

DAFTAR ISTILAH

<i>Website</i>	:	halaman dengan informasi tertentu yang bisa diakses online.
<i>Payment Gateway</i>	:	media transaksi yang disediakan oleh layanan aplikasi <i>e-commerce</i> .
<i>IoT</i>	:	semua perangkat fisik yang terhubung ke jaringan internet maupun jaringan <i>wireless</i> untuk bisa bekerja secara fungsional.
<i>Framework</i>	:	mengacu pada struktur kerangka kerja atau kerangka kerja perangkat lunak yang menyediakan fondasi atau kerangka dasar untuk membangun aplikasi.
<i>Script Server-Side</i>	:	bahasa pemrograman <i>web</i> yang pengolahannya dilakukan dalam server, maksudnya ialah <i>web server</i> yang sudah terintegrasi oleh <i>web engine</i> . data mengenai spesifikasi site di lapangan.
<i>Link</i>	:	alamat yang menghubungkan satu halaman ke halaman lainnya di <i>internet</i> .
<i>Browser</i>	:	<i>software</i> atau aplikasi yang berfungsi untuk membuka halaman <i>website</i> di <i>internet</i> .
<i>Hypertext</i>	:	text yang berhubungan dengan dokumen lain atau teks yang nge-link ke informasi lain.
<i>Open Source</i>	:	kode sumber atau kode dasar pada sebuah software yang biasanya tersedia untuk modifikasi dapat digunakan kembali.
<i>Localhost</i>	:	istilah yang digunakan untuk menyebut komputer Anda sendiri ketika Anda menggunakannya sebagai virtual server.
<i>Database</i>	:	adalah sekumpulan data atau informasi yang tersimpan secara sistematis.

<i>RDBMS</i>	:	program yang melayani sistem basis data yang entitas utamanya terdiri dari tabel-tabel yang mempunyai relasi dari satu tabel ke tabel yang lain.
<i>Wordpress</i>	:	adalah sistem manajemen konten (CMS) yang bisa digunakan untuk membuat dan mengelola <i>website</i> atau blog.
<i>Controller</i>	:	jembatan pemrosesan data.
<i>Admin</i>	:	merupakan orang yang mengatur <i>website</i> .
<i>Mockup</i>	:	visualisasi ataupun rancangan konsep desain yang akan diterapkan di sebuah produk.
<i>Use Case</i>	:	adalah interaksi atau dialog antara sistem dan <i>actor</i> , termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
<i>Flowchart</i>	:	representasi visual dari alur logika atau langkah langkah dalam suatu proses atau sistem.
<i>Waterfall</i>	:	salah satu pendekatan tradisional dalam pengembangan perangkat lunak yang mengikuti urutan linier atau berurutan dari satu fase ke fase berikutnya. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa setiap fase harus selesai sepenuhnya sebelum fase berikutnya dimulai.
<i>User</i>	:	merupakan pengguna suatu layanan.