

DAFTAR ISTILAH

<i>Prototyping</i>	: Metode dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan prototipe, yaitu model atau versi awal dari sistem yang dirancang.
<i>Waterfall</i>	: Model pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan linier dan berurutan.
<i>Kuisisioner</i>	: Alat yang digunakan dalam mencari informasi atau data menggunakan serangkaian pertanyaan
<i>Real-Time</i>	: Sistem, teknologi, atau proses yang bekerja dan memberikan respons secara langsung (instan) atau dengan waktu tunda yang sangat kecil (dalam hitungan milidetik hingga detik)
<i>Framework</i>	: Sebuah kerangka kerja yang menyediakan sekumpulan struktur, pustaka, dan aturan yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak.
<i>Server</i>	: Perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software) yang menyediakan layanan untuk perangkat lain, yang disebut <i>client</i> , dalam jaringan komputer.
<i>Role</i>	: Peran yang dimiliki pengguna dalam melakukan akses sistem
<i>Use Case</i>	: Sebuah gambar dari alur kerja sistem dan menjelaskan mengenai alur fungsi sistem <i>User Experience</i>
<i>Questionnaire</i>	: