

DAFTAR ISTILAH

SID	: Sistem Informasi Desa, Sistem berbasis komputer yang digunakan untuk mengelola data desa, pembangunan, dan informasi masyarakat sesuai ketentuan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa.
SDGs	: <i>Sustainable Development Goals</i> , Tujuan pembangunan berkelanjutan dari Perserikatan Bangsa-Bangsa, poin 16 mendukung pembangunan institusi yang efektif, akuntabel, dan inklusif.
RAD	: <i>Rapid Application Development</i> , Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pengembangan cepat melalui iterasi prototipe dan kolaborasi dengan pengguna.
Website	: <i>Kumpulan halaman web yang saling terhubung dan disertai elemen terkait, seperti dokumen, gambar, atau multimedia, yang diakses melalui internet menggunakan browser.</i>
HTML	: Hypertext Markup Language, Bahasa markup standar untuk merancang struktur konten pada halaman web.
CSS	: <i>Cascading Style Sheets</i> , Bahasa style-sheet untuk mengatur tata letak dan desain tampilan elemen-elemen HTML.
JavaScript	: <i>Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan logika dinamis pada halaman web..</i>
TailwindCSS	: <i>Framework CSS berbasis utility-first yang memudahkan proses styling elemen HTML.</i>
MVC	: Model-View-Controller, Arsitektur perangkat lunak yang memisahkan data (Model), antarmuka pengguna (View), dan logika aplikasi (Controller).
SDLC	: Siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang mencakup tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem secara sistematis.
UML	: Bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak secara grafis.
MySQL	: Sistem manajemen basis data relasional open-source yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dalam aplikasi berbasis web.
Usability	: Pengujian yang berfokus pada seberapa mudah, efisien, dan memuaskan suatu sistem digunakan oleh pengguna akhir.
Testing	: Proses pengujian sistem atau perangkat lunak untuk memastikan fungsionalitas, keandalan, dan kestabilannya sesuai dengan kebutuhan.

UAT	: Tahap pengujian sistem oleh pengguna akhir untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan bisnis dan layak digunakan secara operasional.
ERD	: Diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar entitas dalam basis data suatu sistem.
CASE	: Perangkat lunak bantu yang digunakan untuk mendukung proses pengembangan sistem, seperti perancangan, dokumentasi, dan pemodelan.
XP	: Metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi intensif, pengujian berkelanjutan, dan perubahan cepat terhadap kebutuhan.
Scrum	: Metode pengembangan perangkat lunak berbasis Agile yang menggunakan iterasi pendek (sprint) untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan secara bertahap.
OpenSID	: Platform sistem informasi desa berbasis open-source yang digunakan oleh banyak desa di Indonesia untuk mendukung administrasi, pelayanan publik, dan pelaporan data desa secara digital.
React	: Library JavaScript open-source yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna secara dinamis dan efisien dalam aplikasi web.
Component	: Unit terkecil dalam React yang merepresentasikan bagian dari antarmuka pengguna dan dapat digunakan kembali.
State	: Objek dalam React yang menyimpan data lokal dari sebuah komponen dan dapat berubah seiring waktu.
Props	: Properti dalam React yang digunakan untuk mengirim data dari satu komponen ke komponen lainnya.
Routing	: Mekanisme navigasi antar halaman dalam aplikasi web, biasanya dikelola menggunakan library seperti React Router.
Vite	: Build tool modern untuk proyek frontend berbasis JavaScript, dikenal dengan waktu kompilasi yang cepat dan konfigurasi minimal.
Node.js	: Lingkungan eksekusi JavaScript di sisi server yang memungkinkan pengembangan backend berbasis JavaScript.
NPM	: Manajer paket untuk JavaScript yang digunakan untuk mengelola dependensi atau library eksternal dalam proyek.
JSON	: Format data ringan yang digunakan untuk pertukaran data antar sistem atau antara frontend dan backend.
API	: Antarmuka yang memungkinkan sistem yang berbeda berkomunikasi, umumnya antara frontend dan backend.

- CRUD : Singkatan dari Create, Read, Update, Delete; merupakan operasi dasar dalam pengelolaan data pada sistem informasi.
- Responsif : Desain antarmuka yang menyesuaikan tampilan dengan berbagai ukuran layar perangkat.
- Interaktif : Ciri dari antarmuka atau sistem yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung melalui elemen-elemen visual.
- Open Source : Perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk diakses, digunakan, dan dimodifikasi oleh siapa saja.
- WhatsApp : Aplikasi pesan instan lintas platform yang digunakan untuk komunikasi teks, suara, video, serta pengiriman file dan dokumen.