

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman
Kerja Praktek dan Pengabdian Masyarakat (KPPM)	: Aktivitas penerapan pengetahuan yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi ke dalam lingkungan kerja.	7
<i>Software Engineering</i>	: Pendekatan penting untuk pengembangan perangkat lunak yang kompleks untuk memastikan kualitas dan ketepatan waktu.	7
<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	: Metode pengembangan perangkat lunak yang mendetailkan tahap-tahap dalam pembuatan perangkat lunak.	8
<i>Iterative Incremental</i>	: Strategi pengembangan perangkat lunak yang berulang dan bertahap, dengan perbaikan berkelanjutan.	9
<i>Waterfall</i>	: Model SDLC dengan tahapan berurutan yang tidak tumpang tindih, sering digunakan dalam proyek besar.	10
<i>Spiral</i>	: Model SDLC yang menggabungkan elemen desain dan prototipe secara bertahap untuk mengurangi risiko.	11
<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	: Bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak.	14
<i>Blackbox Testing</i>	: Teknik pengujian yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa mengetahui struktur internalnya.	16
<i>Scenario Testing</i>	: Pengujian sistem berdasarkan skenario dunia nyata untuk memastikan fungsi yang aman dan tangguh.	16
<i>Web Architecture</i>	: Kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan situs web dinamis, seringkali berdasarkan pola MVC.	17