

DAFTAR ISTILAH

istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali digunakan
Agile	Metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan fleksibilitas, iterasi singkat, dan respons cepat terhadap perubahan kebutuhan.	Halaman 6
API	<i>Application Programming Interface</i> , antarmuka yang memungkinkan aplikasi atau sistem yang berbeda untuk saling berkomunikasi dan berbagi data atau fungsi.	Halaman 12
<i>Blackbox Testing</i>	Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi berdasarkan spesifikasi tanpa mengetahui kode sumber.	Halaman 13
<i>Broken link</i>	Tautan yang tidak berfungsi atau mengarahkan pengguna ke halaman yang tidak tersedia, biasanya disebabkan oleh perubahan URL atau kesalahan konfigurasi.	Halaman 13
<i>Deployment</i>	Proses akhir dalam pengembangan perangkat lunak di mana aplikasi yang telah selesai diuji diluncurkan atau diterapkan untuk digunakan oleh pengguna.	Halaman 25
<i>Form</i>	Komponen antarmuka yang digunakan untuk mengisi dan mengirim data ke sistem.	Halaman 2
<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
Prototipe	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
SDG	<i>Sustainable Development Goal</i> , tujuan global yang dicanangkan oleh PBB untuk mencapai pembangunan berkelanjutan, termasuk aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi.	Halaman 2
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i> , kerangka kerja yang menjelaskan tahapan pengembangan	Halaman 5

	perangkat lunak secara terstruktur, mulai dari analisis hingga implementasi.	
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
UX	<i>User Experience</i> , pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi atau perangkat lunak, mencakup kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan.	Halaman 7
Waterfall	Model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear dan terstruktur, di mana setiap tahap dilakukan secara berurutan mulai dari analisis hingga pemeliharaan.	Halaman 5
Express.js	Framework backend berbasis Node.js yang digunakan untuk membangun API dan menangani permintaan HTTP dengan cepat dan minimalis	Halaman 24
PostgreSQL	Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) open-source yang andal dan mendukung operasi data kompleks.	Halaman 24
Next.js	Framework React berbasis JavaScript yang digunakan untuk membangun aplikasi web modern dengan dukungan server-side rendering dan routing otomatis.	Halaman 24