

## DAFTAR ISTILAH

- Agile* : Metodologi pengembangan perangkat lunak yang bersifat fleksibel, adaptif, dan iteratif, dengan fokus pada kolaborasi tim dan pengiriman produk yang berfungsi dalam waktu singkat.
- Antares* : Platform *Internet of Things (IoT)* yang memungkinkan pemantauan dan pengelolaan perangkat secara *real-time*, dikembangkan oleh Telkom Indonesia.
- Boundary Value Analysis* : Teknik pengujian *black-box* yang berfokus pada pengujian nilai batas terendah dan tertinggi dari input untuk memastikan sistem dapat menangani data di sekitar batas tersebut dengan benar.
- Decision Table Testing* : Teknik pengujian *black-box* yang menggunakan tabel keputusan untuk mengidentifikasi dan menguji berbagai kombinasi input dan kondisi dalam sistem.
- Emulator* : Alat perangkat lunak yang mensimulasikan perangkat keras seperti *smartphone* untuk menguji aplikasi tanpa memerlukan perangkat fisik.
- Equivalence Partitioning* : Teknik pengujian *black-box* yang membagi data input ke dalam kelompok atau kelas ekuivalen untuk memastikan pengujian mencakup semua kemungkinan kasus tanpa harus menguji setiap nilai secara individu.
- Framework* : Struktur atau kerangka kerja yang menyediakan komponen dan aturan untuk mempermudah pengembangan perangkat lunak.

- Fraud Detection System (FDS)* : Sistem yang secara otomatis mendeteksi dan mencegah aktivitas penipuan pada transaksi digital, sering digunakan dalam layanan *payment gateway*.
- Hot Reload* : Fitur yang memungkinkan pengembang melihat perubahan kode secara langsung dalam aplikasi tanpa perlu menghentikan dan memulai ulang proses pengujian.
- Iterasi : Proses pengulangan dalam siklus pengembangan untuk memperbaiki atau menyempurnakan solusi berdasarkan umpan balik.
- Increment* : Proses pengembangan yang dilakukan dengan membangun sistem secara bertahap, yaitu dengan memisahkan sistem menjadi bagian-bagian kecil yang dirancang, dibangun, dan diuji secara terpisah.
- Internet Of Things (IoT)* :
- Kartu Grafis : Komponen perangkat keras yang bertanggung jawab untuk *rendering* atau menghasilkan tampilan *visual* pada layar.
- Mockup* : Representasi visual dari desain aplikasi atau situs web yang menunjukkan tata letak dan elemen grafis, tetapi tanpa fungsionalitas yang sebenarnya.
- Node Package Manager (NPM)* : Manajer paket untuk *Node.js* yang memudahkan pengelolaan pustaka, modul, dan dependensi dalam proyek pengembangan perangkat lunak.
- Payment Gateway* : Sistem yang memproses transaksi pembayaran *online* antara pembeli dan penjual dengan menyediakan koneksi aman ke berbagai metode pembayaran.

Prosesor	:	Unit pemrosesan utama dalam perangkat keras komputer yang menjalankan instruksi dan mengelola operasi sistem.
<i>Prototype</i>	:	Versi awal atau model dari produk yang dibuat untuk menguji konsep atau fungsi sebelum pengembangan penuh dilakukan.
<i>RAM</i>	:	Memori sementara dalam perangkat keras komputer yang digunakan untuk menyimpan data aktif dan mempercepat pemrosesan aplikasi.
<i>Real Time</i>	:	Kemampuan sistem atau aplikasi untuk memproses dan menampilkan data atau hasil secara instan tanpa jeda waktu yang signifikan.
<i>ROM</i>	:	Jenis memori permanen pada perangkat keras yang menyimpan data yang hanya dapat dibaca, seperti firmware.
Sistem Operasi	:	Perangkat lunak yang menjadi dasar pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak lainnya, seperti Windows atau Android.
<i>Structured Query Language (SQL)</i>	:	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola, menyimpan, dan memanipulasi data dalam sistem basis data relasional.
<i>User Persona</i>	:	Representasi semi-fiktif dari pengguna akhir berdasarkan data nyata, digunakan dalam pengembangan produk untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.
<i>Wireframe</i>	:	Sketsa atau rancangan awal dari antarmuka aplikasi yang menunjukkan tata letak elemen-elemen utama tanpa detail desain visual.