DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>End to end</i>	Pendekatan yang mencakup seluruh proses atau alur kerja dari awal hingga akhir.	12
<i>Ishikawa</i>	Alat analisis visual yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan memahami berbagai penyebab potensial dari suatu masalah atau efek tertentu.	16
<i>Real-time</i>	Kemampuan suatu sistem untuk menerima, memproses, dan menanggapi masukan atau perubahan secara langsung atau sinkron dengan peristiwa yang terjadi.	16
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terorganisir dan disimpan secara elektronik untuk memudahkan pengelolaan, pencarian, dan pemanfaatan informasi.	18
<i>Scan</i>	Proses memindai atau membaca suatu objek, dokumen, atau area untuk mengumpulkan informasi secara digital menggunakan perangkat seperti scanner atau sensor.	19
<i>Login</i>	Proses masuk ke dalam sistem atau aplikasi dengan memasukkan identitas pengguna, seperti <i>username</i> dan <i>password</i> , untuk mengakses layanan atau data yang tersedia.	19
<i>Scope</i>	Proses mengidentifikasi dan mendokumentasikan secara jelas cakupan tujuan, hasil, fitur, tugas, tenggat waktu, dan batasan spesifik suatu proyek atau.	20

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>Interface</i>	Titik interaksi atau penghubung antara dua sistem, perangkat, atau komponen yang memungkinkan pertukaran informasi atau perintah.	20
<i>Platform</i>	Sebuah dasar atau lingkungan digital yang memungkinkan perangkat lunak, aplikasi, atau layanan lain berjalan dan saling terintegrasi.	20
<i>Overcomplexcity</i>	Kondisi di mana suatu sistem, proses, atau solusi menjadi terlalu rumit atau berlebihan sehingga menyulitkan pemahaman, pengelolaan, atau efektivitasnya.	29
<i>Stakeholder</i>	Individu atau kelompok yang memiliki kepentingan atau terpengaruh oleh keputusan, kebijakan, atau aktivitas suatu organisasi atau proyek.	29
<i>Milestone</i>	Titik atau tahapan penting dalam suatu proyek yang menandai pencapaian tertentu atau berakhirnya fase kerja tertentu.	30
<i>Prototype</i>	Model awal atau purwarupa dari sebuah produk yang dibuat untuk menguji konsep, desain, atau fungsi sebelum diproduksi secara penuh	30
<i>Requirement</i>	Kebutuhan atau spesifikasi yang harus dipenuhi oleh suatu sistem atau produk agar dapat berfungsi sesuai tujuan.	30
<i>Sprint</i>	Periode waktu tetap, biasanya 1-4 minggu, di mana tim Scrum menyelesaikan sejumlah pekerjaan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan proyek.	31

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>Overdesign</i>	Suatu desain dibuat lebih kompleks atau berlebihan dari kebutuhan sebenarnya sehingga mengakibatkan pemborosan sumber daya.	32
<i>Throughput</i>	Jumlah data atau pekerjaan yang berhasil diproses atau diselesaikan oleh suatu sistem dalam satu satuan waktu.	32
<i>Overlapping</i>	Kondisi di mana dua atau lebih elemen, area, atau aktivitas saling bertindihan atau terjadi bersamaan dalam ruang atau waktu.	32
<i>Sequential</i>	Proses atau urutan di mana data atau langkah-langkah diatur dan diproses satu per satu secara berurutan.	33
<i>Turnaround</i>	Proses perencanaan dan pengaturan waktu untuk menghentikan sementara operasi suatu sistem.	34
<i>Error</i>	Kesalahan atau gangguan yang terjadi saat program dijalankan sehingga menyebabkan program tidak berjalan sesuai yang diharapkan.	44
<i>Black Box</i>	Metode pengujian perangkat lunak yang memfokuskan pada pengujian fungsi sistem dengan melakukan <i>input</i> dengan <i>output</i> yang sudah ditentukan.	44
<i>User</i>	Seseorang atau entitas yang menggunakan atau berinteraksi dengan sistem untuk melakukan tugas atau mendapatkan informasi.	44

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>Dataset</i>	Kumpulan data yang terstruktur dan tersimpan secara sistematis untuk dianalisis atau diproses lebih lanjut.	44
<i>Test Case</i>	Serangkaian langkah atau kondisi yang dibuat untuk menguji fungsi perangkat lunak	44
<i>Username</i>	Identitas unik yang digunakan seseorang untuk masuk atau mengakses suatu sistem atau layanan digital.	45
<i>Password</i>	Rangkaian karakter rahasia yang digunakan untuk mengautentikasi dan memberikan akses ke suatu sistem atau akun.	45
<i>Link</i>	Penghubung atau tautan yang mengarahkan dari satu halaman atau sumber informasi ke halaman atau sumber lainnya.	72
<i>Live-Photo</i>	Pengambilan gambar yang menunjukkan seseorang atau entitas sedang berada di suatu tempat dimana gambar itu diambil.	72
<i>Window</i>	Tampilan atau jendela pada layar komputer yang digunakan untuk menampilkan data, aplikasi, atau informasi secara terorganisir kepada pengguna.	82
<i>Submit</i>	Proses mengirimkan data atau informasi dari pengguna ke sistem untuk diproses atau disimpan.	82

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>Script</i>	Sekumpulan perintah atau kode yang ditulis untuk mengotomatisasi tugas atau mengatur jalannya proses dalam sistem.	83
<i>Mockup</i>	Desain visual atau prototipe sederhana yang menggambarkan tampilan dan fungsi awal dari sistem informasi sebelum pengembangan sebenarnya.	86
<i>Hyperlink</i>	Tautan dalam dokumen digital yang ketika diklik akan mengarahkan pengguna ke halaman, file, atau lokasi lain secara langsung.	126
<i>Predefined</i>	Sesuatu yang sudah ditentukan atau dibuat sebelumnya sebelum digunakan.	134
<i>Knowledge Transfer</i>	Proses pemindahan pengetahuan, keterampilan, dan informasi dari satu individu atau kelompok ke individu atau kelompok lain untuk meningkatkan kemampuan dan efektivitas.	155