tampilan visual dari data atau komponen aplikasi.	18
<i>Responsive Design</i>	: Desain antarmuka yang beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat.	45
<i>Scrum</i>	: Kerangka kerja dalam metodologi Agile yang menggunakan iterasi pendek (sprint) untuk mengembangkan perangkat lunak secara bertahap.	3
<i>Scrum Master</i>	: Fasilitator yang memastikan tim Scrum bekerja sesuai kerangka kerja Scrum dan membantu mengatasi hambatan.	23

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Kali Digunakan
<i>Search Engine Optimization (SEO)</i>	: <i>Search Engine Optimization</i> adalah teknik untuk meningkatkan visibilitas situs web di hasil pencarian mesin pencari.	1
<i>Sequence Diagram</i>	: Diagram UML yang menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam sistem.	12
<i>Softcopy</i>	: Versi digital dari dokumen atau file.	31
<i>Sprint</i>	: Periode waktu tertentu dalam Scrum untuk menyelesaikan tugas-tugas yang direncanakan dalam <i>product backlog</i> .	3
<i>Sprint Backlog</i>	: Daftar tugas yang direncanakan untuk diselesaikan dalam satu sprint.	5
<i>Sprint Goal</i>	: Tujuan yang ingin dicapai oleh tim dalam satu sprint.	24
<i>Sprint Planning</i>	: Rapat di mana tim Scrum merencanakan pekerjaan yang akan dilakukan dalam sprint berikutnya.	24
<i>Sprint Retrospective</i>	: Pertemuan untuk meninjau proses dan mencari peluang perbaikan setelah sprint selesai.	24
<i>Sprint Review</i>	: Pertemuan di akhir sprint untuk mengevaluasi hasil pekerjaan yang telah diselesaikan.	3
<i>State of the Arts</i>	: Penelitian atau teknologi terkini yang digunakan sebagai referensi atau perbandingan dalam penelitian.	22
SSG	: <i>Static Site Generation</i> adalah teknik untuk membuat situs statis yang di- <i>render</i> saat proses <i>build</i> .	25
SUS	: <i>System Usability Scale</i> merupakan skala standar untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu sistem atau aplikasi.	27
<i>Time Box</i>	: Batasan waktu yang ditetapkan untuk menyelesaikan aktivitas tertentu dalam Scrum, seperti sprint, Daily Scrum Meeting, dan retrospektif.	23
UAT	: <i>User Acceptance Testing</i> adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan mereka sebelum implementasi penuh.	3

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Kali Digunakan
UML	: <i>Unified Modeling Language</i> adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendesain dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.	12
UT	: <i>Usability Testing</i> adalah metode pengujian untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efektif sistem digunakan oleh pengguna.	3
UX	: <i>User Experience</i> adalah pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, termasuk kemudahan penggunaan dan kenyamanan.	26
<i>Waterfall</i>	: Model pengembangan perangkat lunak linier di mana setiap tahapan harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.	20