**Glosarium**

**C**

**Compiler**

Program komputer yang menerjemahkan kode yang ditulis dalam satu bahasa pemrograman ke bahasa lain yang dimengerti oleh mesin.

**D**

**Debugging**

Proses mengidentifikasi dan menghilangkan error pada aplikasi.

**F**

**Framework**

Abstraksi atau serangkaian alat yang menyediakan komponen-komponen untuk pengembangan aplikasi.

**I**

**Instansiasi**

Proses pembuatan object berdasarkan class/blueprint yang sudah dibuat.

**L**

**Library**

Sekumpulan sumber daya, biasanya berupa kode atau program, yang memiliki fungsionalitas tertentu dan bisa digunakan pada program lain.

**R**

**Runtime**

Lingkungan, platform, atau sumber daya yang menjalankan suatu kode/program.

## Daftar Referensi

[1] wearesocial. “Digital 2020 - We Are Social” wearesocial.com <https://wearesocial.com/digital-2020> (diakses pada 23 April 2021)

[2] Flutter. “Flutter: the first UI platform designed for ambient computing” developers.googleblog.com <https://developers.googleblog.com/2019/12/flutter-ui-ambient-computing.html> (diakses pada 23 April 2021)

[3] Flutter. “Announcing Flutter 2” developers.googleblog.com <https://developers.googleblog.com/2021/03/announcing-flutter-2.html> (diakses pada 23 April 2021)

[4] Dart. “Language Tour” dart.dev <https://dart.dev/guides/language/language-tour#important-concepts> (diakses pada 23 April 2021)