DAFTAR ISTILAH

Activity Diagram	:	diagram yang digunakan untuk memodelkan aktivitas bisnis pada suatu sistem.
Actor	:	sesuatu untuk mewakili peran yang dimiliki orang, sistem lain, atau *device* ketika berkomunikasi dengan *use cases* tertentu dalam sistem.
Admin	:	penggunan sistem yang memiliki akses dari melihat hingga mengelola suatu sistem.
Adobe Dreamweaver	:	suatu aplikasi untuk membuat program html, css, php dan lain-lain.
AIX	:	sebuah versi sistem operasi *UNIX* yang dikembangkan oleh IBM untuk *platform server* dan workstation IBM RS/6000
Analysis	:	tahapan analisa dalam pengembangan perangkat lunak.
Apache	:	sebuah nama *web server* yang bertanggung jawab pada *request-response HTTP* dan logging informasi secara detail.
Aplikasi	:	kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
ASP	:	tekonolgi *server-side scripting*, yang berarti segala proses programnya

		dilakukan di *server* sebelum dikirim ke *client*.
Association	:	hubungan antara dua *class* yang berbeda dimana ditandai dengan nama hubungan, garis lurus yang menghubungkan kedua *class* tersebut, dan tanda panah yang membantu pemahaman ketika melihat *class diagram*.
Attribute	:	data yang menampilkan karakteristik utama dari sebuah *class*.
Class diagram	:	sebuah diagram yang menggambarkan objek-objek dari sistem dan hubungan antara objek tersebut.
Coding	:	kumpulan instruksi-instruksi dalam membantu sebuah komputer dalam mengeksekusi untuk melakukan aktifitas tertentu.
Database	:	kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan informasi.
Database Management System	:	sistem yang memungkinkan seorang user dapat mendefinisikan, membuat, dan memelihara serta menyediakan akses terkontrol terhadap data.
Delete	:	suatu fungsi untuk mengahapus data pada sistem.

Deployment diagram	:	diagram yang menggambarkan arsitektur secara fisik dari hardware dan software dalam sistem.
Implementation diagram	:	diagram yang mendeskripsikan arsitektur fisik dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem.
Flow Map	:	suatu alur untuk menggambarkan cara kerja sistem.
Hardware	:	perangkat keras.
Implementation	:	tahahan implementasi dalam perancangan perangkat lunak.
Implementation diagram	:	suatu diagram yang terdiri dari component diagram (diagram yang menggambarkan bagaimana code program dipecah menjadi komponen-komponen dan ketergantungan diantara komponen tersebut) dan *deployment diagram* (diagram yang menggambarkan arsitektur secara fisik dari hardware dan software dalam sistem).
Inheritance	:	mekanisme untuk mengimplementasikan generalisasi dalam bahasa pemrograman berorientasi objek.
Insert	:	perintah untuk memasukkan suatu data
Interaction diagram	:	memodelkan sebuah interaksi yang terdiri dari sekumpulan objek, hubungannya, dan pesan yang dikirimkan diantara objek tersebut.

Knowledge management	:	pengetahuan dalam mengelola suatu sistem.
Lifeline	:	sebuah garis vertikal putus-putus dengan simbol objek pada bagian paling atas.
Login	:	proses masuk bagi pengguna untuk mengakses sistem.
Logout	:	proses masuk bagi pengguna untuk mengakses sistem.
MADM	:	multi atribut decision making.
MCDM	:	multiple criteria decision making suatu metode pengambilan keputusan untuk menetapkan alternatif terbaik dari sejumlah alternatif berdasarkan beberapa kriteria tertentu.
Message passing	:	komunikasi yang dilakukan objek untuk meminta informasi tertentu dari objek lain dengan menggunakan fungsi dari objek lain.
Multiplicity	:	batasan pada jumlah objek yang dapat berpartisipasi.
MySQL	:	program aplikasi untuk membuat suatu *DBMS (Database Management System)* yang berbasis *SQL (Structured Query Language)*.
Object oriented programming	:	sebuah metode pemrograman dimana pengembang aplikasi tidak hanya mendefinisikan variabel yang berisi state dari sebuah struktur data, tetapi juga

		mendefinisikan fungsi untuk menunjukkan behavior yang diaplikasikan pada struktur data.
Open source	:	suatu program yang didapat secara gratis.
Operations	:	behavior yang dapat dilakukan oleh objek atau dilakukan pada objek.
Password	:	kata sandi dalam proses login.
PHP	:	pengembangan dari bahasa pemrograman ASP, perbedaannya adalah dari segi kompleksitas bagi programmer web
Pseudocode	:	bentuk penulisan algoritma yang menggunakan struktur bahasa pemrograman yang sederhana.
Requirements	:	kebutuhan-kebutuhan pada suatu sistem.
Reward	:	suatu penghargaan yang didapatkan dari hasil kinerja.
Sequence diagram	:	diagram untuk menggambarkan interaksi antara objek-objek yang disusun dalam urutan waktu.
Simple Additive Weighting Method	:	salah satu metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan MADM (Multi atribut decision making).
UML	:	unified modeling language bahasa yang digunakan untuk memodelkan sebuah sistem sehingga dapat mengambil keputusan dan memahami tentang sistem yang harus dibangun.

Use case	:	deskripsi fungsi sistem dari sudut pandang pengguna.
Use case diagram	:	diagram yang menggambarkan fungsi sistem dari sudut pandang pengguna.
User	:	pengguna pada suatu sistem.
Username	:	nama pengguna yang digunakan untuk login suatu sistem.
Waterfall	:	metode pengembangan perangkat lunak yang alurnya mirip air terjun.
Web	:	suatu ruang informasi yang yang dipakai oleh pengenal global untuk mengidentifikasi sumber-sumber daya yang berguna.