

DAFTAR ISTILAH

<i>Activity Diagram</i>	menggambarkan aktivitas-aktivitas, objek, <i>state</i> , transisi <i>state</i> dan <i>event</i> . Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas
<i>Blackbox Testing</i>	metode pengujian yang dimana penilaian terhadap sebuah aplikasi bukan terletak pada spesifikasi logika atau fungsi aplikasi tersebut, tapi <i>input</i> dan <i>output</i>
<i>Class Diagram</i>	menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas
<i>Iterative Incremental</i>	proses pengembangan perangkat lunak yang dibagi dalam beberapa fase, di setiap fase tersebut dilakukan beberapa tahap kerja yang dilakukan secara berulang, yang diharapkan di setiap tahap tersebut terdapat beberapa perbaikan yang menuju kepada kematangan perangkat lunak tersebut
<i>Knowledge</i>	informasi yang relevan yang diserap dan dipadukan dalam pikiran seseorang
<i>Knowledge Management</i>	suatu kegiatan pengaturan <i>knowledge</i> organisasi untuk menciptakan <i>business value</i> dan membangkitkan keuntungan kompetitif yang berkesinambungan dengan mengoptimalkan proses penciptaan, pengkomunikasian, dan pengaplikasian semua <i>knowledge</i> yang dibutuhkan dalam rangka untuk mencapai tujuan bisnis
<i>Knowledge Management System</i>	suatu jenis <i>Information System</i> atau produk <i>Information</i> teknologi yang diterapkan untuk mengelola <i>knowledge</i> yang berada di suatu organisasi
<i>Knowledge Worker</i>	seseorang yang bertugas untuk mengumpulkan, mengembangkan, memproses dan menerapkan

	informasi
<i>Rubrikasi</i>	deskripsi terperinci tentang tipe kinerja tertentu dan kriteria yang akan digunakan untuk penilaian
<i>Use Case Diagram</i>	diagram yang menggambarkan <i>actor</i> , <i>use case</i> dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk aktor