

DAFTAR ISTILAH

- IoT** : Jaringan perangkat yang bisa saling berkomunikasi lewat internet, seperti lampu pintar, kulkas, atau perangkat lain yang terhubung.
- Dashboard** : Layar atau antarmuka yang menampilkan informasi dengan cara yang mudah dimengerti, seringkali digunakan untuk melihat dan mengontrol berbagai perangkat atau sistem.
- Vertical crab house** : penangkaran kepiting yang berbentuk modul-modul yang disusun secara vertical.
- User** : Seseorang yang menggunakan perangkat lunak atau sistem komputer untuk melakukan sesuatu, seperti membuka aplikasi di ponsel atau computer.
- Crab Farmer** : Seorang petani yang fokus pada budidaya kepiting, mengelola semua aspek dari pertumbuhan hingga panen untuk dijual melalui platform Crab-Crab.
- Extreme Programm ing** : Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada fleksibilitas, feedback cepat, dan kolaborasi intensif untuk menghasilkan kode berkualitas tinggi.
- Backend** : Bagian dari sistem yang berjalan di server, menangani logika bisnis, database, dan integrasi dengan frontend, serta tidak terlihat oleh pengguna.
- Frontend** : Bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, termasuk tampilan visual dan pengalaman pengguna yang diakses melalui web atau aplikasi.
- e-commerce** : Aktivitas jual beli produk atau layanan secara online melalui platform digital, seperti yang ada pada situs Crab-Crab untuk perdagangan kepiting.