Version <1.0>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 20/Maret/2012 | 1.0 | Initial Draft | Vika Fitratunnany I. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduction 4

1.1 Purpose 4

1.2 Scope 4

1.3 References 4

1.4 Overview 4

2. Definitions 4

2.1 Singkatan 4

2.2 Istilah Domain 5

2.3 Istilah Teknis 6

3. UML Stereotypes 7

# Introduction

Dokumen ini berisi daftar glossary yang digunakan dalam lingkungan sistem OjoPodo.

## Purpose

Dokumen ini memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

* Mendefinisikan singkatan-singkatan yang digunakan dalam sistem OjoPodo.
* Mendefinisikan istilah aplikasi dan istilah teknis yang digunakan dalam sistem OjoPodo.
* Menunjang pemahaman istilah antara stakeholder dan tim pengembangan software sistem OjoPodo

## Scope

[A brief description of the scope of this **Glossary**; what Project(s) it is associated with and anything else that is affected or influenced by this document.]

## References

Dokumen ini mendefinisikan semua glossary yang digunakan dalam dokumen-dokumen di bawah ini:

* OjoPodo Software Development Plan
* OjoPodo Vision
* OjoPodo Business Case
* OjoPodo Use Case

## Overview

Dokumen ini memiliki beberapa bagian, diantaranya:

* *Introduction*, yang berisi pengenalan dokumen OjoPodo Glossary kepada pembaca
* *Definitions*, yang berisi istilah/singkatan dan penjelasan
* *UML Stereotypes*

# Definitions

Singkatan/istilah berikut ini dipakai dalam sistem OjoPodo.

## Singkatan

### API

Application Programming Interface

### DOC

Document, mengacu pada jenis file yang menjadi masukan sistem pendeteksi plagiarisme OjoPodo. Lebih tepatnya, DOC adalah sebuah ekstensi file yang bisa dibuka oleh program pengolah kata, terutama program Microsoft © Word.

### DOCX

Merupakan ekstensi file dokumen yang bisa dibuka oleh program pengolah kata, terutama Microsoft © Word 2007.

### GUI

Graphical User Interface, yaitu tampilan antarmuka grafis pada aplikasi sehingga pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan lebih mudah.

### ITS

Institut Teknologi Sepuluh Nopember, yaitu sebuah institut yang menjadi tempat sasaran penerapan sistem OjoPodo.

### PDF

Portable Document Format, yaitu sebuah ekstensi dokumen yang merupakan standar pertukaran dokumen secara elektronik.

### RUP

Rational Unified Process

### UI

User Interface, yaitu tampilan antarmuka aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

## Istilah Domain

### Accessor

Salah satu aktor pada sistem OjoPodo yang bisa melihat komponen file dalam sistem.

### Actor

Sebuah peran yang dimiliki oleh tiap objek yang berinteraksi dengan sistem OjoPodo

### Administrator

Salah satu aktor pada sistem OjoPodo yang bisa melihat mengelompokkan file berdasarkan kategori pada sistem.

### File

Objek yang menjadi masukan sistem yang bisa memiliki tiga macam tipe ekstensi, yaitu DOC, DOCX, dan PDF

### Judul

Salah satu property yang ada dalam file

### Kategori

Pembeda yang mendasari pengelompokan file

### OjoPodo

Nama sistem aplikasi yang dikembangkan dalam proyek ini

### Pengguna

Salah satu aktor pada sistem OjoPodo yang bisa menyimpan file dan menginisiasi perintah pengecekan kemiripan dokumen

### Simple

Perusahaan yang melakukan proses pengembangan aplikasi OjoPodo

### Upload

Istilah dalam melakukan pengiriman file pada server, baik untuk disimpan maupun untuk dilakukan pengecekan kemiripan dengan dokumen lain pada server

## Istilah Teknis

### Aplikasi

Produk hasil akhir proses pengembangan yang digunakan oleh pihak pengguna

### Construction Phase

Sebuah fase dimana sebagian besar proses pengembangan aplikasi dilakukan.

### Fase

Sebuah masa pengembangan sistem yang memiliki milestone yang harus dicapai dan memiliki fungsi yang berbeda-beda pada tiap tahapan pengembangan sistem

### Glossary

Daftar istilah yang digunakan dalam pengembangan sistem OjoPodo

### Inception Phase

Sebuah fase dimana terjadi penggalian kebutuhan dan perencanaan arsitektur aplikasi sehingga fase-fase selanjutnya bisa berjalan sesuai dengan rencana

### Life Cycle

Kumpulan fase-fase yang berhubungan dengan masa pengembangan dan perawatan sebuah aplikasi

### Milestone

Tonggak waktu yang terjadwal pada saat pengembangan sistem yang mewakili target yang harus dicapai oleh tim pengembang

### Resiko

Hal-hal yang berpotensi menyebabkan kegagalan proyek

### Requirement

Karakteristik atau tingkah laku aplikasi yang harus dipenuhi, bisa diamati, dan bisa diuji

### Server

Tempat seluruh dokumen disimpan dan diakses

### Sistem

Aplikasi yang tersusun dari hardware, software, serta dokumen-dokumen penunjang

### Stakeholder

Peran yang dimainkan oleh tiap objek yang memiliki kepentingan pada aplikasi

### Tim

Sekumpulan peran yang berkolaborasi untuk menyelesaikan sebuah tujuan yang sama dengan berdasarkan peraturan yang berlaku

### Use case

Hal-hal yang menjadi kebutuhan fungsional aplikasi dan harus diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan aplikasi

### Use case diagram

Diagram yang mendokumentasikan hubungan use case dengan pihak luar dari sistem dan hubungan tiap use case

# UML Stereotypes

[This section contains or references specifications of Unified Modeling Language (UML) stereotypes and their semantic implications—a textual description of the meaning and significance of the stereotype and any limitations on its use—for stereotypes already known or discovered to be important for the system being modeled. The use of these stereotypes may be simply recommended or perhaps even made mandatory; for example, when their use is required by an imposed standard or when it is felt that their use makes models significantly easier to understand. This section may be empty if no additional stereotypes, other than those predefined by the UML and the Rational Unified Process, are considered necessary.]