

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi
<i>Stakeholder</i>	Individu, kelompok, atau organisasi yang memiliki kepentingan dalam suatu proyek, produk, atau organisasi.
<i>Platform</i>	Sebuah lingkungan atau ekosistem yang memungkinkan pengguna atau pengembang untuk berinteraksi, beroperasi, atau mengembangkan aplikasi lainnya.
<i>Black Box Testing</i>	Metode pengujian fungsionalitas perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan spesifikasi fungsional tanpa memeriksa desain dan kode program.
<i>Fishbone</i>	Diagram sebab akibat yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis akar dari suatu permasalahan.
<i>Apache</i>	Web <i>server</i> yang dapat digunakan untuk meng-host dan melayani halaman web kepada pengguna melalui internet atau jaringan local.
<i>Server</i>	Sebuah perangkat atau komputer yang menyediakan layanan, sumber daya, data, atau program kepada komputer lain melalui jaringan.
<i>Database</i>	Kumpulan data yang dikumpulkan dengan terorganisir yang disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer.
<i>Spreadsheet</i>	Sebuah aplikasi perangkat lunak untuk menyusun, menyimpan, mengorganisir, dan menganalisis data dalam format tabel.
<i>Brainstorming</i>	Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan ide-ide atau solusi baru secara spontan untuk memecahkan masalah atau mencari solusi dalam suatu kelompok.

<i>User Interface</i>	Titik interaksi dan komunikasi pengguna dengan sistem komputer, perangkat lunak, atau aplikasi yang mencakup elemen visual, interaktif, dan desain.
<i>Realtime</i>	Proses atau aktivitas dapat direspon antar bagian yang saling berhubungan dalam waktu yang bersamaan.
<i>Mockup</i>	Gambaran atau rancangan statis yang menyerupai hasil akhir sistem.
<i>Wireframe</i>	Kerangka dasar dari sebuah <i>website</i> atau aplikasi yang merepresentasikan visual sederhana yang menunjukkan struktur, tata letak, dan informasi pada sebuah halaman.