

## DAFTAR ISTILAH

| Istilah                     | Deskripsi                                                                                                                                   | Halaman<br>Pertama<br>Ditemukan |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| REST API                    | : <i>Representational State Transfer Application Programming Interface</i> , sebuah standar utama dalam pengembangan layanan web modern.    | 2                               |
| MVC                         | : Pola arsitektur perangkat lunak yang memisahkan logika aplikasi menjadi tiga bagian: <i>model</i> , <i>view</i> , dan <i>controller</i> . | 2                               |
| Laravel                     | : <i>Framework</i> PHP yang digunakan untuk membangun aplikasi berbasis <i>web</i> .                                                        | 2                               |
| MySQL                       | : Sistem manajemen basis data relasional <i>open-source</i> yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data.                              | 5                               |
| <i>Backend</i>              | : Lapisan sistem yang mengelola logika bisnis, basis data, dan komunikasi antar sistem di sisi server.                                      | 2                               |
| <i>Frontend</i>             | : Antarmuka pengguna dari sebuah aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.                                                       | 5                               |
| <i>Scrum</i>                | : Metodologi pengembangan perangkat lunak yang fleksibel dan iteratif.                                                                      | 5                               |
| SDLC                        | : <i>Software Development Life Cycle</i> , proses pengembangan perangkat lunak.                                                             | 14                              |
| <i>Sprint</i>               | : Periode waktu tetap dalam <i>scrum</i> untuk menyelesaikan pekerjaan yang ditentukan dalam <i>sprint backlog</i> .                        | 15                              |
| <i>Sprint Planning</i>      | : Tahap perencanaan awal sebelum <i>sprint</i> dimulai untuk menentukan pekerjaan dan prioritasnya.                                         | 15                              |
| <i>Sprint Review</i>        | : Pertemuan akhir <i>sprint</i> untuk mendemonstrasikan hasil kerja kepada pemangku kepentingan.                                            | 15                              |
| <i>Sprint Retrospective</i> | : Refleksi tim untuk mengevaluasi proses dan mencari cara untuk meningkatkannya di <i>sprint</i> selanjutnya.                               | 15                              |
| <i>Daily Scrum</i>          | : Pertemuan harian singkat untuk membahas progres, rencana, dan hambatan selama <i>sprint</i> .                                             | 97                              |
| UAT                         | : <i>User Acceptance Testing</i> , pengujian aplikasi oleh pengguna akhir untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan dan harapan.           | 5                               |
| ERD                         | : <i>Entity Relationship Diagram</i> , diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas dan atribut dalam sistem basis data.               | 27                              |
| UML                         | : <i>Unified Modeling Language</i> , digunakan untuk pemodelan sistem perangkat lunak.                                                      | 13                              |
| <i>Sequence Diagram</i>     | : Diagram UML yang menggambarkan interaksi antar objek dalam urutan waktu.                                                                  | 27                              |
| <i>Activity Diagram</i>     | : Diagram yang menunjukkan alur aktivitas atau proses bisnis dalam sistem.                                                                  | 27                              |
| <i>Use Case Diagram</i>     | : Diagram UML yang mendeskripsikan interaksi antara aktor dan sistem.                                                                       | 27                              |

|                                      |                                                                                                                                  |    |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Postman                              | : <i>Tool</i> yang digunakan untuk merancang, menguji, dan mendokumentasikan REST API.                                           | 18 |
| Draw.io                              | : Alat bantu visualisasi diagram seperti BPMN, UML, dan ERD dalam pengembangan sistem.                                           | 23 |
| <i>Design Science Research</i> (DSR) | : Metodologi penelitian yang fokus pada pengembangan dan evaluasi artefak sebagai solusi masalah.                                | 20 |
| FrankenPHP                           | : Server aplikasi berbasis PHP yang kompatibel dengan fitur modern seperti <i>multi-threading</i> dan <i>performance boost</i> . | 2  |
| OAuth 2.0                            | : Protokol otorisasi yang digunakan untuk memberikan akses terbatas ke aplikasi pengguna tanpa membagikan kredensial.            | 11 |