

DAFTAR ISTILAH

- Agile** : Metodologi pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pendekatan iteratif dan inkremental, di mana kebutuhan dan solusi berkembang melalui kolaborasi tim yang terorganisir dan adaptif terhadap perubahan.
- API (Application Programming Interface)** : Sekumpulan protokol dan aturan yang memungkinkan berbagai aplikasi perangkat lunak untuk berkomunikasi satu sama lain, berfungsi sebagai perantara antar sistem.
- As-Is** : Istilah yang digunakan dalam analisis proses bisnis untuk menggambarkan kondisi atau alur kerja suatu sistem yang sedang berjalan saat ini, sebelum adanya perbaikan atau perubahan.
- Back-end** : Bagian dari sistem atau aplikasi yang berjalan di server dan tidak terlihat langsung oleh pengguna. Bertanggung jawab atas logika bisnis, pemrosesan data, dan interaksi dengan basis data.
- Black-Box Testing** : Metode pengujian perangkat lunak yang mengevaluasi fungsionalitas aplikasi dari perspektif pengguna tanpa melihat struktur kode internalnya. Pengujian berfokus pada input dan output yang dihasilkan.
- Blueprint** : Dalam konteks pengembangan sistem, merujuk pada rancangan teknis yang detail dan terstruktur yang menjadi panduan utama untuk tahap implementasi atau pengkodean.
- Client-Side** : Bagian dari aplikasi yang dieksekusi atau berjalan di perangkat pengguna (misalnya, peramban web atau aplikasi mobile). Bertanggung jawab atas antarmuka pengguna (UI) dan interaksi langsung dengan pengguna.
- Component Diagram** : Salah satu jenis diagram UML yang digunakan untuk memvisualisasikan arsitektur fisik sebuah sistem, menunjukkan bagaimana sistem dipecah menjadi komponen-komponen modular (seperti *file*, *library*) dan ketergantungan antar komponen.
- CSPro (Census and Survey Processing System)** : Perangkat lunak yang dikembangkan oleh U.S. Census Bureau dan ICF, dirancang khusus untuk membuat aplikasi entri data, penyuntingan, tabulasi, dan penyebaran data hasil sensus atau survei.
- CSEntry** : Aplikasi pendamping CSPro untuk perangkat Android yang digunakan oleh petugas lapangan (*enumerator*) untuk melakukan pengumpulan data secara digital menggunakan kuesioner yang telah dirancang di CSPro.

- CSWeb* : Komponen server dari ekosistem CPro yang memungkinkan sinkronisasi data dari aplikasi CSEntry di lapangan ke server pusat melalui internet.
- Debugging* : Proses mengidentifikasi, menganalisis, dan menghilangkan kesalahan (*bug*) atau *error* dalam kode program perangkat lunak.
- Deployment* : Tahap dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak di mana aplikasi yang telah selesai dikembangkan dan diuji didistribusikan atau dipasang agar dapat digunakan oleh pengguna akhir.
- Force Close* : Kondisi di mana sebuah aplikasi berhenti bekerja secara tiba-tiba dan tertutup secara paksa oleh sistem operasi, biasanya disebabkan oleh kesalahan (*error*) atau masalah kompatibilitas.
- Hardware* : Komponen fisik dari sistem komputer, seperti prosesor (CPU), memori (RAM), dan perangkat penyimpanan, yang menjadi tempat perangkat lunak beroperasi.
- Human Error* : Kesalahan yang dibuat oleh manusia, bukan oleh mesin atau sistem. Dalam konteks entri data, merujuk pada kesalahan pengetikan atau input yang tidak akurat.
- Iterative Incremental* : Model pengembangan perangkat lunak di mana sistem dibangun secara bertahap melalui serangkaian siklus berulang (*iterasi*). Setiap iterasi menghasilkan bagian fungsional dari perangkat lunak (*increment*) yang dapat diuji.
- Legacy System* : Sistem, teknologi, atau aplikasi komputer yang sudah usang namun masih digunakan karena sulit untuk diganti atau dimodernisasi.
- Minimum Viable Product (MVP)* : Versi produk dengan fitur paling minimal yang cukup untuk digunakan oleh pengguna awal. MVP bertujuan untuk mendapatkan umpan balik untuk pengembangan produk selanjutnya.
- Mobile Data Collection* : Proses pengumpulan data atau informasi survei menggunakan perangkat seluler seperti *smartphone* atau tablet, menggantikan metode tradisional berbasis kertas.
- Native* : Dalam konteks pengembangan aplikasi, merujuk pada fitur atau fungsi yang dibangun secara spesifik untuk platform sistem operasi tertentu (misalnya, Android atau iOS) dan dapat mengakses perangkat keras secara langsung tanpa perantara.
- Offline* : Kondisi di mana perangkat tidak terhubung ke jaringan internet. Aplikasi yang dapat beroperasi secara *offline* mampu menjalankan fungsinya tanpa koneksi.
- Online Parsing* : Kondisi di mana perangkat terhubung ke jaringan internet. Proses menganalisis serangkaian data (*string*) untuk memecahnya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan dapat dimengerti oleh sistem, sesuai dengan aturan sintaksis tertentu.

<i>QR Code (Quick Response Code)</i>	: Jenis kode matriks dua dimensi yang dapat dipindai oleh kamera perangkat untuk membaca informasi yang tersimpan di dalamnya dengan cepat.
<i>Quality Assurance</i>	: Serangkaian proses dan aktivitas sistematis yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk atau layanan yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang telah ditentukan.
<i>Real-time</i>	: Merujuk pada pemrosesan data atau respons sistem yang terjadi seketika atau dengan penundaan yang sangat minimal setelah menerima input.
<i>Reability</i>	: Keandalan; salah satu atribut kualitas perangkat lunak yang mengukur sejauh mana sistem dapat beroperasi secara konsisten tanpa kegagalan dalam periode waktu tertentu.
RESTful API	: Gaya arsitektur untuk merancang layanan web yang menggunakan protokol HTTP. Memfasilitasi komunikasi yang sederhana dan dapat diskalakan antara sistem klien dan server.
<i>Sequence Diagram</i>	: Salah satu jenis diagram UML yang menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu. Berguna untuk memodelkan alur logika dari sebuah skenario atau fitur.
<i>Server-Side</i>	: Sama dengan <i>back-end</i> , merujuk pada bagian dari sistem atau aplikasi yang dieksekusi di server.
<i>SDLC (Software Development Life Cycle)</i>	: Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak; sebuah kerangka kerja terstruktur yang mendefinisikan tahapan-tahapan dalam proses pengembangan perangkat lunak, mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan.
<i>Timeout</i>	: Kondisi yang terjadi ketika suatu proses atau permintaan tidak mendapatkan respons dalam batas waktu yang telah ditentukan, sering terjadi karena koneksi jaringan yang lambat atau tidak stabil.
<i>To-Be</i>	: Istilah dalam analisis proses bisnis yang digunakan untuk menggambarkan kondisi atau alur kerja sistem yang diusulkan atau yang akan diimplementasikan setelah adanya perbaikan.
UML (Unified Modeling Language)	: Bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk merancang, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berorientasi objek.
Waterfall	: Model SDLC tradisional yang bersifat linear dan sekuensial, di mana setiap fase pengembangan (analisis, desain, implementasi, dst.) harus diselesaikan secara penuh sebelum melanjutkan ke fase berikutnya.