

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman pertama kali ditemukan
B2B (<i>Bussiness to Bussiness</i>)	: Model bisnis di mana transaksi atau interaksi dilakukan antara dua perusahaan, bukan antara perusahaan dan konsumen individu.	1
<i>Backlog</i>	: Daftar pekerjaan atau tugas yang belum diselesaikan dalam proyek pengembangan perangkat lunak.	5
<i>Backend</i>	: Bagian dari aplikasi web yang bekerja di balik layar dan tidak terlihat oleh pengguna. Backend mengelola logika bisnis, database, autentikasi, dan komunikasi antara <i>server</i> dan frontend.	2
<i>Daily Scrum</i>	: Rapat harian singkat dalam metode Scrum yang dilakukan oleh tim pengembang untuk menyelaraskan pekerjaan, membahas kemajuan, dan mengidentifikasi hambatan selama sprint.	32
<i>Dashboard</i>	: Antarmuka pengguna yang menampilkan informasi penting secara ringkas dan visual, biasanya berupa grafik, tabel, atau widget, agar memudahkan analisis dan pengambilan keputusan.	1
<i>Database</i>	: Kumpulan data yang tersusun secara terstruktur dan tersimpan secara elektronik, yang dapat diakses, dikelola, dan diperbarui dengan mudah. Digunakan untuk menyimpan informasi dalam aplikasi atau sistem.	28
<i>Frontend</i>	: Bagian dari aplikasi web yang berinteraksi langsung dengan pengguna. <i>Frontend</i> mencakup tampilan antarmuka pengguna (UI), desain visual, dan elemen interaktif yang ditampilkan di browser	2
<i>Marketplace</i>	: Platform digital tempat banyak penjual dan pembeli bertemu untuk melakukan transaksi jual beli barang atau jasa,	1
MPA	: Aplikasi web tradisional yang terdiri dari beberapa halaman HTML, di mana setiap navigasi akan memuat halaman baru dari <i>server</i> .	1

<i>Reload</i>	: Proses memuat ulang halaman atau data dalam aplikasi web.	1
<i>Scrum</i>	: Kerangka kerja <i>Agile</i> yang digunakan untuk mengelola dan mengembangkan produk kompleks secara iteratif dan inkremental.	2
<i>SPA (Single Page Application)</i>	: Jenis aplikasi web yang dimuat dalam satu halaman HTML dan dinamis memperbarui konten tanpa perlu memuat ulang seluruh halaman.	2
<i>Sprint</i>	: Periode waktu tertentu (biasanya 1–4 minggu) dalam metodologi Scrum di mana sejumlah tugas atau fitur harus diselesaikan dan siap untuk di-review	3
<i>Sprint Planning</i>	: Pertemuan awal dalam setiap sprint untuk merencanakan apa saja yang akan dikerjakan selama periode tersebut, termasuk pemilihan item dari product backlog yang akan dikembangkan.	30
<i>Sprint Review</i>	: Pertemuan akhir dalam satu siklus sprint untuk mengevaluasi hasil kerja tim, mempresentasikan fitur yang telah dibuat, dan mendapatkan umpan balik dari stakeholder.	31
<i>Stakeholder</i>	: Pihak-pihak yang memiliki kepentingan atau terpengaruh oleh hasil proyek. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, stakeholder bisa berupa manajemen, pelanggan, atau mitra bisnis.	18
<i>Tenant</i>	: Dalam konteks aplikasi berbasis multi- <i>tenant</i> , <i>tenant</i> merujuk pada klien atau organisasi yang menggunakan sistem atau platform yang sama namun data dan konfigurasinya terisolasi dari <i>tenant</i> lainnya.	1
<i>UAT</i>	: Tahap pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan bisnis sebelum dirilis.	3