

DAFTAR ISTILAH

<i>Use Case Diagram</i>	Diagram <i>Unified Modeling Language</i> yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem yang akan dikembangkan.
<i>Activity Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis.
<i>Sequence Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan bagaimana objek-objek dalam suatu sistem berinteraksi satu sama lain dalam urutan waktu tertentu.
<i>Entity Relationship Diagram</i>	Diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara entitas-entitas dalam basis data.
<i>Black Box Testing</i>	Metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengevaluasi fungsionalitas aplikasi tanpa melihat ke dalam struktur kode internal atau logika program.
<i>User Acceptance Testing</i>	Tahap akhir dalam proses pengujian perangkat lunak di mana pengguna akhir atau perwakilan dari pengguna akhir menguji sistem untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan bisnis dan persyaratan fungsional.

<i>Mockup</i>	Representasi visual yang detail dari antarmuka pengguna sistem yang akan dikembangkan.
<i>Website</i>	Kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan URL yang unik.
Dasbor	Antarmuka pengguna yang menyajikan data dan informasi penting secara ringkas dan terstruktur.
<i>Waterfall</i>	Model pengembangan perangkat lunak yang mengikuti pendekatan bertahap, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum tahap berikutnya dimulai.
<i>Inventory</i>	Daftar lengkap barang atau materi yang dimiliki oleh sebuah perusahaan, baik untuk dijual atau digunakan dalam produksi.